

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA TEMA
8 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2**

Pendekatan *Research and Development* pada Peserta Didik Kelas V
Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Bogor Tahun Ajaran 2022/2023

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan**



Oleh

Zahra Ananti Mulyana

037119080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2

Pendekatan Penelitian *Research and Development* (R&D)

Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2

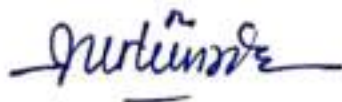
Kota Bogor Semester Genap

Tahun Pelajaran 2022/2023

Zahra Ananti Mulyana (037119080)

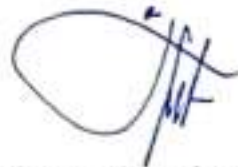
Menyetujui:

Pembimbing Utama



Dr. Surti Kurniasih, M.Si
NIP. 196208311986012001

Pembimbing Pendamping



Rukmini Handayani, M.Pd
NIK. 1.0715020646

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Eka Wardi, M. Si
NIP. 1.6694021205

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd.
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

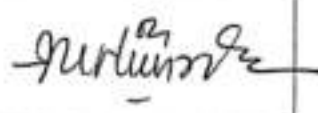
Pada Hari: Kamis

Tanggal: 19 Oktober 2023

Nama : Zahra Ananti Mulyana

NPM : 037119080

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Surti Kurniasih, M.Si	
2	Yuli Mulyawati, M.Pd	
3	Santa, M.Pd	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Ananti Mulyana
NPM : 037119080
Judul Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8
Subtema 1 Pembelajaran 2

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar karya saya, dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada Perguruan Tinggi manapun.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan dengan jelas pada Daftar Pustaka sesuai dengan norma, kaidah atau etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan Paten, Hak Cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pakuan.

Bogor, 20 September 2023

Yang membuat pernyataan


Zahra Ananti Mulyana
NPM. 037119080

ABSTRAK

Zahra Ananti Mulyana, 037119080. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan diimplementasikan di kelas V yang berjumlah 22 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak, dengan ahli media sebesar 88% “sangat layak”, ahli bahasa sebesar 100% “sangat layak”, ahli materi 96%, respon peserta didik memperoleh rata-rata 94%, dan respon guru memperoleh rata-rata 100% “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline 3*, siklus air.

.

ABSTRACT

Zahra Ananti Mulyana, 037119080. *Development of interactive learning media using Articulate Storyline 3 on theme 8 subtheme 1 learning 2. This research aims to develop interactive learning media Articulate Storyline 3 on theme 8 subtheme 1 learning 2 and knowing the feasibility of interactive learning media. The research method used is Research and Development using the ADDIE model. A validation test was carried out on media experts, language experts and material experts and implemented in class V, totaling 22 students. The results of the research show that the interactive learning media developed has a very feasible category, with media experts at 88% "very feasible", language experts at 100% "very feasible", material experts at 96%, student responses getting an average of 94%, and Teacher responses obtained an average of 100% "very appropriate". Based on the research results, it can be concluded that interactive learning media uses Articulate Storyline 3 that has been developed is very suitable for use as learning media in the classroom.*

Keywords: Interactive learning media, Articulate Storyline 3, water cycle.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat-Nya dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2" yang telah dilaksanakan kepada peserta didik kelas V SDN Pengadilan 2.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor. Penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Surti Kurniasih, M.Si. selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Rukmini Handayani, M.Pd. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Sandi Budiana, M.Pd. selaku wali dosen pembimbing kelas D yang selalu memberikan motivasi serta nasihat.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Kepala Sekolah SDN Pengadilan 2 yang telah memberikan izin penelitian.
9. Wali kelas V dan rekan-rekan guru SDN Pengadilan 2 yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
10. Kedua orang tuaku, Bapak Momon Mulyana, S.E dan Ibunda tersayang Siti Maryati yang selalu menjadi pahlawan dan penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, doa dan motivasi yang penuh keikhlasan yang tidak terhingga.
11. Adikku Tersayang, Raafi, Faiq, Al dan Laiqa yang selalu memberikan dukungan do'a dan kasih sayang.
12. Sahabat yang paling kusayangi Jonathan Anugrah Saputra, Putu Merischa Deabella, Suci Lestari, Fitri Damayanti, Reza Fara, Tiara Indah Fitria dan Melia Fridayani Sulaeman yang telah memberikan dukungan dan perhatian kepada penulis dan telah kebersamaan selama masa perkuliahan ini.
13. Sahabat terbaikku Alya Marisa, Ayu Komalasari, Sekar Aulia Rachman, dan Indira Joan Caecielia, yang telah berpartisipasi dalam

pembuatan Skripsi dan pemberi semangat yang paling berharga sampai terselesaikan Skripsi ini.

14. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 khususnya kelas D.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritikan yang membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya para pembaca pada umumnya.

Bogor, September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN TEORITIK.....	8
A. Kajian Teoretik	8
B. Kerangka Berpikir.....	24
C. Penelitian Relevan	26
BAB III	28
METODE PENELITIAN	28
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	38
D. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV.....	51
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	51

A. Hasil Pengembangan	51
B. Pembahasan	68
BAB V	72
SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	72
A. Simpulan	72
B. Saran	73
C. Rekomendasi	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Pengembangan Produk	34
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	38
Tabel 3.3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3.4 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.8 Responden Peserta Didik	43
Tabel 3.9 Responden Guru Kelas.....	45
Tabel 3.10 Kriteria Angket Validasi	47
Tabel 3.11 Kriteria Angket Validasi	48
Tabel 3.12 Kriteria Skala Likert Angket Validasi	49
Tabel 3.13 Kriteria Peserta Didik	50
Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Oleh Ahli Media	54
Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Oleh Ahli Media	55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Kedua Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Oleh Ahli Media.....	55
Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Oleh Ahli Bahasa.....	56

Tabel 4.5 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Oleh Ahli Bahasa.....	57
Tabel 4.6 Hasil Validasi Kedua Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Oleh Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Oleh Ahli Materi	62
Tabel 4.8 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Oleh Ahli Materi	64
Tabel 4 9 Validasi Kedua Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Oleh Ahli Materi.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 4.1 Histogram Validasi Para Ahli.....	66
Gambar 4.2 Histogram Uji Coba Peserta Didik dan Pengguna (Guru)	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan	79
Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian.....	80
Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian.....	81
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	83
Lampiran 6 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	85
Lampiran 7 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3	86
Lampiran 8 Hasil Validasi Pertama Ahli Media	94
Lampiran 9 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	96
Lampiran 10 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi	98
Lampiran 11 Validasi Kedua Ahli Bahasa	100
Lampiran 12 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi	102
Lampiran 13 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi	105
Lampiran 14 Surat Keterangan Validitas Ahli Media.....	108
Lampiran 15 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa	109
Lampiran 16 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi.....	110
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Peserta Didik	111
Lampiran 18 Angket Respon Pesert Didik	112
Lampiran 19 Angket Respon Guru.....	113
Lampiran 20 Dokumentasi	115
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang di dalamnya terdapat interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang diberikan pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan adanya pembentukan sikap pada peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung dengan efektif dan efisien akan membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pembelajaran tematik merupakan sebuah sistem pembelajaran yang terdiri dari beberapa materi pelajaran dan kemudian digabungkan menjadi suatu pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik memiliki tema, yang di dalamnya terdapat subtema, dan terbagi menjadi enam pembelajaran dalam satu minggu.

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak sedikit komponen pembelajaran yang digunakan demi terwujudnya tujuan pembelajaran, mulai dari sarana dan prasarana hingga perangkat pembelajaran. Maka dari itu, perlu diperhatikan komponen pembelajaran, khususnya perangkat pembelajaran, dimana hal

tersebut merupakan sebuah landasan yang digunakan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Pada perangkat pembelajaran, diantaranya media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting diterapkan karena media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran juga penting diterapkan mengingat peserta didik di sekolah dasar sudah memiliki perkembangan pemikiran yang rasional, sehingga penggunaan media pembelajaran akan membantu peserta didik membentuk sebuah pengalaman belajar yang baik.

Media pembelajaran yang baik merupakan media yang interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media yang dapat membantu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk melengkapi unsur-unsur dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan. Melalui pembelajaran interaktif maka akan membantu guru dalam menyampaikan materi-materi abstrak kepada peserta didik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah aplikasi yang dapat menunjang proses pembuatan media pembelajaran interaktif.

Aplikasi ini dapat mengemas materi pelajaran menjadi suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Produk aplikasi yang dihasilkan pada aplikasi ini menggunakan data jaringan. Melalui aplikasi Articulate Storyline 3 ini dapat meningkatkan proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi, meningkatkan kreativitas dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Pada faktanya, masih terdapat permasalahan yang terjadi di dalam kelas, bahwa pembelajaran yang berlangsung masih kurang interaktif. Berdasarkan fakta di lapangan yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara, SDN Pengadilan 02 masih kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif, 30% dari 22 peserta didik di kelas V belum dapat menerima materi dengan baik. Pada pelaksanaannya, pembelajaran hanya menggunakan media cetak, selain itu kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena mengingat setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Merujuk pada permasalahan di atas, penyebab adanya permasalahan tersebut yaitu karena pembelajaran yang berlangsung belum menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Jika pembelajaran hanya mengandalkan media cetak

saja, maka peserta didik akan tetap pasif di dalam kelas dan tidak adanya perkembangan dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar tidak akan optimal.

Permasalahan tersebut menjadi acuan bahwa perlunya mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan lebih sistematis. Adanya video pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* akan mempermudah peserta didik dalam memperoleh materi yang bersifat abstrak, dapat mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, membiasakan peserta didik dengan teknologi yang semakin lama semakin berkembang, dan juga dapat menjadi solusi adanya perbedaan gaya belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh Ariani (2020) bahwa media *Articulate Storyline 3* memiliki dampak yang baik setelah diuji cobakan di kelas karena mengingat *Articulate Storyline 3* merupakan software yang dapat membantu mendesain yang dilengkapi dengan fitur-fitur seperti gambar, karakter, *timeline*, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Peserta didik belum optimal dalam menerima informasi atau materi yang diberikan.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran belum bervariasi.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk menunjang proses belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan penelitian dari pengembangan ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Bagi pendidik, dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan bidang pendidikan terutama di kelas V Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2.
- b. Bagi peneliti, dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam mengembangkan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk materi yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi pendidik, dapat memahami dan mengimplementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah, sehingga sekolah dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk dikembangkan menjadi lebih baik.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Kajian Teoretik

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyampaikan informasi agar terciptanya komunikasi. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam sebuah proses pembelajaran, yaitu sebagai alat komunikasi antara guru, peserta didik dan materi pelajaran. Menurut Yanto, (2019:76) media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik maka akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif.

Menurut Ermawati & Rufaidah, (2019:35) Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif dan pengalaman

belajar yang menyenangkan bagi peserta didik karena adanya variasi media yang peserta didik dapatkan.

Pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran interaktif tentunya bagian dari proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Anggraeni et al., (2021:5315) bahwa media pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dapat memicu keinginan belajar peserta didik, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi peserta didik. Media pembelajaran yang baik tentunya harus meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan agar peserta didik dapat mengingat materi pelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Harsiwi & Arini, (2020:1105) bahwa penggunaan media belajar yang interaktif dianggap dapat meningkatkan penguasaan konsep, hasil belajar, dan cara berpikir peserta didik menjadi lebih kritis.

Melalui pembelajaran interaktif, akan membuat peserta didik lebih senang dan mudah menyerap ilmu yang terlihat dari respon peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media interaktif dapat menumbuhkan keinginan, minat, motivasi, merangsang kegiatan belajar dan memberikan efek psikologis peserta didik. (Magdalena & Astikawati, 2018:35).

