

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK KELAS
V TEMA 1 SUBTEMA 2 “MANUSIA DAN
LINGKUNGAN”**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun oleh:

Erna

NIM.: 17104080066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

YOGYAKARTA

2021

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Erna

NIM. : 17104080066

Program Studi : PGMI

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 26 Juli 2021

Yang menyatakan



Erna

17104080066

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama	:	Erna
NIM	:	17104080066
Program Studi	:	PGMI
Fakultas	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1-3.

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/ tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/ dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Agustus 2021

Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd.
NIP. 19781113 200912 1 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2325/U.n.02/DT/PP.00.9/08/2021

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK KELAS V TEMA 1 SUBTEMA 2 "MANUSIA DAN LINGKUNGAN"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ERNA
Nomor Induk Mahasiswa : 17104090066
Telah diajukan pada : Jumat, 20 Agustus 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 612603aac50



Penguji I
Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61270a6ae87



Penguji II
Izzatin Kartada, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6126a99666a3



Yogyakarta, 20 Agustus 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Samarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61262a918a7f

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTO

“Berjuang dengan hebat, memohon penuh hikmat”

(Erna)¹



¹ Erna, Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman serta kenangan ini
untuk:*

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Erna, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, teman sejawat, guru kelas V dan respon peserta didik.

Penelitian merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menggunakan model pengembangan 4-D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran). Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan skala pengukuran *Likert* guna mengetahui penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, teman sejawat, dan guru kelas V, sedangkan respon peserta didik menggunakan skala pengukuran *Guttman* dalam bentuk *checklist*. Uji coba dilakukan kepada 15 peserta didik kelas V. Data yang didapatkan merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Penilaian dari para ahli dijumlahkan kemudian dipresentase merujuk pada presentase keidealan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V, dan teman sejawat presentase skor 92,6% sehingga produk dinyatakan dengan kategori “SB” (sangat baik). Sedangkan respon peserta didik mengenai media pembelajaran menunjukkan presentase skor 98% dengan kategori “Positif”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa “Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 Manusia dan Lingkungan” yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: **Pengembangan, interaktif, *Articulate Storyline*.**

KATA PENGANTAR

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ الَّذِيْ اَنْعَمْنَا بِرِغْمَةِ الْاِيْمَانِ وَ الْاِسْلَامِ وَالصَّلَاةِ وَالسَّلَامِ عَلٰى مُحَمَّدٍ وَ عَلٰى اٰلِهِ وَاصْحَابِهِ اَجْمَعِيْنَ
اَشْهَدُ اَنْ لَّا اِلٰهَ اِلَّا اللّٰهُ رَبُّ الْعَالَمِيْنَ وَاَشْهَدُ اَنَّ مُحَمَّدًا رَسُوْلُ اللّٰهِ خَاتَمُ النَّبِيِّيْنَ . اَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”*”. Tidak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membawa kita ke zaman yang terang benderang seperti saat ini, semoga kita semua mendapatkan syafaat di hari akhir nanti. Aamiin yaa robbal ‘alamin.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam proses menyusun skripsi ini, peneliti mengalami berbagai rintangan dan tantangan yang dapat peneliti hadapi dengan kerja keras dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phill. Al-Makin, MA. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Dr. Moh. Agung Rokhimawan, S.Pd. M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan dukungan dan bimbingan akademik serta mencurahkan pengetahuan dan tenaga dalam membimbing saya menyusun skripsi ini.