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu tampilan yang dirancang untuk memenuhi fungsi penggunaannya. Media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dengan media pembelajaran konvensional. Menurut Latip & Faisal, (2021:450) ciri umum media interaktif yaitu adanya konteks untuk materi yang disajikan dalam desain tampilan media. Tampilan desain juga merupakan bagian dari pengusulan agar peserta didik tertarik pada materi yang disajikan dalam media.

Menurut Kurniawati & Nita, (2018:70) Karakteristik media pembelajaran interaktif yaitu memiliki keterpaduan antara teks, suara, animasi, video, dan interaksi. Dalam penggunaannya, peserta didik dapat menyimak penjelasan yang disampaikan secara interaktif kemudian peserta didik dapat menyampaikan kembali informasi yang telah diperoleh.

Berdasarkan karakteristik tersebut, diperlukan media pembelajaran interaktif yang tepat untuk diterapkan pada peserta didik agar dapat menunjang pembelajaran yang efektif. Menurut Geminiawan et al., (2018:92) sebelum menggunakan media pembelajaran, perlu dipahami bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Perbedaan gaya belajar tersebut dapat diatasi dengan media interaktif yang meliputi simulasi, audio,

video, animasi dan gambar. Adanya media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan gaya belajarnya yang berbeda sesuai dengan keinginannya, seperti gaya belajar auditori, visual, maupun kinestetik. Peserta didik dapat menyesuaikan media yang sesuai dengan gaya belajarnya, sehingga gaya belajarnya sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. (Masdar Limbong et al., 2022:29).

Berdasarkan hal tersebut, jika guru sudah mengetahui karakteristik atau gaya belajar peserta didik, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran berlangsung lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Pascha. A, A., & Raida. H, (2022:3958) bahwa jika pembelajaran sudah menggunakan media yang tepat, maka hal tersebut dapat membantu meningkatkan keinginan yang baru bagi peserta didik, serta dapat membawa pengaruh psikologi terhadap pembelajaran, sehingga media pembelajaran dapat memberi makna bagi pendidik maupun peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran adalah kepercayaan diri, pengalaman dan adanya interaksi dan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik. Wulandari et al., (2021:140). Dalam membangun komunikasi

antara guru dengan peserta didik, diperlukan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang digunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru dengan peserta didik pada situasi pembelajaran. Menurut Manurung, (2021:8) media pembelajaran interaktif memiliki kegunaan untuk menyempurnakan penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan dapat mengatasi kepasifan peserta didik.

Media pembelajaran interaktif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memperjelas pemahaman materi abstrak yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyarto et al., (2021:120) bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami topik yang disampaikan oleh guru, hal tersebut akan mendorong peserta didik menjadi aktif dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran interaktif pun dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Bergantung pada tingkat berpikir peserta didik, alat ini akan memberikan pengalaman yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, memperjelas, dan menyederhanakan konsep abstrak, serta meningkatkan daya serap belajar. (Zain & Pratiwi, 2021:76).

Pada penggunaan media pembelajaran interaktif, baik peserta didik maupun guru saling mendapatkan kemudahannya, masing-masing. Pendapat tersebut didukung oleh Lailiyah & Sukartiningsih, (2018:1151) bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberi kemudahan bagi guru dalam memberi contoh materi yang tidak memungkinkan menyajikan suatu objek secara langsung, sehingga hal tersebut dapat dipecahkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

d. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki fungsi untuk mengemas suatu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tidak hanya itu, bahwa fungsi media pembelajaran interaktif adalah untuk memperjelas pesan materi ajar, menyampaikan informasi mengenai tema, dan meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik (Candra Dewi & Negara, 2021:123). Media pembelajaran interaktif juga memiliki fungsi sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal apabila digunakan secara benar dan diterapkan sesuai dengan pelajaran (Muryaningsih, 2021:86). Jika suatu media pembelajaran interaktif digunakan secara benar, maka media pembelajaran akan semakin memudahkan peserta didik dalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru. (Melinda & Saputra, 2021:97).

Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai salah satu unsur yang penting dalam membangun psikologis yang baik terhadap anak dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Ahmad & Mustika, (2021:2009) bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat yang baru bagi peserta didik, membangkitkan motivasi belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik, dan meningkatkan pengetahuan peserta didik. Adapun fungsi media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang dikemukakan oleh Nurrita, (2018:176) yaitu 1) fungsi komunikatif, yaitu memudahkan komunikasi antara pengirim pesan dengan penerima pesan; 2) fungsi motivasi, yaitu pengembangan media pembelajaran meliputi unsur seni, memudahkan peserta didik mempelajari isi pelajaran dan meningkatkan antusias belajar; 3) fungsi kebermanaknaan; yaitu penggunaan media pembelajaran dapat lebih rasional karena pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan analisis peserta didik; 4) fungsi penyamaan persepsi, yaitu bahwa persepsi setiap peserta didik dapat disesuaikan agar setiap orang memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan; 5) fungsi individualitas, yaitu keragaman latar belakang peserta didik, termasuk pengalaman belajar dan kemampuan peserta didik, media

pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap orang dengan gaya belajar yang berbeda.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Pada masa saat ini, perangkat pembelajaran tengah mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman, salah satunya yaitu media pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah mengiringi perkembangan teknologi di masyarakat khususnya di era globalisasi saat ini (Sapriyah, 2019:590). Fakta bahwa perkembangan teknologi dan informasi berkembang di zaman modern tidak membatasi pengembangan media pembelajaran. Hal ini tentu memudahkan pendidik dalam menyediakan bahan ajar serta menilai dan mengukur kreativitas peserta didik (Trisiana, 2020:34). Pada penerapannya, terdapat tidak sedikit jenis-jenis media pembelajaran yang dapat disesuaikan oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Faujiah et al., (2022:83) secara garis besar terdapat berbagai jenis media pembelajaran interaktif diantaranya:

1. Media audio, media yang dapat dirasakan melalui pendengaran saja, seperti radio atau rekaman.
2. Media visual, yaitu berupa gambar, lukisan, foto, dan lain-lain yang hanya dapat dinikmati sebagai tontonan.

3. Media audiovisual, yaitu media yang memuat unsur bunyi dan gambar. Gabungan dari kedua unsur tersebut dapat menghasilkan unsur suara-gambar, berupa film, video atau sejenisnya.

Hal tersebut satu pendapat dengan Harahap & Siregar, (2018:6) bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran interaktif, yaitu rekaman pita, *slide film*, lembar balik, alat peraga, komik, poster, poster seri, cerita boneka, foto, selebaran, dan brosur. Setiap jenis media pembelajaran interaktif tentunya memiliki kelebihanannya masing-masing, oleh karena itu diharapkan pendidik dapat menyesuaikan media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, karena penggunaan media yang tepat dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman belajar peserta didik. (Septiani & Setyowati, 2020:124).

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disintesis bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari beberapa unsur yang dapat menumbuhkan motivasi, mengatasi kepasifan peserta didik dan digunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Aplikasi *Articulate Storyline 3*

a. Pengertian *Aplikasi Articulate Storyline 3*

Media pembelajaran interaktif terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu audio, visual, dan audio visual. Menurut Salsabila et al., (2020:291) Media audiovisual merupakan sarana pembelajaran alternatif. Media audiovisual dipahami dan dipercaya dapat lebih membangkitkan minat siswa SD karena sifatnya yang lebih mudah dikemas dan lebih menarik siswa dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu jenis aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual yaitu *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan penggunaannya, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. *Articulate Storyline 3* dapat disebut sebagai perangkat lunak yang berfungsi sebagai media komunikasi atau presentasi (Agustina, n.d., 2021:166). Tools yang terdapat pada *Articulate Storyline 3* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan produk berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video (Kandau, 2021:8).

Pada proses pembelajaran, *Articulate Storyline 3* memiliki fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik dapat menerima materi yang

disampaikan dengan baik karena materi dapat diperdalam, dan akan memperjelas makna dari informasi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara tepat dan utuh (Leztiyani, 2021:26). Melalui fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut dapat mendukung lingkungan belajar untuk menunjang terciptanya lingkungan belajar yang menarik. Sehingga, media ini juga mudah digunakan dan dapat dipadukan dengan audio, video, dan lainnya. Berkembangnya media pembelajaran, maka diharapkan kreativitas peserta didik pun ikut berkembang (Nurmala et al., 2021:5026).

b. Kegunaan *Aplikasi Articulate Storyline 3*

Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* merupakan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah guru dalam mengemas materi pelajaran menjadi lebih menarik, sebagaimana Ketut Sinta et al., (2021:212) sampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan penyampaian materi. Selain itu, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diduga dapat membentuk motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang optimal akan membantu pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien, dan dapat mengaktifkan pembelajaran dalam kelas, terlebih media pembelajaran tersebut merupakan media interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kandau, (2021:8) bahwa media

pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat melibatkan peserta didik secara langsung sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat membantu peserta didik memperoleh informasi yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Agustina, n.d., 2021:166).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan media yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi bermakna, hal ini sejalan dengan pendapat Leztiyani, (2021:27) bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan wadah yang digunakan sebagai media yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena adanya interaksi langsung antara pengguna dengan materi pembelajaran. Sehingga, ketekunan belajar peserta didik akan meningkat. Melalui pembelajaran yang dilakukan melalui media *Articulate Storyline 3*, maka peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar secara aktif (Anitasari & Utami, 2022:5929).

c. Kelebihan Aplikasi *Articulate Storyline 3*

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik lebih aktif di dalam kelas. Pada penggunaannya, *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan-kelebihan tertentu. Menurut Rianto, (2020:85) aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu fungsi pemicu sederhana atau

navigasi tombol tanpa pengkodean yang rumit. Dapat dikatakan bahwa aplikasi ini dapat dipelajari bagi pemula yang ingin menggunakannya. Dukungan dari aplikasi ini adalah bahwa aplikasi yang dibuat dapat diunduh pada gawai, dimana hanya membutuhkan internet pada saat mengunduhnya dan dapat dijalankan secara *offline* ketika menggunakannya. Media pembelajaran seperti ini dinilai praktis dan dapat digunakan oleh penggunanya kapan pun dan dimana pun (Jubaerudin et al., 2021:181).

Media *Articulate Storyline 3* memiliki fitur-fitur, seperti menambahkan tautan URL, tersedia berbagai jenis kuis, dan memiliki lapisan untuk memisahkan objek satu sama lain. Media ini bekerja dalam bentuk *scene* dan *slide* dengan fitur seperti video, audio, teks, gambar, dan link dari *website*. Oleh karena itu, penggunaan media dengan alur cerita yang jelas dapat menyampaikan konten secara akurat, menarik, inovatif, interaktif, dan lengkap (Anitasari & Utami, 2022:5929). Hal tersebut didukung oleh pendapat yang sama dengan Leztiyani, (2021:33) bahwa adanya menu praktis tersebut membuat peserta didik dapat berinteraksi langsung dan dapat menunjukkan pemahamannya.

Rohmah & Bukhori, (2020:180) pun mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

- a. Format aplikasi yang dapat dipublikasi di Playstore
- b. Tampilan lebih interaktif
- c. Memudahkan pembelajaran
- d. Dapat diakses secara *offline*
- e. Sebagai media pembelajaran di rumah.

Di samping kelebihan pada aplikasi ini, tentunya *Articulate Storyline 3* memiliki kekurangan dalam penggunaannya. Meskipun kekurangan pada aplikasi ini hanya sebagian kecil, tetapi tetap perlu memperhatikan hal-hal tersebut.

d. Kekurangan Aplikasi Articulate Storyline 3

Alat ajar atau media memiliki peran dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu sebagai sarana pendukung pembelajaran yaitu sebagai transformasi belajar, dimana alat belajar sebelumnya hanya menerapkan metode ceramah di dalam kelas (Damanik et al., 2022:16). Untuk dapat mengaktifkan pembelajaran di dalam kelas, maka perlu penerapan media pembelajaran interaktif, salah satunya yaitu dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan aplikasi yang terbilang jarang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni dalam menjalankannya (Rianto, 2020:85). Alasan lain bahwa aplikasi *Articulate Storyline 3* jarang digunakan yaitu karena harga lisensi

yang dapat dikategorikan bukan harga yang terjangkau (Leztiyani, 2021:33).

Kelemahan aplikasi ini membuat pengguna menjadi terhambat dalam mengaksesnya karena terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaannya menurut Rohmah & Bukhori, (2020:180) kekurangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yaitu:

1. Memiliki dua kompetensi dasar yang terdapat dalam media pembelajaran.
2. Hanya dapat diakses oleh android dengan minimal versi 5.
3. Membutuhkan kapasitas penyimpanan yang cukup besar.

Selain itu, kelemahan lainnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* harus menggunakan internet dan jaringan yang kuat. Hal ini yang menjadi penghambat pengguna *Articulate Storyline 3* yang tidak dapat digunakan di berbagai daerah dan harus diakses di gawai atau perangkat tertentu.

Berdasarkan teori di atas, dapat disintesis bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak yang memiliki fitur menarik, seperti kuis dan permainan dan dapat diakses melalui laptop maupun gawai, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memperoleh informasi dengan baik.

3. Materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2

Pada materi pembelajaran kelas IV Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2, terdapat tiga muatan pelajaran, diantaranya Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Bahasa Indonesia.

Muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya yaitu membahas mengenai tangga nada dan menyanyikan sebuah lagu. Tangga nada merupakan susunan titik nada yang berurut dari nada rendah ke nada tinggi atau sebaliknya (Pardede, 2021). Pada tingkatan dasar materi tangga nada yang diberikan sangat sederhana dengan disajikan rincian melalui Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.2 Memahami tangga nada; 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik

Materi kedua yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sebagai salah satu pelajaran pokok di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang di dalamnya mempelajari alam dan penerapan, seperti pengamatan dan percobaan yang membentuk sikap ilmiah (Putri et al., 2020). Pada materi pembelajaran ini membahas mengenai siklus air. Siklus air itu sendiri merupakan materi yang berisi mengenai proses terjadinya sirkulasi air, kegiatan manusia yang mempengaruhi air, dan cara menghemat air. Materi ini diajarkan di sekolah dasar agar peserta didik memiliki sikap peduli terhadap alam (Putra & Suniasih, 2021:239). Materi yang disajikan

sudah dikemas dalam Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.8 menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup; 4.8 membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.

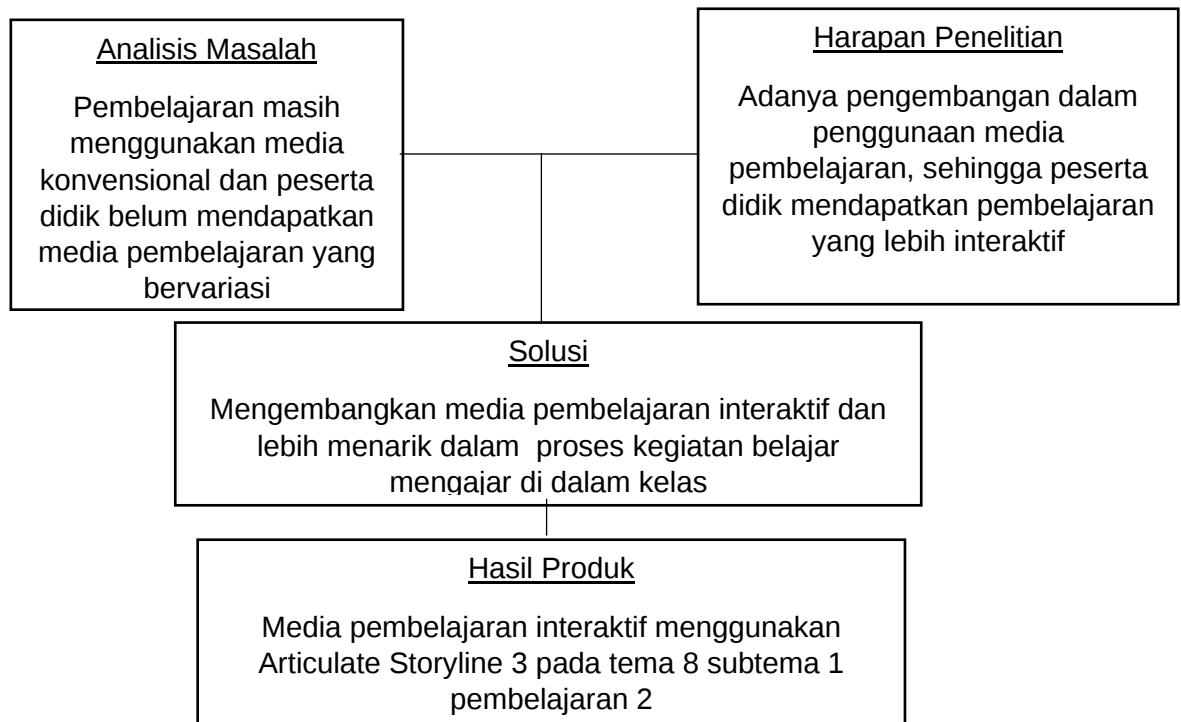
Materi ketiga yaitu Bahasa Indonesia, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran ini yaitu dapat membantu peserta didik dalam mengenal teks non fiksi sehingga dapat membiasakan peserta didik dalam mendapatkan informasi penting yang terdapat dalam suatu karangan. Hutasoit, (2021:961) mengemukakan bahwa teks non fiksi merupakan teks yang berisi mengenai informasi mengenai kejadian-kejadian yang nyata. Hal ini menjelaskan artinya teks non fiksi merupakan peristiwa yang terjadi. Materi non fiksi disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.8 menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non fiksi; 4.8 menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian ini didasarkan pada masalah yang muncul di sekolah, yaitu pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran interaktif, media yang digunakan tidak melibatkan satu pembelajaran yang utuh. Hal tersebut dapat diatasi oleh pengembangan media pembelajaran menjadi media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari beberapa unsur yang dapat menumbuhkan motivasi, mengatasi kepasifan peserta didik dan digunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yaitu *Articulate Storyline 3*.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak yang memiliki fitur menarik, seperti kuis dan permainan dan dapat diakses melalui laptop maupun gawai, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memperoleh informasi dengan baik.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Penelitian Relevan

1. Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD yang dilakukan oleh Yunita Utami dan Wahyudi pada tahun 2021 Universitas Kristen Wacana. Hasil penelitian Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD memperoleh hasil uji validitas sebesar materi sebesar 81,4%, hasil uji validitas media sebesar 81,4% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* telah valid dan praktis digunakan.
2. Pengembangan media Interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik untuk kelas 5 sekolah dasar yang dilakukan oleh Elen Dwi Rahayu, Heny Kusuma W dan Eka Nofri Ari Y, pada tahun 2023 Universitas PGRI Madiun. Model penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap pengembangan model *ADDIE*. Pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian media Interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik untuk kelas 5 sekolah dasar mendapatkan presentase sebesar 93,53%. Uji validasi materi mendapatkan 94%, uji validitas media memperoleh presentase 94% dan uji validitas.
3. Pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi tematik kelas V sekolah dasar yang dilakukan oleh Sucia

Ningsih, Tri Achmad Budi Susilo dan Anggralita Sandra Dewi pada tahun 2023 STKIP PGRI Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Hasil penelitian pengembangan mendapatkan presentase 92% dinyatakan valid oleh validator media, mendapatkan validasi 96,66% yang diperoleh dari validator bahasa, dan mendapatkan presentase 88,5 dari validator materi sehingga dapat disimpulkan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi tematik kelas V sekolah dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, penelitian yang digunakan adalah menghasilkan produk melalui pengujian untuk memastikan kelayakan penggunaan produk tersebut. Hal ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)*.

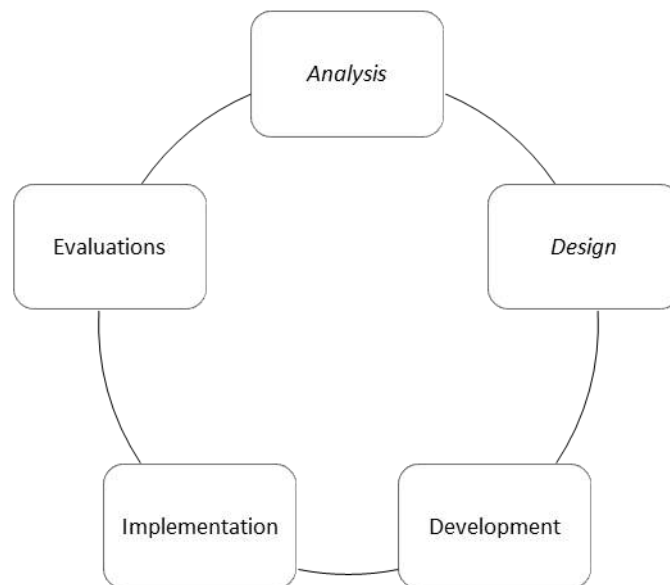
Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020:112). Seorang peneliti harus melakukan tahapan untuk dapat menghasilkan sebuah produk, diantaranya pengembangan produk, proses perencanaan, produksi dan validitas produk. Tujuan peneliti menggunakan metode ini yaitu untuk dapat menghasilkan produk yang lebih inovatif dan teruji sebelum produk tersebut digunakan.

Hasil pengembangan produk dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini dalam mengembangkan media pembelajaran kelas V

tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran 2.

2. Prosedur Penelitian

Pada penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan. Tahapan tersebut yaitu (A)*analysis*, (D)*design*, (D)*development*, (I)*implementation* dan (E)*evaluation* (Syabrina, 2020:28). Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan. Berikut tahapan ADDIE:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Berikut merupakan tahapan model ADDIE:

1) Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis, peneliti dapat menganalisis permasalahan yang terdapat di lapangan, hal ini bertujuan agar peneliti dapat mengetahui produk yang akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi beberapa kemungkinan penyebab ketidakseimbangan sebuah kinerja pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

2) Tahap *Design*

Dalam tahapan ini peneliti merancang produk yang telah dianalisis sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat dikembangkan menjadi produk yang sesuai dengan perumusan. Menurut Amiria (2019) untuk dapat menciptakan sebuah produk diperlukan adanya langkah-langkah desain yang sistematis. Tahapan ini terdiri dari merancang tampilan, menyiapkan keperluan produk, dan membuat kisi-kisi instrumen kepada para ahli sesuai aspek penilaian sistematis.

3) Tahap *Development*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu tahap pembuatan dan pengembangan produk. Dalam hal ini seluruh unsur yang diperlukan dalam pengembangan produk akan

dipersiapkan untuk diuji coba kelayakan oleh para ahli (Mawarni & Hendriyani, 2021).

4) Tahap *Implementation*

Pada tahap ini yaitu dilakukan penerapan produk yang ingin dikembangkan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya guna mengetahui pengaruh kualitas kinerja pembelajaran di dalam kelas (Cahyadi, 2019). Penerapan produk ini juga dilatarbelakangi validasi ahli mengenai kelayakannya.

5) Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam pengembangan produk, untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Tahap ini juga dilakukan untuk mengevaluasi apakah produk yang dihasilkan memenuhi harapan semula (Utama et al., 2022).