6. Ibu Sutarmi, S.IP. dan Bapak Handoko, selaku petugas tata usaha prodi dan staf fakultas yang telah membantu peneliti dalam urusan penyusunan skripsi.
7. Bapak Nurul Huda, S.S., M.Pd.I, Ibu Inggit Dyaning Wijayanti , M.Pd., dan Ibu Rohmatun Lukluk Isnaini S.Pd.I, M.Pd.I, Bapak Andhika Yahya Putra, M.Or dan Ibu Anita Ekantini M.Pd yang telah bersedia menjadi validator dan penilai serta memberikan masukan untuk media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti sebagai produk dalam penelitian ini.
7. Bapak Arbani dan Ibu Nurminah, orang tua tersayang yang telah memberikan seluruh tenaga, kasih sayang, doa dan segala bentuk dukungan untuk peneliti hingga mampu menyelesaikan perkuliahan S1. Serta Serda Sugiyarto dan Lili Megawati Amd. Kep. selaku kaka tercinta yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Lia Widia Ningsing S.Pd., Ibu Isdawati Dwi Utami S.Pd., dan Bapak Muhammad Aldus Aulia Firdaus S.Pd. yang telah bersedia memberikan saran dan penilaian kepada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.
10. Ustadz Deden Anjar S.Pd M.Hum dan Ummi Ismatul Karomah selaku guru yang telah mencurahkan perhatian dan ilmunya dalam membimbing peneliti menjadi insan yang berguna, salah satunya dengan penelitian ini.
11. Yoga Catur Prasetyo S.Pd sahabat sekaligus guru yang telah membantu, mencurahkan tenaga, waktu dan pengetahuannya serta memotivasi peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Serta Sulastri dan Wida Amalia Puspa Dewi sahabat tersayang yang sudah peneliti anggap sebagai keluarga, yang telah memberikan dukungan, do'a, bantuan, motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
13. Zahrotul Aulia S.Pd dan seluruh rekan musyrifah PPMi Asma Amanina Angkatan VIII selaku teman yang telah kebersamai dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
15. Keluarga TPA Nurul Ihsan Masjid Mergangsan Lor Taman Siswa yang telah memberikan pengalaman dan segala ceritanya.
16. Teman-teman PGMI angkatan 2017 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman selama berjuang di bangku kuliah.

17. Serta seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang mendukung untuk sesuatu yang lebih baik. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin yaa robbal 'alamin.