3. Tahapan Pengembangan

Pada tahap pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terdiri dari beberapa tahap, diantaranya analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti dapat melakukan identifikasi permasalahan pada proses pembelajaran. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mengetahui solusi yang terdapat pada hasil

identifikasi. Peneliti dapat melakukan observasi maupun wawancara pada guru kelas V SDN Pengadilan 02 Kota Bogor. Selain itu, peneliti dapat menyesuaikan dengan kebutuhan kurikulum, kompetensi dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi (IPK), maupun tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar (KD) pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 yaitu untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia 3.8 menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non fiksi dan 4.8 menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi. Pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) 3.8 menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dan 4.8 membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Serta pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) yaitu 3.2 memahami tangga nada dan 4.2 menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

Berdasarkan hasil analisis dari permasalahan di SDN Pengadilan 02 maka peneliti dapat mengetahui solusi dari kegiatan penelitian yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2. Diterapkannya media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dikarenakan mudah dioperasikan,

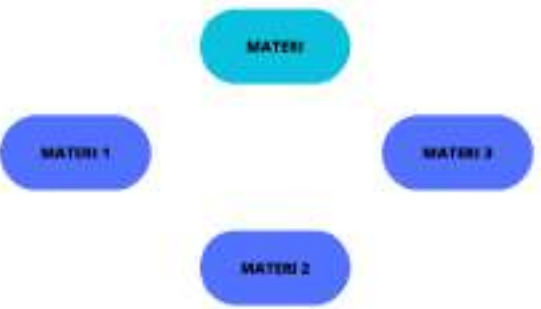
dan terdapat pembuatan fitur kuis yang mudah dan interaktif, dimana hal tersebut dibutuhkan dalam pembelajaran dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2) Desain

Tahap ini merupakan tahap lanjutan setelah peneliti mengetahui solusi dari identifikasi masalah, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Desain tampilan dari media pembelajaran ini berbentuk pembelajaran interaktif yang berisi mengenai materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V SD. Materi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diisi dengan gambar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, teks terkait pembelajaran, maupun video mengenai isu-isu air yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi variatif dan interaktif. Adapun desain media *Articulate Storyline 3* sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Pengembangan Produk

Desain	Deskripsi
	Tampilan awal pada media berisi mengenai keterangan materi pelajaran, logo Universitas Pakuan dan Kampus Merdeka, dan juga tombol “Mulai” untuk memulai media pembelajaran interaktif.
	Tampilan kedua berisi mengenai identitas program studi hingga tahun media pembelajaran interaktif ini dibuat.
	Tampilan ini berisi mengenai menu utama yang akan disajikan kepada peserta didik, yaitu pendahuluan, petunjuk pengerjaan, materi, dan soal penguatan.

	Pada tampilan pendahuluan berisi mengenai kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan juga tujuan pembelajaran
	Tampilan ini berisi mengenai petunjuk pengerjaan media pembelajaran interaktif.
	Tampilan ini berisi mengenai menu materi yang akan dibahas. Peserta didik dapat memilih materi sesuai dengan urutan dan kebutuhan.
	Tampilan ini berisi mengenai materi-materi yang akan disajikan.

	Tampilan ini berisi mengenai petunjuk dalam mengerjakan soal-soal penguatan.
	Tampilan ini berisi mengenai soal-soal penguatan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.
	Tampilan ini berisi mengenai hasil dari pengisian soal penguatan yang telah dikerjakan sebelumnya.

3) Pengembangan

Pada tahap ini merupakan hasil produk yang dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* membutuhkan validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validator ahli pada produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang saya kembangkan yaitu Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom selaku validator ahli media, Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd selaku

validator ahli bahasa, dan Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd selaku validator ahli bahasa. Adanya validasi dari para ahli bertujuan agar produk mendapatkan evaluasi dan validasi dari validator ahli untuk menilai media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan.

4) Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah diuji validasi oleh ahli media maupun ahli bahasa. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian produk yang telah dibuat untuk sampai pada aspek kelayakan dan memudahkan dalam penggunaan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Peneliti dapat membuat angket respon peserta didik untuk dapat mengetahui kelayakan produk tersebut.

5) Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah produk diuji cobakan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran, setelah itu pada tahap ini peneliti dapat mengetahui tanggapan peserta didik melalui minat belajar serta kelayakan dan kemudahan dalam menggunakan produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dilaksanakan di kelas V SDN Pengadilan 02 tahun ajaran 2022/2023.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan November 2022 – Agustus 2023, pelaksanaan tersebut mulai dari penyusunan proposal sampai dengan hasil penelitian. Berikut jadwal kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3.

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No	kegiatan	bulan (2022-2023)																																							
		Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun				Jul				Agst			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Identifikasi Permasalahan	■	■																																						
2	Pengumpulan Proposal	■	■	■	■	■	■																																		
3	Simulasi Proposal							■	■	■	■																														
4	Pre-Definisi Skripsi									■	■	■	■	■	■	■	■																								
5	Pengembangan Produk													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
6	Validasi Ekspert																									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
7	Uji Coba Produk																																								
8	Revisi																																								
9	Pemilihan																																								
10	Pengolahan data dan penyusunan Skripsi																																								

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berguna untuk mendapatkan data dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate*

Storyline 3 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2. Teknik pengumpulan data dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menganalisis serta mencatat kebutuhan. Kegiatan observasi yang dilakukan yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, media pembelajaran yang digunakan, dan mencatat kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

b. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dan mengetahui kebutuhan guru dalam proses pembelajaran. Langkah ini dilakukan melalui daftar pertanyaan yang berisi mengenai media pembelajaran yang digunakan.

c. Angket atau Kuesioner

Angket digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang digunakan dan untuk mengetahui validitas yang diberikan oleh validator serta tanggapan peserta didik dalam bentuk pertanyaan tertulis yang diberikan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian merupakan proses pengumpulan informasi yang berbentuk foto atau gambar terkait

dengan kegiatan penelitian. Teknik dokumentasi diambil secara langsung pada saat kegiatan penelitian di lapangan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berbentuk lembar validasi yang digunakan sebagai alat bantu peneliti untuk pengumpulan data dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Observasi dilakukan kepada peserta didik pada saat pembelajaran dan digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas untuk mengetahui persoalan yang terjadi, sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Peserta didik bersemangat dalam kegiatan pembelajaran		
2.	Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru.		
3.	Media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar.		
4.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif.		
5.	Pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.		
6.	Peserta didik tertarik media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.		
7.	Perlu pengembangan media pembelajaran interaktif.		

b. Lembar Wawancara

Hasil wawancara merupakan analisis untuk mengetahui proses pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar. Wawancara ini dilakukan pada guru kelas V SDN Pengadilan 02 untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* saat awal observasi.

Tabel 3.4 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1	Media pembelajaran apa saja yang sudah Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	
2	Apakah penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas 5 sudah menggunakan media pembelajaran interaktif?	
3	Sudah berapa lama Ibu menggunakan media pembelajaran tersebut?	
4	Apakah terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang saat ini digunakan?	
5	Apakah media pembelajaran yang digunakan selama ini masih ditemukan kelemahan?	
6	Apakah dalam pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> ?	
7	Apakah Ibu pernah membuat media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> ?	

8	Menurut Ibu, apakah perlu sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran?	
9	Apakah Ibu setuju apabila saya mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> di kelas 5?	
10	Jika media pembelajaran interaktif dikembangkan, apakah dapat membantu peserta didik dalam proses belajarnya?	

c. Angket Validasi

Pengumpulan data yang digunakan pada tahap ini peneliti membuat seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penggunaan angket ini berbentuk non tes. Terdapat instrumen validasi yang dapat dilihat sebagai berikut:

a) Lembar Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Media

Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir Pertanyaan
1	Visual Media	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Audio Media	8, 9, 10	3

(Nadzif et al., 2022)

2) Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir Pertanyaan
1	Kesesuaian Bahasa	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Komunikatif	8, 9, 10	3

(Nadzif et al., 2022)

3) Validasi Ahli Materi

Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir Pertanyaan
1	Kelayakan Penyajian	1,2	2
2	Kelayakan Isi	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	8

(Jubaerudin et al., 2021)

4) Lembar Responden Peserta Didik

Tabel 3.8 Responden Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran menarik.					
2	Petunjuk yang ada dalam media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti.					
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>					

	mudah digunakan.					
4	Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.					
5	Penyajian materi dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya dalam belajar.					
6	Media pembelajaran interaktif yang disajikan memudahkan dalam memahami isi materi.					
7	Video pada materi pembelajaran dapat memudahkan saya untuk memahami isi materi.					
8	Soal penguatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif dapat terjawab dengan baik.					
9	Media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat saya antusias dalam mengikuti pembelajaran.					
10	Fitur dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.					

5) Lembar Responden Guru Kelas

Tabel 3.9 Responden Guru Kelas

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif memiliki tampilan menarik.					
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> jelas dan mudah dipahami.					
3	Penggunaan tulisan dan warna pada media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> memudahkan peserta didik memahami isi materi.					
4	Adanya video, teks penjelasan dan kuis pada media pembelajaran interaktif dapat memudahkan peserta didik memahami isi materi.					
5	Media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> sangat membantu peserta didik dalam proses belajar.					
6	Pembelajaran menjadi menarik dan interaktif bila menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .					
7	Media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat					

	meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.					
8	Media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.					
9	Tombol fitur yang terdapat pada <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dioperasikan.					
10	Fitur dan materi pada media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.					

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Teknik kualitatif yaitu cara pengambilan data penelitian dengan mengumpulkan data deskripsi dalam bentuk kalimat. Teknik penelitian ini dapat diperoleh dengan kegiatan wawancara, saran, dan komentar yang terdapat pada angket penilaian produk yang dikembangkan.

2. Teknik Kuantitatif Sederhana

Teknik kuantitatif sederhana melakukan analisis data dengan cara penskoran angket penilaian dari para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi (validator), serta penilain dari respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian ini berbentuk angka, yang dapat diuraikan sehingga mendapatkan hasil gambaran

mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Teknik ini menggunakan dua cara, yaitu:

1. Angket Validasi Ahli

Kelayakan media pembelajaran interaktif *Ariculate Storyline 3* kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 muatan pelajaran seni budaya dan prakarya, ilmu pengetahuan alam dan bahasa Indonesia. perhitungan data validitas media pembelajaran interaktif *Ariculate Storyline 3* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

Teknik analisis data menggunakan angket validitas dengan menggunakan skor 1-5, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Angket Validasi

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

(Effendi & Sutiarso, 2021).

Hasil penskoran tersebut dapat dihitung dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

X = Jumlah skor validitas (nilai nyata)

X_i = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 3.11 Kriteria Angket Validasi

Skor Presentase (%)	Interprestasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Effendi & Sutiarso, 2021).

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas 5. Penilaian angket ini menggunakan penskoran yang berjenis skala likert, penskoran ini disusun dalam bentuk penyajian, materi, dan manfaat media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*. Skala likert ini menggunakan skor 1-5, dengan kriteria:

Tabel 3.12 Kriteria Skala Likert Angket Validasi

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

(Effendi & Sutiarso, 2021).

Hasil angket dapat dihitung menggunakan data kuantitatif dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata – rata skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang di dapat

n = Banyak validator

(Winarti et al., 2021)

Hasil pensekoran tersebut dapat dicari presentase jawaban responden, melalui rumus presetase berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

ari hasil perhitungan menggunakan rumus diatas, maka dapat disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik berikut ini.

Tabel 3.13 Kriteria Respon Peserta Didik

Skor Presentase (%)	Interprestasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Eeffendi & Sutiarso, 2021)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* menggunakan model penelitian ADDIE. Terdapat lima langkah pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

1. Analysis (Analisis)

Tahapan pengembangan pertama yaitu analisis, analisis dalam pengembangan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan prapenelitian dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pengadlan 2 Bogor, proses pembelajaran dianggap kurang interaktif karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 30% akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran di kelas V tersebut dapat dikatakan masih jarang digunakan.

Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu hanya media cetak yang tertera pada buku tematik dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan satu pembelajaran. Oleh karena itu proses pembelajaran kurang mengeksplor keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi. Berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru, hal ini yang menyebabkan sebesar 30%

peserta didik mengalami ketidak aktifan dan kurangnya pembelajaran interaktif di dalam kelas. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang berlandaskan kebutuhan kurikulum, seperti kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di kelas 5.

2. Design (Perancangan)

Setelah mendapatkan data-data yang dari kegiatan wawancara dan observasi dilakukan tahap perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Isi konten pada media pembelajaran interaktif yaitu berupa sedikit pemaparan materi, video pembelajaran yang sesuai dengan materi, gambar, dan soal penguatan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu merealisasikan rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dilakukan uji validitas produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran intraktif yang dikembangkan.

1) Deskripsi Validasi Ahli

Validasi merupakan suatu kegiatan mengumpulkan informasi, pada tahap validasi termasuk ke dalam tahap *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Data tersebut didapatkan dari para ahli serta respon peserta didik untuk menentukan kevalidan media

yang dikembangkan. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai berikut.

a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, saran dan masukan agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik. Berikut hasil validasi pertama dan kedua oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut:

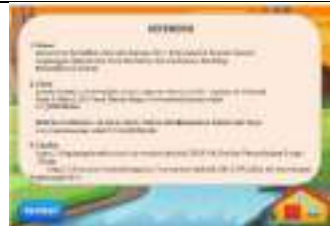
Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Tampilan huruf mudah dibaca dan menarik.	4
2	Media pembelajaran interaktif relevan dengan materi yang disampaikan.	4
3	Kualitas isi media dengan fitur yang menarik.	4
4	Kesesuaian penempatan gambar dan simbol.	3
5	Tampilan media pembelajaran interaktif mendidik dan menghibur.	4
6	Alur cerita menarik.	4
7	Media pembelajaran interaktif berurutan sesuai dengan materi.	4
8	Manfaat media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar peserta didik.	4
9	Volume suara terdengar jelas dalam media pembelajaran interaktif.	5
10	Backsound menarik.	5

Total Penilaian	41
Skor Maksimal (Skor Ideal)	50
Presentase	X 100%
Rata-rata Total	82%

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif maka diperoleh hasil 82%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kriteria “sangat layak”. Produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di sekolah, namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Maka ahli media memberikan beberapa saran sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Oleh Ahli Media**

Aspek	Produk Awal	Hasil Revisi
Relevan dengan materi yang disampaikan	Menambahkan kajian literatur pada menu “Referensi”.	 Kajian literatur sudah ditambahkan pada menu “Referensi”.
Penempatan gambar dan simbol.		

	Pada bagian menu utama perlu diseimbangkan.	Menu utama sudah diseimbangkan.
--	---	---------------------------------

Setelah dilakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari validator ahli media peneliti melakukan penelitian produk kembali untuk validasi kedua, memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Kedua Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Tampilan huruf mudah dibaca dan menarik.	5
2	Media pembelajaran interaktif relevan dengan materi yang disampaikan.	5
3	Kualitas isi media dengan fitur yang menarik.	4
4	Kesesuaian penempatan gambar dan simbol.	4
5	Tampilan media pembelajaran interaktif mendidik dan menghibur.	4
6	Alur cerita menarik.	4
7	Media pembelajaran interaktif berurutan sesuai dengan materi.	4
8	Manfaat media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar peserta didik.	4
9	Volume suara terdengar jelas dalam media pembelajaran interaktif.	5
10	Backsound menarik.	5
Total Penilaian		44
Skor Maksimal (Skor Ideal)		50
Presentase		X 100%
Rata-rata Total		88%

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif yang memperoleh hasil 88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria sangat layak tanpa revisi. Hal ini menunjukkan media pembelajaran interaktif sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli media untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

b. Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa bertujuan agar produk pengembangan media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan dengan baik sesuai dengan bahasa yang digunakan untuk peserta didik sekolah dasar. Berikut disajikan hasil validasi pertama dan kedua dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Oleh Ahli Bahasa

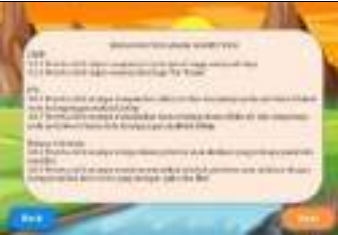
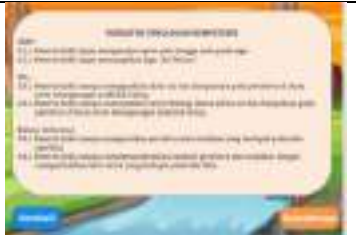
No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4
2	Bahasa yang digunakan lugas, apa adanya, dan tidak berbelit-belit.	4
3	Kesesuaian penggunaan istilah dengan pemahaman peserta didik kelas 5.	4
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	4
5	Kesesuaian ejaan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	3
6	Penggunaan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten.	3

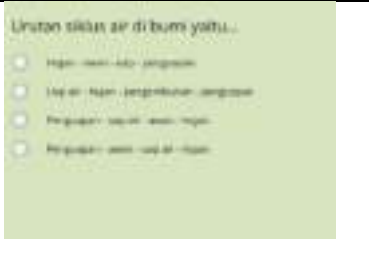
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.	3
8	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	4
9	Keefektifan kalimat yang digunakan.	3
10	Kemudahan peserta didik dalam memahami isi media pembelajaran interaktif dengan bahasa yang digunakan.	4
Total Penilaian		36
Skor Maksimal (Skor Ideal)		50
Presentase		X 100%
Rata-rata Total Validitas		72%

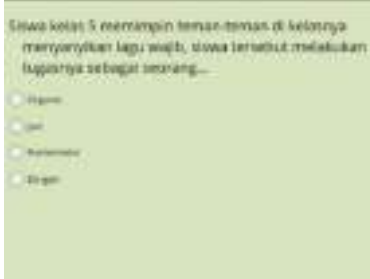
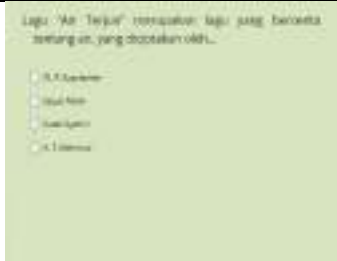
Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif maka diperoleh hasil 72%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kriteria “layak”. Produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di sekolah, namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Maka ahli bahasa memberikan beberapa saran sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Oleh Ahli Bahasa**

Aspek	Produk Awal	Hasil Revisi
Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	 Masukan nama pembuat, ubah posisi penulisan nama, kelas, tema, subtema dan pembelajaran.	 Sudah ditambahkan nama pembuat dan posisi penulisan nama, kelas, tema, subtema, dan pembelajaran sudah

		diubah.
Ketepatan pengaturan penulisan Pemahaman terhadap isi pesan atau informasi.	 Sejajarkan redaksi baris kedua dan akhiri kalimat dengan tanda baca (titik).	 Redaksi baris kedua sudah disejajarkan dan akhir kalimat sudah diberi tanda baca (titik).
	 Sejajarkan redaksi baris kedua dan akhiri kalimat dengan tanda baca (titik).	 Redaksi baris kedua sudah disejajarkan dan akhir kalimat sudah diberi tanda baca (titik).
	 Penulisan sebelum titik dua tidak menggunakan spasi, dan tambahkan tanda baca (titik) di setiap akhir kalimat.	 Sudah mengurangi spasi dan menambahkan tanda baca (titik) di setiap akhir kalimat.

		
	Ubah kalimat akhir menjadi “simaklah lagu yang akan kita pelajari”.	
Kesesuaian ejaan dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia.		
	Perbaiki penulisan kata “Anda” menjadi penulisan depan huruf kapital.	Sudah mengubah penulisan kata “Anda” menjadi huruf kapital.
		
	Perbaiki penulisan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran penulisannya menjadi kecil semua.	Penulisan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran menjadi kecil.
		
	Ubah penulisan unsur jawaban menjadi kecil.	Penulisan unsur jawaban

		sudah diubah menjadi kecil.
	 Ubah penulisan unsur jawaban menjadi kecil.	 Penulisan unsur jawaban sudah diubah menjadi kecil.
	 Ubah penulisan nama pada kolom jawaban.	 Penulisan nama pada kolom jawaban sudah diubah.
Keefektifan kalimat yang digunakan.	 Pada kalimat jawaban dengan ditambahkan kata “karena” dan diakhiri dengan tanda baca (titik).	 Kalimat jawaban sudah ditambahkan kata “karena” dan diakhiri dengan tanda baca (titik).

Setelah dilakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli bahasa, dilakukan penilaian kembali

terhadap produk yang dikembangkan pada validasi kedua, memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Kedua Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5
2	Bahasa yang digunakan lugas, apa adanya, dan tidak berbelit-belit.	5
3	Kesesuaian penggunaan istilah dengan pemahaman peserta didik kelas 5.	5
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	5
5	Kesesuaian ejaan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	5
6	Penggunaan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten.	5
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.	5
8	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	5
9	Keefektifan kalimat yang digunakan.	5
10	Kemudahan peserta didik dalam memahami isi media pembelajaran interaktif dengan bahasa yang digunakan.	5
Total Penilaian		50
Skor Maksimal (Skor Ideal)		50
Presentase		X 100%
Rata-rata Total Validitas		100%

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif yang memperoleh hasil 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria sangat layak tanpa revisi. Hal ini menunjukkan media pembelajaran interaktif sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli bahasa untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

c. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi memberikan penilaian mengenai isi materi dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menyesuaikan KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Berikut hasil validasi pertama dan kedua dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Penyajian isi materi sesuai dengan materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2.	4
2	Kemudahan peserta didik memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .	5
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif dengan KI/KD.	4
4	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan materi pembelajaran.	4
5	Materi yang disajikan dalam media	4

	pembelajaran interaktif sudah berurutan.	
6	Materi yang disajikan sudah jelas dan spesifik.	5
7	Kesesuaian konten materi yang disajikan dapat memperjelas konsep materi.	4
8	Rangkaian kegiatan pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	4
9	Petunjuk yang diberikan memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	5
10	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, baik individu maupun kelompok.	4
Total Penilaian		43
Skor Maksimal		50
Presentase		X 100%
Rata-rata Total Validitas		86%

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif maka diperoleh hasil 86%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kriteria “sangat layak”. Produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di sekolah, namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Maka ahli materi memberikan beberapa saran sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran
Interaktif Oleh Ahli Materi**

Aspek	Produk Awal	Hasil Revisi
Penyajian isi materi.	Menambahkan video pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.	