Yogyakarta, 24 Juli 2021

Peneliti



Erna

NIM. 17104080066



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	3
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	5
F. Definisi Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis	27
BAB III MET ODE PENELITIAN	28
A. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Uji Coba Produk	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Data Uji Coba	37
B. Analisis Data.....	60
D. Revisi Produk	63
E. Kajian Produk Akhir	75
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Keterbatasan Penelitian	77
C. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel II.1: KD Pembelajaran 1	18
Tabel II.2: KD Pembelajaran 2	18
Tabel II.3: KD Pembelajaran 3	19
Tabel III.1: Pendekatan 4D untuk Mengembangkan Produk.....	29
Tabel III.2: Ketentuan Pemberian Skor	34
Tabel III.3: Klasifikasi Kriteria Penilaian.....	34
Tabel III.4: Ketentuan Analisis Skor Peserta Didik.....	35
Tabel III.5: Ketentuan Respon Positif-Negatif	36
Tabel IV.1: Kompetensi Inti	39
Tabel IV.2: KD dan Indikator Pembelajaran 1	40
Tabel IV.3: KD dan Indikator Pembelajaran 2	41
Tabel IV.4: KD dan Indikator Pembelajaran 3	42
Tabel IV.5: Analisis Penilaian oleh Ahli Media	51
Tabel IV.6: Masukan dan Saran dari Ahli Media	52
Tabel IV.7: Analisis Validasi Ahli Materi	53
Tabel IV.8: Masukan dan Saran dari Ahli Materi.....	53
Tabel IV.9: Analisis Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel IV.10: Masukan dan Saran dari Ahli Bahasa.....	54
Tabel IV.11: Penilaian dari Teman Sejawat (<i>Peer Reviewer</i>)	55
Tabel IV.12: Masukan dan Saran dari Teman Sejawat.....	56
Tabel IV.13: Penilaian dari Guru Kelas	56
Tabel IV.14: Masukan dan Saran dari Guru Kelas	57
Tabel IV.15: Respon Peserta Didik.....	58
Tabel IV.16: Data Hasil Presentase Positif-Negatif Respon Peserta Didik	59
Tabel IV.17: Guru Kelas Penerima Media Pembelajaran.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1: Analisis Kebutuhan	30
Gambar III.2: <i>Flowchart</i> Perancangan Media	30
Gambar III. 3: <i>Flowchart</i> Pengembangan Media	31
Gambar IV.1: Jaringan Tematik Subtema 2.....	39
Gambar IV.2: Jaringan Tematik Pembelajaran 1	40
Gambar IV.3: Jaringan Tematik Pembelajaran 2	41
Gambar IV.4: Jaringan Tematik Pembelajaran 3	43
Gambar IV.5: Peta Konsep Menu	44
Gambar IV.6: <i>Scene</i> Media Pembelajaran	45
Gambar IV.7: <i>Slide</i> Selamat Datang	45
Gambar IV.8: <i>Slide</i> Menu Utama	46
Gambar IV.9: <i>Slide</i> Kompetensi	46
Gambar IV.10: <i>Slide</i> Utama Menu Pembelajaran.....	47
Gambar IV.11: <i>Slide</i> Utama Menu Evaluasi.....	48
Gambar IV.12: <i>Slide</i> Utama Menu Daftar Pustaka.....	48
Gambar IV.13: <i>Slide</i> yang Sudah Ditaukan dengan <i>Link</i>	49
Gambar IV.14: Pengaturan Audio.....	50
Gambar IV.15: Proses <i>Publish</i> Media.....	50
Gambar IV.16: Pengelolaan <i>Website</i>	51
Gambar IV.17: <i>Slide</i> 1 Sebelum Direvisi.....	63
Gambar IV.18: <i>Slide</i> 1 Setelah Direvisi	63
Gambar IV.19: <i>Slide</i> 2 Sebelum Direvisi.....	64
Gambar IV.20: <i>Slide</i> 2 Setelah Direvisi	64
Gambar IV.21: <i>Slide</i> Slide Menu Utama Sebelum Direvisi	65
Gambar IV.22: <i>Slide</i> Menu Utama Setelah Direvisi.....	65
Gambar IV.23: <i>Slide</i> Pengenalan Tokoh Sebelum Direvisi.....	66
Gambar IV.24: <i>Slide</i> Pengenalan Tokoh Setelah Direvisi	66
Gambar IV.25: <i>Slide</i> Pra Materi Organ Gerak Sebelum Direvisi	67
Gambar IV.26: <i>Slide</i> Pra Materi Organ Gerak Setelah Direvisi	67

Gambar IV.27: <i>Slide</i> Materi Organ Gerak 1 Sebelum Direvisi	67
Gambar IV.28: <i>Slide</i> Materi Organ Gerak 1 Setelah Direvisi	67
Gambar IV.29: <i>Slide</i> Materi Organ Gerak 2 Sebelum Direvisi	68
Gambar IV.30: <i>Slide</i> Materi Organ Gerak 2 Setelah Direvisi	68
Gambar IV.31: <i>Slide</i> Pembukaan Pembelajaran 2 Sebelum Direvisi	68
Gambar IV.32: <i>Slide</i> Pra Pembukaan Pembelajaran 2 Setelah Direvisi	68
Gambar IV.33: <i>Slide</i> Materi Persebaran Suku di Indonesia Sebelum Direvisi.....	68
Gambar IV.34: <i>Slide</i> Materi Persebaran Suku di Indonesia Setelah Direvisi.....	68
Gambar IV.35: <i>Slide</i> Materi Organ Gerak 2 Sebelum Direvisi	69
Gambar IV.36: <i>Slide</i> Materi Organ Gerak 2 Setelah Direvisi	69
Gambar IV.37: <i>Slide</i> Selamat Datang Pembelajaran 3 Sebelum Direvisi	69
Gambar IV.38: <i>Slide</i> Selamat Datang Pembelajaran 3 Setelah Direvisi.....	69
Gambar IV.39: Tombol <i>Next</i> Sebelum Direvisi.....	69
Gambar IV.40: Tombol <i>Next</i> Setelah Direvisi.....	70
Gambar IV.41: Kunci Jawaban dan Penjelasan 1	70
Gambar IV.42: Kunci Jawaban dan Penjelasan 2	71
Gambar IV.43: <i>Enrichment</i> atau Materi Pengayaan	72
Gambar IV.44: Tampilan <i>Slide</i> Petunjuk Pembelajaran	72
Gambar IV.45: Tampilan <i>Slide</i> Petunjuk Penggunaan Tombol.....	73
Gambar IV.46: Tampilan <i>Slide Layer</i> Sebelum Direvisi.....	73
Gambar IV.47: Tampilan <i>Slide Layer</i> Setelah Direvisi	74
Gambar IV.48: Jaringan Tematik Subtema 2.....	74
Gambar IV.49: Jaringan Tematik Pembelajaran 1	74
Gambar IV.50: Jaringan Tematik Pembelajaran 2	75
Gambar IV.51: Jaringan Tematik Pembelajaran 3	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi	83
Lampiran II: Bukti Seminar Proposal (Berita Acara)	84
Lampiran III: Surat Izin Penelitian	86
Lampiran IV: Kartu Bimbingan Skripsi.....	89
Lampiran V: Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	90
Lampiran VI: Angket Penilaian Ahli Media.....	93
Lampiran VII: Data Hasil Penilaian Ahli Media	95
Lampiran VIII: Angket Penilaian Ahli Materi.....	96
Lampiran IX: Data Hasil Penilaian Ahli Materi	99
Lampiran X: Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	101
Lampiran XI: Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa	105
Lampiran XII: Angket Masukan Guru Kelas.....	106
Lampiran XIII: Data Hasil Penilaian Guru Kelas	108
Lampiran XIV: Angket Penilaian <i>Peer Reviewer</i>	112
Lampiran XV: Data Hasil Penilaian <i>Peer Reviewer</i>	114
Lampiran XVI: Angket Respon Peserta Didik	117
Lampiran XVII: Lembar Penilaian Peserta Didik.....	118
Lampiran XVIII: Sertifikat PBAK.....	120
Lampiran XIX: Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran	121
Lampiran XX: Sertifikat PPL <i>Mikroteaching</i>	122
Lampiran XXI: Sertifikat PKL.....	123
Lampiran XXII: Sertifikat PLP-KKN.....	124
Lampiran XXIII: Sertifikat TOEFL.....	125
Lampiran XXIV: Sertifikat ICT	126
Lampiran XXV: Sertifikat PKTQ	127
Lampiran XXVI: Sertifikat Training Laboratorium Multimedia Pembelajaran .	128
Lampiran XXVII: Sertifikat Sendra Tari	129
Lampiran XXVIII: Sertifikat <i>User Education</i>	130
Lampiran XXIX: Dokumentasi Uji Coba	131

Lampiran XXX: Foto Produk Media Pembelajaran 132
Lampiran XXXI: Daftar Riwayat Hidup..... 133



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa apapun yang dapat menimbulkan proses belajar peserta didik, salah satu dari bahan belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran dalam kurikulum 2013 terdapat tiga sifat yaitu media auditif, media visual dan media audiovisual.

Media pembelajaran yang sering dijumpai di sekolah adalah media visual karena mudah didapatkan dan terjangkau harganya, misalkan buku tematik, LKS, dan lainnya. Sedangkan media audiovisual jarang ditemukan karena keterbatasan dari guru dan sekolah untuk mengadakannya. Tidak semua guru dapat membuat media pembelajaran yang bersifat audiovisual karena media sifat ini biasanya berkaitan dengan teknologi misalnya adalah video atau media interaktif lainnya.