Setelah dilakukan perbaikan produk berdasarkan masukan validator ahli materi, peneliti melakukan penilaian produk kembali untuk validasi kedua, yaitu memperoleh hasil sebagai berikut:

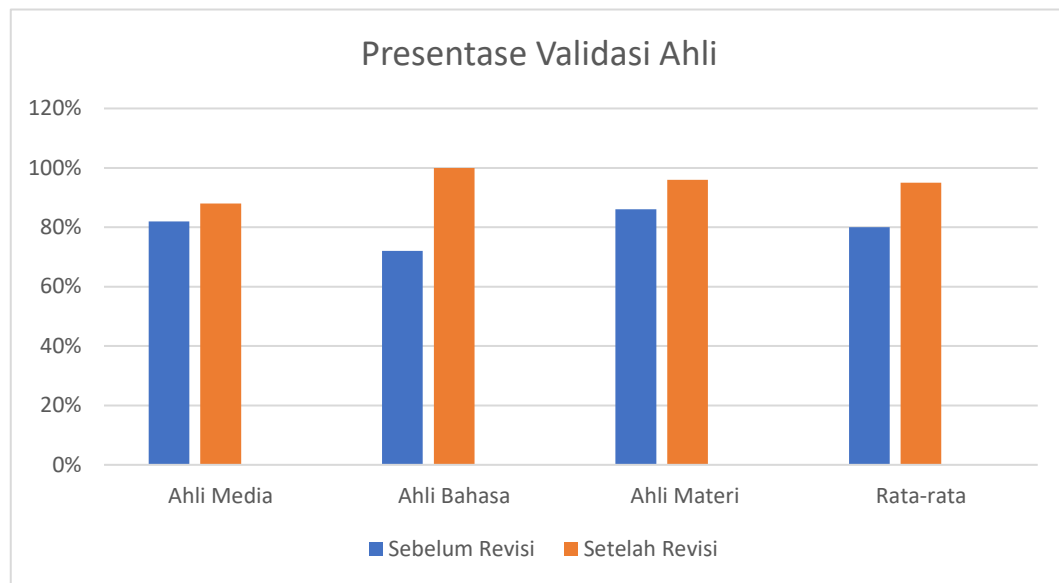
4.9 Hasil Validasi Kedua Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan *Articulate Storyline 3* Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Penyajian isi materi sesuai dengan materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2.	5
2	Kemudahan peserta didik memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .	5
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif dengan KI/KD.	5
4	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan materi pembelajaran.	5
5	Materi yang disajikan dalam media	5

	pembelajaran interaktif sudah berurutan.	
6	Materi yang disajikan sudah jelas dan spesifik.	5
7	Kesesuaian konten materi yang disajikan dapat memperjelas konsep materi.	4
8	Rangkaian kegiatan pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	4
9	Petunjuk yang diberikan memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	5
10	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, baik individu maupun kelompok.	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		50
Presentase		X 100%
Rata-rata Total Validitas		96%

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif yang memperoleh hasil 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria sangat layak tanpa revisi. Hal ini menunjukkan media pembelajaran interaktif sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli materi untuk diimplementasikan kepada peserta didik.



Gambar 4.1 Histogram Validasi Para Ahli

4. **Implementation (Implementasi)**

Tahapan implelementasi produk media pembelajaran interaktif *Articlate Storyline 3* siap untuk uji coba terbatas yang diselenggarakan di kelas 5 SDN Pengadilan 2 sebanyak 22 peserta didik. Selama proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif *Articlate Storyline 3* ditayangkan sebagai media pembelajaran yang digunakan

5. **Evaluation (Evaluasi)**

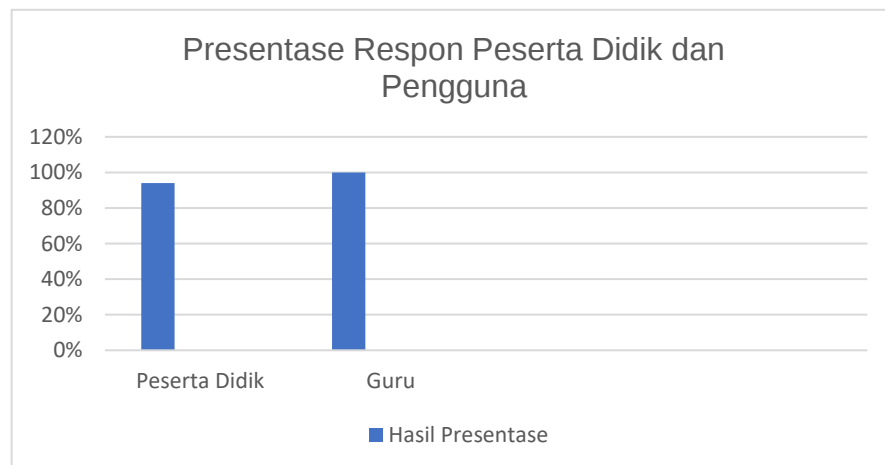
Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian dari angket yang telah diberikah kepada peserta didik dan pengguna (guru) beredasarkan implelementasi uji coba terbatas yang dilakukan.

Untuk dapat mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang ditampilkan, peserta didik diminta untuk menjawab 10 butir pertanyaan. Hasil respon dari peserta didik

memperoleh respon sangat baik dengan presentase sebesar 94%. Sedangkan dari hasil respon pengguna (guru) memperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas karena penyajian materi yang variatif dan juga peserta didik dapat mengeksplor keterampilannya dalam bidang teknologi.

Dapat dilihat bagan hasil analisis pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi agar media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak diimplementasikan kepada peserta didik.



Gambar 4.2 Histogram Uji Coba Peserta Didik dan Pengguna (Guru)

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dirancang dengan menggunakan prosedur *Research and Development (R&D)*. Penerapan proses pembelajaran yang interaktif perlu adanya suatu media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dalam menyampaikan isi materi. Adapun model pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis, yang dimana tahap analisis merupakan tahap awal dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan secara langsung melalui kegiatan observasi serta wawancara bersama wali kelas V. Hal tersebut berguna dalam mencari data-data yang dibutuhkan untuk selanjutnya dilakukan sebuah pengembangan.

Tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan dengan membuat rancangan produk awal dan mengumpulkan berbagai sumber referensi dan materi dari pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah itu, produk dibuat dengan desain tampilan yang menarik, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan mengenai produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukan uji validasi kepada para ahli guna

mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media memiliki presentase sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan ahli materi sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”. Karakteristik media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang telah dibuat yaitu bersifat interaktif karena di dalamnya terdapat konten video dan soal penguatan dengan kemudahan dan kelengkapan informasi yang diberikan, sehingga peserta didik dapat menggunakan tanpa bimbingan dari guru. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran di dalam kelas. Hal ini didukung oleh pendapat Leztiyani (2021) bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Setelah produk melewati uji validasi dengan melakukan perbaikan hingga dinyatakan layak, maka selanjutnya produk dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli, maka media pembelajaran interaktif

Articulate Storyline 3 layak untuk pembelajaran kelas 5, tema 8 subtema 1 pembelajaran 2.

Tahap berikutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik SDN Pengadilan 2 di kelas 5 sebanyak 22 peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan pengguna (guru) terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dan untuk mengetahui respon yang ditimbulkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi interaksi dalam proses pembelajaran, keefektifan, kemenarikan, dan antusias peserta didik.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dengan melihat hasil penilaian dari angket peserta didik dan pengguna (guru) berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan. Hasil dari respon peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan hasil rata-rata keseluruhan presentase sebesar 94%, dan hasil dari respon pengguna (guru) mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Hasil respon peserta didik berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Wahyudi (2021) media media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD memperoleh presentase sebesar 80,5%. Selain itu penelitian yang dilakukan (Rahayu & Madiun (2023) media interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik untuk kelas 5 sekolah dasar memperoleh

presentase sebesar 98%. Sedangkan penelitian yang dilakukan Materi et al. (2023) memperoleh presentase sebesar 84,74%.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh presentase dari respon peserta didik sebesar 94% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat memperoleh respon yang sangat baik, sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* layak untuk digunakan dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di sekolah melalui observasi dan wawancara untuk selanjutnya dapat dilakukan pengembangan, setelah mendapatkan data kemudian dilakukan tahap perancangan media pembelajaran interaktif, kemudian dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Isi konten dalam media pembelajaran interaktif yaitu pemaparan materi, video pembelajaran, dan soal penguatan. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Tahap selanjutnya yaitu media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan di sekolah, kemudian melakukan tahap evaluasi dengan menyebarkan angket kepada peserta didik dan pengguna (guru).

Hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk melalui uji validitas dari para ahli, serta respon peserta didik dan pengguna (guru). Hasil persentase yang telah diperoleh yakni ahli media memperoleh 88% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa memperoleh 100% dengan

kategori “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh 96% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas 5 yang berjumlah 22 orang dan memperoleh hasil persentase 94% dengan kategori “sangat baik”. Maka dari itu media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat mempertimbangkan konten materi yang sesuai dengan lingkungan sekolah dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dengan memanfaatkan teknologi.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran agar kegiatan dapat berlangsung dengan aktif dan interaktif.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* lebih baik dengan melakukan uji coba secara lebih luas untuk mengukur efektivitas pada penggunaanya.

C. Rekomendasi

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada Penggunaannya, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* hanya dapat diakses di wilayah tertentu yang memiliki akses internet yang baik dan hanya dapat digunakan pada gawai minimal versi 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008-2014.
- Agustina, U., & Elan, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02. *JS (Jurnal Sekolah)*, 5(3), 165-169.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926-5935.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-benda Di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 14-21.
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Meningkatkan semangat belajar siswa melalui video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pernapasan kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2).
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Geminiawan, I. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 91-95.

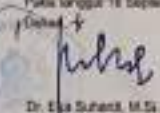
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational*, January, 10.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178-189.
- Kandau, E. (2021). Penerapan Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas IV SDN Kepuhkiriman 1 WARU-SIDOARJO (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana).
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7).
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya peningkatan literasi sains siswa melalui media pembelajaran IPA berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 444-452.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24-35.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35.
- Magdalena, M., & Astikawati, Y. (2018). Analisis penggunaan Media Audio Visual dalam Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMP Karya Sekadau. *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1).

- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96-101.
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84-91.
- Ningsih, S., Susilo, T. A. B., & Dewi, A. S. (2023). Pengembangan Multimedia INteraktif Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1823-1838.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024- 5034
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pascha, A. A., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 3957-3970.
- Rahayu, E. D., Widyaningrum, H. K., & Yanto, E. N. A. (2023, July). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 2, No. 2, pp. 817-827).
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169-182.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.

- Sinta, N. A. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2).
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020, August). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 1, No. 01, pp. 121-128).
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139-144.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1).
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School*, 8(1), 75-81.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Bimbingan

 YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Raya No. 452, P. O. Box 452, Bogor 16113 Telp. (0251) 817500 Bogor									
DEKRET KEPENDIDIKAN DEKRET FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 258/SK/KEP/PA/2023 TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPS FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKRET FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN									
Menyebut	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan petunjuk yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik.								
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengapukan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/PA/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Jember Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025								
Memperhatikan	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.								
MEMUTUSKAN									
Menetapkan Pertama	<table border="0"> <tr> <td>Mengangkat Sekolah</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dr. Suni Kurniasih, M.Pd</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Rukmi Handayani, M.Pd</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table>	Mengangkat Sekolah		Dr. Suni Kurniasih, M.Pd	Pembimbing Utama	Rukmi Handayani, M.Pd	Pembimbing Pendamping		
Mengangkat Sekolah									
Dr. Suni Kurniasih, M.Pd	Pembimbing Utama								
Rukmi Handayani, M.Pd	Pembimbing Pendamping								
	<table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>ZAHRA ANANTI MULYANA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>007119060</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Jenis Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2</td> </tr> </table>	Nama	ZAHRA ANANTI MULYANA	NPM	007119060	Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Jenis Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2
Nama	ZAHRA ANANTI MULYANA								
NPM	007119060								
Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR								
Jenis Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2								
Kedua	Kapada yang bersangkutan dibebaskan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.								
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.								
Ditentukan di Bogor Pada tanggal 18 September 2023  Dr. Eka Suharsa, M.Pd NPM : 0094 021 206									
Tembusan 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan									

Lampiran 2. Surat Izin Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kertajati Per. 4/2, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telpex (0251) 8379608 Bogor

Nomor : 5851/WADEK I/FKIP/III/2023

07 Maret 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Pengadalan 02 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : ZAHRA ANANTI
MULYANA
NPM : 037119080
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

dan Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sengul Budiana, M.Pd.
Nrk. 11008025469