Selain hal tersebut, kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk aktif sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang proses belajar peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Terlebih pendidikan pada era revolusi industri 4.0 ini sangat erat hubungannya dengan teknologi pembelajaran. Hal ini memfokuskan kolaborasi antara media dan perangkat keras sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan dan teknologi rekayasa misalnya komputer, laptop, proyektor gambar bergerak dan lainnya.²

Terdapat tiga ciri media pembelajaran yang baik yaitu bersifat material, bersifat interaktif dan bersifat *reusable* (dapat digunakan lagi).³ Akan tetapi kenyataan di lapangan, berdasarkan hasil wawancara dengan Ida Asrotul Mahmudah S. Pd (SD Negeri Grogolbeningsari), Lia Widia Ningsih

² Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 30.

³ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2018), hlm. 16-17.

S. Pd (MI Muhammadiyah Kolopogo), dan Umi Sri Lestari S. Pd (MIN 1 Sleman) pembelajaran di sekolah hanya menggunakan buku tematik dan video berisi materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang memenuhi sifat-sifat tersebut untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik.

Selain hal tersebut, Indonesia dan negara-negara lain di dunia sedang dilanda virus *covid-19*, sehingga pembelajaran di sekolah belum dilaksanakan, diganti dengan belajar jarak jauh dari rumah. Sehingga sekolah membutuhkan media berbasis teknologi atau elektronik untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Media yang dibutuhkan berupa media audiovisual yang interaktif dan aplikatif dapat digunakan menggunakan android atau alat elektronik lainnya. Hal ini selaras dengan hasil wawancara terhadap tiga guru kelas V di tiga sekolah yaitu Ida Asrotul Mahmudah S. Pd (SD Negeri Grogolbeningsari), Lia Widia Ningsih S. Pd (MI Muhammadiyah Kolopogo), dan Umi Sri Lestari S. Pd (MIN 1 Sleman) menyatakan bahwa dalam proses belajar membutuhkan pengembangan media pembelajaran berbentuk video interaktif pada materi Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” karena materinya perlu visualisasi yang dikemas dengan menarik dan inetraktif serta dapat digunakan untuk pembelajaran dalam jaringan maupun luar jaringan.⁴

Materi yang perlu divisualkan tersebut diantaranya adalah penjelasan materi bagian-bagian rangka manusia, peta kepadatan penduduk Indonesia, peta keragaman bangsa Indonesia dan lain sebagainya. Selain materi pembelajaran yang perlu divisualkan, media pembelajaran interaktif ini akan disusun untuk kelas V karena berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa peserta didik kelas V sudah mampu untuk mengoperasikan HP ataupun laptop untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

⁴ Wawancara kepada Ida Asrotul Mahmudah S. Pd (SD Negeri Grogolbeningsari), Lia Widia Ningsih S. Pd (MI Muhammadiyah Kolopogo), dan Umi Sri Lestari S. Pd (MIN 1 Sleman) menggunakan angket dalam google form pada tanggal 13 dan 14 April 2021.

Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”?.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”?.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui pengembangan pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”.
- b. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”.

2. Kegunaan Penelitian

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengembangan media

pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang mendukung proses pembelajaran sebagai salah satu modal menjadi guru yang handal.

b. Bagi Pendidik

Memberikan masukan dan pandangan baru mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Terkhusus pada penelitian ini yaitu media berbasis *Articulate Storyline*. Sehingga pendidik diharapkan mempunyai referensi baru dalam menciptakan media yang interaktif untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dengan adanya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang diharapkan dapat menambah motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media ini diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar.

d. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dan pandangan baru mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Terkhusus pada penelitian ini yaitu media berbasis *Articulate Storyline*. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat ini berupa media interaktif diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatnya kualitas pembelajaran sekolah.

e. Bagi Program Studi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian serupa berikutnya. Serta menjadi referensi mahasiswa PGMI dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Terfokus dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk anak SD/MI.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” terdiri dari pembelajaran 1-3 disusun secara tematik sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* disusun sesuai dengan materi yang terdapat di buku tematik revisi tahun 2020.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terdiri dari tujuh menu yaitu *home screen* (menu selamat datang), menu utama, menu pembelajaran, menu evaluasi, menu daftar pustaka dan menu profil.
4. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan dipublish sehingga bisa juga diaplikasikan di android.
5. Media pembelajaran dalam bentuk *soft copy* dengan format html.
6. Media pembelajaran dapat dioperasikan menggunakan android dan laptop.
7. Ukuran file *soft copy* media pembelajaran interaktif dalam format html dengan bobot 77,5 Mb.
8. Ukuran aplikasi media pembelajaran interaktif ini sebesar 69,3 Mb.
9. Media pembelajaran interaktif format html dapat diakses pada PC yang mempunyai Windows 7 SP1, Windows 8/8.1, dan Windows 10.
10. Terdiri dari 93 *slide* interaktif.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Asumsi dan batasan pengembangan penelitian ini adalah:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini merupakan pembuatan produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.
2. Bentuk media yang dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah video interaktif.
3. Produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini memuat materi kelas V Tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan

Prakarya (SBdP), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

4. Pengujian dari produk penelitian pengembangan ini tidak terkait tindak lanjut dari media dan prestasi hasil belajar peserta didik, melainkan hanya sebatas pengujian validitas.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran istilah, maka beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)

Research and Development (penelitian dan pengembangan) adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk (model, modul dan lainnya) dan mempunyai nilai efektifitas.⁵ Pengertian lain dari metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk, menguji keefektifannya, mengembangkan dan menciptakan produk.⁶

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa alat, lingkungan dan kegiatan yang dirancang untuk menyalurkan pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat berupa *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak).⁷

Sedangkan pengertian interaktif adalah adanya komunikasi dua arah atau lebih dari komponen komunikasi. Kaitannya dengan media pembelajaran adalah adanya hubungan antara manusia (pengguna) dengan komputer (aplikasi atau *software*). Sehingga media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran

⁵ Budiyo Sapatro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Developmen): Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Sleman: Aswaja Pressindo, 2017), hlm. 7.

⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Yogyakarta: PGMI Press UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 31.

⁷ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 97.

aktif karena peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan tetapi juga melakukan sesuatu dan memberikan respon.⁸

3. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi dengan menyediakan *template* bawaan yang membuat materi presentasi menjadi interaktif, menarik dan imersif. *Articulate Storyline* tersedia dalam lima bahasa.⁹



⁸ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020), hlm. 4.

⁹ Amri Tanduklangi, Karlina Amri, *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer: Computer Assisted Language Learning* (Sleman: Deepublish, 2019), hlm. 142.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” telah berhasil dikembangkan dengan model pengembangan 4D: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), and *dissemination* (penyebaran). Produk telah memenuhi kriteria kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, masukan dari teman sejawat dan guru kelas V sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” termasuk dalam kategori sangat baik (SB) berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V, dan teman sejawat dengan presentase skor 92,6% serta mendapatkan respon positif dari peserta didik dengan presentase skor 98%.

B. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam melakukan penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Keterbatasan Kemampuan Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline*
Aplikasi *Articulate Storyline* belum banyak yang menggunakan di Indonesia, sehingga sangat susah untuk menemukan konsultan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Peneliti hanya belajar dari tutorial yang ada di web dan Youtube, sehingga tidak dapat konsultasi langsung dengan pihak yang sudah ahli. Tutorial pembuatan media ini yang dibuat dalam bahasa Indonesia jumlahnya masih sedikit sehingga beberapa kali harus mengikuti tutorial yang menggunakan bahasa Inggris hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti terlebih yang dibahas terkait pemrograman.