Lampiran 3. Surat Balasan Prapenelitian

	PEMERINTAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SD NEGERI PENGADILAN 2 BOGOR Jl. Pengadilan No. 12 (0251) 8571954, Bogor 16121 E-Mail : sdnpengadilan2.bogor@gmail.com
NSS : 101.026.105.002	NPSN : 20220563

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/ 163 /03-SDN Pengadilan 2/2023

bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: IDA WIDIAWATI, S.Pd.I
NIP	: 19661105 198803 2007
Pangkat / Gol-Ruang	: Pembina Tk. 1 / IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: ZAHRA ANANTI MULYANA
NPM	: 037119080
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Bahwa nama tersebut Telah melaksanakan Prapenelitian dalam rangka penyusunan skripsi, yang dilaksanakan di SD Negeri Pengadilan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 10 Maret 2023

Kepala Sekolah,



Ida Widiawati, S.Pd.I
19661105 198803 2007

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian


YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermita, Mandiri dan Berkeprahadian
Jalan Pakuan Kertajati, No. 473, Bogor 16155, Telp. (0251) 8211988 Bogor

Nomor : 6867/WADEK/IFK/PV/III/2023
 Perihal : Izin Penelitian

22 Agustus 2023

Yth. Kepala Sekolah SDN Pengadani 02 Kota Bogor
 di
 Tempat

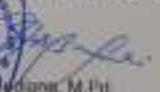
Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami harapkan mahasiswa :

Nama : ZAHRA ANANTI MULYANA
 NPM : 037119080
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 26 Agustus s.d. 1 September 2023 mengenai: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
 Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

 P. Setiawan, M.Pd.
 17006025469

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian


PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PENGADILAN 2 BOGOR
 Jl. Pengadilan No. 12 ☎ (0251) 6571954, Bogor ☎ 16121
 E-Mail : psdnpengadilan2@yahoo.com
 NSS : 101 026 105 002 NPSN : 20220563

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421.2 / 210 – SDN Pengadilan 2

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **IDA WIDIAWATI, S.Pd.I**
 NIP : 19661105 198803 2007
 Pangkat / Gol-Ruang : Pembina Tk. I / IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

No.	Nama	NPM	Program Studi	Keterangan
1.	ZAHRA ANANTI MULYANA	037119080	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	

Nama tersebut telah melakukan penelitian di kelas 5 (lima) SD Negeri Pengadilan 2 Bogor pada tanggal 29 Agustus 2023, kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka *Penyusunan Skripsi*, pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Pakuan Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 30 Agustus 2023

Kepala Sekolah,


Ida Widiawati, S.Pd.I
 19661105 198803 2007

Lampiran 6. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Media pembelajaran apa saja yang sudah Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Media konkrit dan media cetak.
2	Apakah penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas 5 sudah menggunakan media pembelajaran interaktif?	Penggunaan media pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran interaktif.
3	Sudah berapa lama Ibu menggunakan media pembelajaran tersebut?	Dari awal pembelajaran di awal semester.
4	Apakah terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang saat ini digunakan?	Tidak ada.
5	Apakah media pembelajaran yang digunakan selama ini masih ditemukan kelemahan?	Tidak ada, tetapi terdapat sekitar 30% dari 22 jumlah peserta didik pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
6	Apakah dalam pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> ?	Belum pernah.
7	Apakah Ibu pernah membuat media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> ?	Belum pernah.
8	Menurut Ibu, apakah perlu sebuah pengembangan media	Perlu adanya pengembangan.

	pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran?	
9	Apakah Ibu setuju apabila saya mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> 3 di kelas 5?	Setuju.
10	Jika media pembelajaran interaktif dikembangkan, apakah dapat membantu peserta didik dalam proses belajarnya?	Ya, karena itu dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lampiran 7. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3*

1. Cover/Menu Utama



2. Pendahuluan

KOMPETENSI DASAR

SBKPA
 3.2 Merakasi tangga main.
 4.2 Menyajikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

IPA
 3.8 Mengenal sifat-sifat air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta lingkungannya melalui hasil-hasil.
 4.8 Membuat karya tentang siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.

Bahasa Indonesia
 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non fiksi.
 4.8 Menyajikan bentuk peristiwa atau tindakan dengan representasi lisan atau tulis yang terdapat pada teks fiksi.

[Kembali](#)
[Selanjutnya](#)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

SBKPA
 3.2.1 Peserta didik dapat merakasi lagu jenis-jenis tangga nada pada lagu.
 4.2.1 Peserta didik dapat menampilkan lagu "Air Terjun".

IPA
 3.8.1 Peserta didik mampu menguraikan sifat-sifat air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta lingkungannya melalui hasil-hasil.
 4.8.1 Peserta didik mampu membuat karya tentang siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta lingkungannya melalui hasil-hasil.

Bahasa Indonesia
 3.8.1 Peserta didik mampu menguraikan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non fiksi.
 4.8.1 Peserta didik mampu mendemonstrasikan bentuk peristiwa atau tindakan dengan representasi lisan atau tulis yang terdapat pada teks fiksi.

[Kembali](#)
[Selanjutnya](#)

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan bernyanyi, peserta didik mampu merakasi jenis-jenis tangga nada pada lagu dengan benar.
2. Melalui kegiatan menyanyi, peserta didik mampu menampilkan lagu "Air Terjun" dengan percaya diri.
3. Melalui penyajian video, peserta didik mampu menguraikan sifat-sifat air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta lingkungannya melalui hasil-hasil dengan tepat.
4. Melalui menonton teks bacaan, peserta didik mampu menguraikan karya representasi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta lingkungannya melalui hasil-hasil dengan benar.
5. Dengan membaca teks non fiksi peserta didik mampu menguraikan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non fiksi dengan benar.
6. Dengan representasi lisan atau tulis yang terdapat pada teks, peserta didik mampu mendemonstrasikan bentuk peristiwa atau tindakan dengan representasi lisan atau tulis yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.

[Kembali](#)
[Selanjutnya](#)



3. Petunjuk Pengerjaan



4. Materi

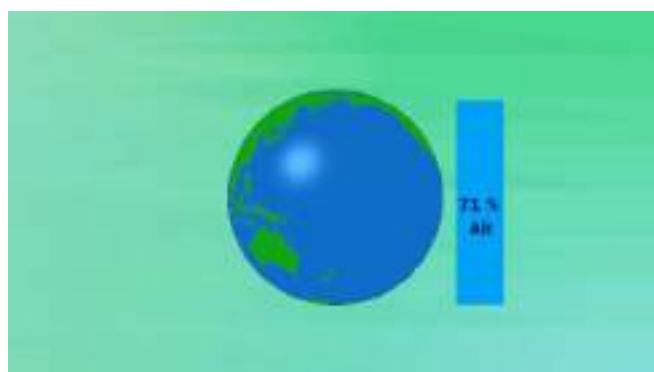


a. Tangga Nada



b. Siklus Air

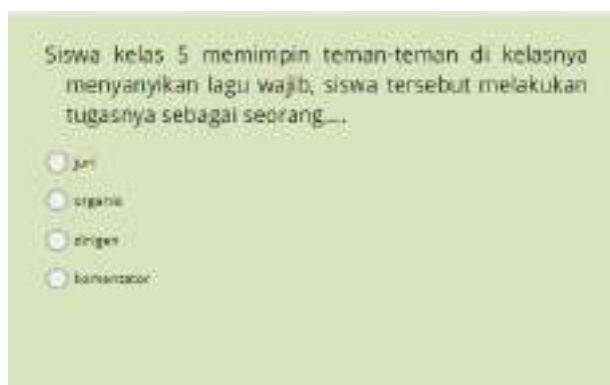
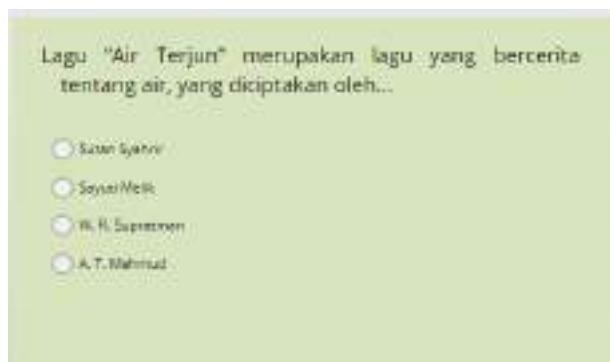




c. Teks Non Fiksi



5. Soal Penguatan



Jumlah air di bumi selalu menetap dan sama, hal ini dikarenakan adanya proses....

- ☐ terbentuknya awan
- ☐ komensalisme
- ☒ hujan
- ☐ siklus air

Urutan siklus air di bumi yaitu....

- ☐ hujan - awan - uap - pengumpulan
- ☐ pengumpulan - awan - uap air - hujan
- ☐ uap air - hujan - pengembunan - pengumpulan
- ☒ pengumpulan - uap air - awan - hujan

Berdasarkan cerita "Semut dan Beruang", mengapa Beri menuduh bangsa semut?

- ☐ Karena terdapat pohon tumbang.
- ☒ Karena air berburang.
- ☐ Karena guci yang hilang.
- ☐ Karena terdapat banyak daun kering yang berjatuhan.

Results

Nilai Kamu:	80% (80 points)
Keterangan:	80% (80 points)

Result:

✔ Selamat kamu lulus

[Review Quiz](#) 

Lampiran 8. Hasil Validasi Pertama Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema B
Subtema 1 Pembelajaran 2

Peneliti : Zahra Ananti Mulyana

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Surti Kumiasih, M.Si.
2. Rukmini Handayani, M.Pd.

Nama Validator : M. Iqbal Suniansyah, M.Kom.

Link Media :
<https://foc14okt1q9uufmk1xo0d.on.drv.tw/MEDIA/story.html>



Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom nilai.
2. Poin skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan rincian sebagai berikut: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan huruf mudah dibaca dan menarik.				✓	
2	Media pembelajaran interaktif relevan dengan materi yang disampaikan.				✓	
3	Kualitas isi media dengan fitur yang menarik.				✓	
4	Kesesuaian penempatan gambar dan simbol.			✓		

5	Tampilan media pembelajaran interaktif mendidik dan menghibur.				✓	
6	Alur cerita menarik.				✓	
7	Media pembelajaran interaktif berurutan sesuai dengan materi.				✓	
8	Manfaat media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar peserta didik.				✓	
9	Volume suara terdengar jelas dalam media pembelajaran interaktif.					✓
10	Background menarik.					✓
Total Skor		41				
Rata-rata		82 %				

Saran Perbaikan:

1. Tambahkan Kajian literatur
2. Seimbangkan porsi pada bagian menu utama

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema B Subtema 1 Pembelajaran 2 dinyatakan:

- a. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
- (b) Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 19 Agustus 2023
Validator,



M. Iqbal Suriansyah, M.Kom

Lampiran 9. Hasil Validasi Kedua Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8
Subtema 1 Pembelajaran 2

Peneliti : Zahra Asanti Mulyana

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Surti Kumiasih, M.Si.
2. Rukmini Handayani, M.Pd.

Nama Validator : M. Iqbal Sunansyah, M.Kom.