2. Keterbatasan Waktu

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan mulai dari tahap perancangan sampai tahap penyebaran produk sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Peneliti juga harus cermat memperhatikan setiap elemen dari media pembelajaran supaya media pembelajaran interaktif dapat dioperasikan sebagaimana mestinya.

C. Saran

Peneliti telah berhasil melakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk kelas V Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” dan memerlukan tindak lanjut sebagaimana saran dari peneliti diantaranya adalah:

1. Saran Pemanfaatan

Produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran luar jaringan maupun dalam jaringan yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kelas V Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1-3 serta memudahkan peserta didik untuk belajar dengan mudah dan menyenangkan.

2. Saran Diseminasi

Produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif dapat disebarluaskan dalam skala yang lebih besar lagi kepada pendidik khususnya guru kelas V untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”. Selain disebarluaskan untuk guru kelas V media ini juga dapat diberikan kepada lembaga les privat atau sejenisnya.

3. Saran Pengembangan

Penelitian ini dapat dilanjutkan lagi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran 4-selesai. Dengan menambah fitur-fitur yang belum termuat dalam media penelitian ini. Pengembangan produk juga dapat dilanjutkan dengan memasukkan aplikasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V

Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” di *Play Store* untuk jangkauan yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- al-Tabany, Trianto Ibnu Badar, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI: Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Darnawati; Jamiludin; La Batia; Irawaty; Salim, “Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate Storyline*”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, DOI: <http://dx.doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>, November 2019.
- Dewi, Putri Kumala; Budiana, Nia, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, Malang: UB Press, 2018.
- Fatirul, Achmad Noor; Walujo, Joko Adi, *Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia diakses dalam <https://kbbi.web.id/tema> pada tanggal 29 November 2020.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Organ Gerak Hewan dan Manusia: Buku Guru Edisi Revisi*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dalam laman http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/PermenDikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf diakses pada tanggal 29 November 2020.
- Lestari, Novia, *Media Pembelajaran Berbais Multimedia Interaktif*, Klaten: Lakeisha, 2020.
- Nurfajriani, Rahmi, “[Update] Kasus Virus Corona Indonesia per 11 November Naik Jadi 448.118 Orang” dalam laman <https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-01942725/update-kasus-virus-corona-indonesia-per-11-november-2020-naik-jadi-448118-orang> diunduh tanggal 11 November 2020.
- Maemunawati, Siti; Alif, Muhammad, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, Serang: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020.

- Maryanto. *Organ Gerak Hewan dan Manusia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.
- Mudikawaty, Meity; Meisawati, Melli; Nurdiana, Ari. *Super Complete 4,5,6*. Depok: Magenta Media. 2018.
- Prastowo, Andi, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Prastowo, Andi, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Royan, Frans M., *Negotiation in Consultative Selling*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2004.
- Saputro, Budiyono, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Developmen): Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, Sleman: Aswaja Pressindo, 2017.
- Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, Sleman: Deepublish, 2018.
- Sumiharsono, Rudy; Hasanah, Hisbiyatul, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Sutarti, Tatik; Irawan, Edi, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*, Sleman: Deepublish, 2012.
- Tanduklangi, Amri; Amri, Karlina, *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer: Computer Assisted Language Learning*, Sleman: Deepublish, 2019.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi*, Yogyakarta: PGMI Press UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pada laman <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003> diakses pada tanggal 29 Desember 2020.
- Yahya, Rizky; Ummah, Siti Khoiruli; Effendi, Muh Mahfud “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Filpped Clasroom* Bercirikan *Mini-Project*”, Vol. 4, No. 1, ISSN: 2548-8163 (online) , 2549-3639 (print), Januari 2020.
- Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Yunidar, Tatang Ary; Syahrudin, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.

Wawancara kepada Nurul Ariyudha Saputri, Siti Robiatun, Desi Irma Melati menggunakan angket dalam google form pada tanggal 31 Desember 2020.

Widoyoko, Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