Link Media : <https://oc14oktq4uu9nrlkxofj.on.dns.be/MEQWstory.html>



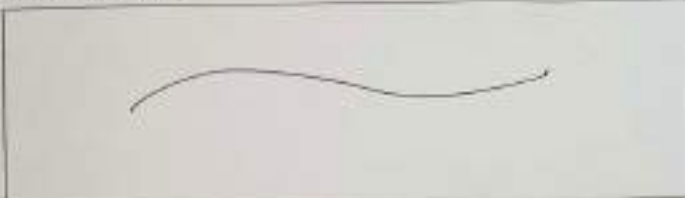
Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom nilai.
2. Poin skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan nilai 5 sebagai berikut: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan huruf mudah dibaca dan menarik.					✓
2.	Media pembelajaran interaktif relevan dengan materi yang disampaikan.					✓
3.	Kualitas isi media dengan fitur yang menarik.				✓	
4.	Kesesuaian penempatan gambar dan simbol.				✓	

5	Tampilan media pembelajaran interaktif mendidik dan menghibur.				✓
6	Alur cerita menarik.				✓
7	Media pembelajaran interaktif berurutan sesuai dengan materi.				✓
8	Manfaat media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar peserta didik.				✓
9	Volume suara terdengar jelas dalam media pembelajaran interaktif.				✓
10	Backsound menarik.				✓
Total Skor				44	
Rata-rata				88 %	

Saran Perbaikan:



Kesimpulan:

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 dinyatakan:

- a. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 11 Agustus 2023
Validator,



M. Iqbal Suriansyah, M.Kom
NIK 0428098503

Lampiran 10. Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2

Peneliti : Zahra Ananti Mulyana

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Surti Kurniasih, M.Si.
2. Rukmini Handayani, M.Pd.

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Link Media : <https://foc14oktln4uu9enikboDg.on.dry.tw/ARTICULATE/story.html>



Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom nilai.
2. Poin skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan rincian sebagai berikut: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
2	Bahasa yang digunakan lugas, apa adanya, dan tidak berbelit-belit.				✓	
3	Kesesuaian penggunaan istilah dengan pemahaman peserta didik kelas 5.				✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.				✓	

5	Kesesuaian ejaan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)			✓		
6	Penggunaan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten.			✓		
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.			✓		
8	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				✓	
9	Keefektifan kalimat yang digunakan.			✓		
10	Kemudahan peserta didik dalam memahami isi media pembelajaran interaktif dengan bahasa yang digunakan.				✓	
Total Skor				56		
Rata-rata				72,7		

Saran Perbaikan:

1. Modifikasi nama pembuat media pembelajaran interaktif, ubah posisi penulisan nama, kelas, vms, jurusan dan pembelajaran
2. Sejarakan endang bari keada dan akhir kalimat dengan tanda baca (titik)
3. Ubah kalimat perintah menjadi "simaklah lagu yang akan kita pelajari".
4. Berikan huruf & kata "anda" menjadi kapital
5. Penulisan alamat SD, kecamatan, dan lokasi pembelajaran menjadi huruf kecil
6. Penulisan kelas ke dua akan menggunakan huruf
7. Vms jemberan menjadi kecil

Kesimpulan:

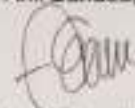
Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 dinyatakan:

- a. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
- Ⓐ Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 15 Agustus 2023

Ahli Bahasa,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

NIK 1.130819885

Lampiran 11. Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2

Peneliti : Zahra Ananti Mulyana

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Surti Kurniasih, M.Si.
2. Rukmini Handayani, M.Pd.

Nama Validator : Aniyah Ekowati, M.Pd.

Link Media : <https://fcc14c85p4uu9nikko0g.on.drv.tw/ARTICULATE/story.html>



Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom nilai.
2. Poin skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan rincian sebagai berikut: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
2	Bahasa yang digunakan lugas, apa adanya, dan tidak berbelit-belit.					✓
3	Kesesuaian penggunaan istilah dengan pemahaman peserta didik kelas 5.					✓
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.					✓

5	Kesesuaian ejaan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)					✓
6	Penggunaan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten.					✓
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.					✓
8	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.					✓
9	Keefektifan kalimat yang digunakan.					✓
10	Kemudahan peserta didik dalam memahami isi media pembelajaran interaktif dengan bahasa yang digunakan.					✓
Total Skor		50				
Rata-rata		100 %				

Saran Perbaikan:



Kesimpulan:

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 dinyatakan:

- a. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 16 Agustus 2023

Ahli Bahasa,

Ainayah Ekowati, M.Pd.

NIK 1.130819685

Lampiran 12. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8
Subtema 1 Pembelajaran 2

Peneliti : Zahra Ananti Mulyana

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Surti Kumiasih, M.Si.
2. Rukmini Handayani, M.Pd.

Nama Validator : Nurlinda Safitri, M.Pd.

Link Media :
<https://fcc14oklg4uu9nkhxolq.on.drv.tw/MATERI/story.html>



Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom nilai.
2. Poin skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan rincian sebagai berikut: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian isi materi sesuai dengan materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2.				✓	
2	Kemudahan peserta didik memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .					✓

3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif dengan KIKD.				✓	
4	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan materi pembelajaran.				✓	
5	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif sudah berurutan.				✓	
6	Materi yang disajikan sudah jelas dan spesifik.					✓
7	Kesesuaian konten materi yang disajikan dapat memperjelas konsep materi.				✓	
8	Rangkaian kegiatan pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.				✓	
9	Petunjuk yang diberikan memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.					✓
10	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, baik individu maupun kelompok.				✓	
Total Skor					43	
Rata-rata					86%	

Saran Perbaikan:

Pada Ayo Berlatih, ada pengantar 811, yang dengan
 Lini Hori (karena sendiri) (karena mirip dengan kutus
 dan).



Kesimpulan:

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 dinyatakan:

- a. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 22 Agustus 2023

Ahli Materi,



Nurinda Safitri, M.Pd.
NIK 1.10116009696

Lampiran 13. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8
Subtema 1 Pembelajaran 2

Peneliti : Zahra Ananli Mulyana

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Surti Kurniasih, M.Si.
2. Rukmini Handayani, M.Pd.

Nama Validator : Nurlinda Safitri, M.Pd.

Link Media : <https://ec14oktg4uu9niklko0g.on.drv.tw/MATERI2/story.html>



Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom nilai.
2. Poin skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan rincian sebagai berikut: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian isi materi sesuai dengan materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2.					✓
2	Kemudahan peserta didik memahami materi menggunakan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3.					✓

3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif dengan KI/KD.					✓
4	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan materi pembelajaran.					✓
5	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif sudah berurutan.					✓
6	Materi yang disajikan sudah jelas dan spesifik.					✓
7	Kesesuaian konten materi yang disajikan dapat memperjelas konsep materi.				✓	
8	Rangkaian kegiatan pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.				✓	
9	Petunjuk yang diberikan memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.					✓
10	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, baik individu maupun kelompok.					✓
Total Skor					48	
Rata-rata					96 %	

Saran Perbaikan:



Kesimpulan:

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 dinyatakan:

- a. Layak untuk diimplementasikan/uji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diimplementasikan/uji coba dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 16 Agustus 2023

Ahli Materi,



Nurlinda Safitri, M.Pd.
NIK 1.10116009696

Lampiran 14. Surat Keterangan Validitas Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.
 Jabatan : Dosen FMIPA Universitas Pakuan
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument ahli media dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2" yang disusun oleh:

Nama : Zahra Ananti Mulyana
 NPM : 037119080
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

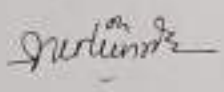
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, maka angket uji validitas dinyatakan "**Valid**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 21 Agustus 2023
Validator,

Mengetahui,
Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Dr. Surti Kurniasih, M.Si.
 NIK 196208311986012001


Rukmini Handayani, M.Pd.
 NIK 1.0715020646


M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.
 NIK 0428098503

Lampiran 15. Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.
 Jabatan : Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Instansi : Universitas Pakuan

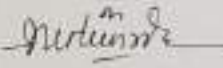
Telah menerima instrument ahli bahasa dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2" yang disusun oleh:

Nama : Zahra Ananti Mulyana
 NPM : 037119080
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3, maka angket uji validitas dinyatakan "Valid".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 16 Agustus 2023
Validator

Mengetahui, Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	
		
Dr. Surti Kurniasih, M.Si. NIP 196208311986012001	Rukmini Handayani, M.Pd. NIK 1.0715020846	Ainiyah Ekowati, M.Pd. NIK 1.130819885

Lampiran 15 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa

Lampiran 16. Surat Keterangan Validitas Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Nurlinda Safitri, M.Pd.
 Jabatan : Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Instansi : Universitas Pakuan

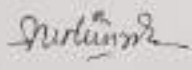
Telah menerima instrument ahli materi dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2" yang disusun oleh:

Nama : Zahra Ananti Mulyana
 NPM : 037119080
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, maka angket uji validitas dinyatakan "**Valid**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 26 Agustus 2023

Mengetahui, Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	Validator,
		
Dr. Surti Kumiasih, M.Si. NIK 196208311996012001	Rukmini Handayani, M.Pd. NIK 1.0715020646	Nurlinda Safitri, M.Pd NIK 1.10116609696

Lampiran 17. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Responden	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket										Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98	94
2	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96	
3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96	
4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	47	50	94	
5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96	
6	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96	
7	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45	50	90	
8	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	45	50	90	
9	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	46	50	92	
10	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50	98	
11	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96	
12	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	50	96	
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
14	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	46	50	92	
15	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	45	50	90	
16	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	44	50	88	
17	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	46	50	92	
18	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	50	96	
19	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	47	50	94	
20	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48	50	96	
21	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	47	50	94	
22	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	50	98	

Lampiran 18. Angket Respon Peserta Didik

Instrumen Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema 1
Pembelajaran 2

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Lengkap : Mark Seven

Instansi/Lembaga : SDN Pengadalan 2 Bogor

Berikanlah tanggapan Anda sebagai peserta didik dalam penggunaar media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang (SK)
- 2 = Kurang (K)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

No	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran menarik.					✓
2	Petunjuk yang ada dalam media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti.					✓
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> mudah digunakan.					✓
4	Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .					✓
5	Penyajian materi dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya dalam belajar.					✓
6	Media pembelajaran interaktif yang disajikan memudahkan dalam memahami isi materi.					✓
7	Video pada materi pembelajaran dapat memudahkan saya untuk memahami isi materi.					✓
8	Soal penguatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif dapat terjawab dengan baik.					✓
9	Media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat saya antusias dalam mengikuti pembelajaran.					✓
10	Fitur dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.					✓

Lampiran 19. Angket Respon Guru

Instrumen Respon Guru Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Articulate Storyline 3 Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2.

ANGKET RESPON GURU

Nama Lengkap : SUTINAH, S Pd-SD

NIP : 196609051992032006

Instansi/Lembaga : SDN Pengadlan 2 Bogor

Berikanlah tanggapan Anda sebagai guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang (SK)
- 2 = Kurang (K)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

No	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif memiliki tampilan menarik.					✓
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> jelas dan mudah dipahami.					✓
3	Penggunaan tulisan dan warna pada media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> memudahkan peserta didik memahami isi materi.					✓
4	Adanya video, teks penjelasan dan kuis pada media pembelajaran interaktif					✓

	dapat memudahkan peserta didik memahami isi materi.						
5	Media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> sangat membantu peserta didik dalam proses belajar.						✓
6	Pembelajaran menjadi menarik dan interaktif bila menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .						✓
7	Media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.						✓
8	Media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.						✓
9	Tombol fitur yang terdapat pada <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dioperasikan.						✓
10	Media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.						✓

Lampiran 20. Dokumentasi



Implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* di kelas 5.

Lampiran 21. Riwayat Hidup



Zahra Ananti Mulyana lahir di Bogor, 07 Juni 2002.

Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, penulis merupakan anak dari Bapak Momon Mulyana, S.E. dan Ibu Siti Maryati. Peneliti tinggal di Jalan Ciwaringin Gang Guru Mica, Kelurahan Ciwaringin, Kecamatan Bogor Tengah,

Kota Bogor. Pendidikan yang ditempuh peneliti yaitu di SDN Pabrik Es pada tahun 2007-2013, SMPN 11 Bogor pada tahun 2013-2016, SMKN 1 Boogor pada tahun 2016-2019, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan pada tahun 2019-2023.