

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

Pendekatan Research and Development
pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu As-Salaam
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Luthfiyyah Salsabila

037121103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Pendekatan *Research and Development*
pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu As-Salaam
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

Luthfiyyah Salsabila (037121103)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK. 1.0212009578



Dendy Saeful Zen, M.Pd.
NIK. 1.0212009580

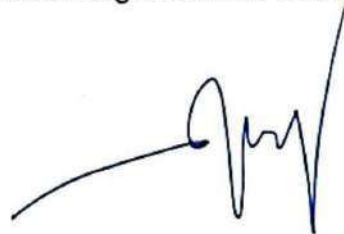
Menyetujui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

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

A handwritten signature in blue ink, likely belonging to Dr. Elly Sukmanasa, is written over the text of the Dean's position.

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

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Kamis Tanggal 12 Juni 2025

Nama : Luthfiyyah Salsabila

NPM : 037121103

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Tatang Muhajang, M.Ag.	
2	Mira Mirawati, M.Pd.	
3	Yuli Mulyawati, 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 menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja 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

Bogor, 29 Mei 2025



Luthfiyyah Salsabila
NPM 037121103

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia**" yaitu

1. Luthfiyyah Salsabila (037121103) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Yuli Mulyawati, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Dendy Saeful Zen, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, Penulisan ulang, Penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 29 Mei 2025

Yang Memberikan Pernyataan:

Luthfiyyah Salsabila	
Yuli Mulyawati, M.Pd.	
Dendy Saeful Zen, M.Pd.	

ABSTRAK

Luthfiyyah Salsabila. 037121103. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas IV SDIT As-salaam serta untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitasan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi 1 dan 2. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan 100% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli bahasa mendapat 92% dengan kategori sangat layak, oleh ahli materi 1 mendapat 90% dengan kategori sangat layak dan oleh ahli materi 2 mendapatkan 98% dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon peserta didik mendapat 94% dengan kriteria sangat layak, dan nilai rata rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,77 dengan kriteria sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Bahan Ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Articulate Storyline 3*, Bahan Ajar Interaktif, Kekayaan Budaya Indonesia

ABSTRACT

Luthfiyyah Salsabila. 037121103. Development of Interactive Teaching Materials Using Articulate Storyline 3 on the Subject of Indonesian Cultural Heritage. This study aims to investigate the development of interactive teaching materials using Articulate Storyline 3 to be implemented for fourthgrade students at SDIT As-salaam, as well as to assess the feasibility and effectiveness of these interactive teaching materials in the learning process conducted at the school. The research method used is Research and Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, validation tests were conducted by experts, including media experts, language experts, and two material experts. The validation results showed that the media expert gave a score of 100% with a very feasible category, the language expert scored 92% with a very feasible category, material expert 1 scored 90% with a very feasible category, and material expert 2 scored 98% with a very feasible category. Student response questionnaires obtained a score of 94% with a very feasible category, and the average N-Gain score of learning outcomes was 0.77 with a very high category. These results indicate that the interactive teaching materials using Articulate Storyline 3 are very feasible for use in the learning process and are highly effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *Articulate Storyline 3, Interactive Teaching Materials, The Culture Wealth of Indonesia*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil Aalamiin, Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat segala nikmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia" Adapun tujuan utama dari penyusunan skripsi ini yakni untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penyusunan Skripsi ini tentunya banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih 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, Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
4. Yuli Mulyawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dendy Saeful Zen, M.Pd., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam menyelesaikan

skripsi ini.

6. Resyi A. Gani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas A yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
 7. Miah Rukmiahti, S.S., selaku Kepala Sekolah SDIT As-salaam dan rekan-rekan guru yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
 8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Dori dan Ibu Sri serta mas Rizal dan Azizah, terima kasih atas do'a, dukungannya, dan kasih sayangnya yang tak terhingga dan tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan menyandang gelar sarjana.
 9. Kepada Bunga Rahayu, Cici Dira, Puput Cahyani, Novi Indriyani, Firli Pitriani, Aisyah Fitriana, Aulia putri, Anisa delia dan Rizki terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya kepada penulis selama ini.
 10. Kepada teman teman PGSD angkatan 2021 terkhusus kepada kelas A, serta seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bentuk dukungan dan motivasinya
- Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Bogor, 29 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI Error! Bookmark not defined.

BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIK	7
A. Deskripsi Teori	7
B. Hasil Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Produk yang akan dihasilkan.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi, Sampel dan Subyek Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Hasil Pembahasan	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75

A. Simpulan	75
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	28
Gambar 4. 1 Diagram Batang Presentase Validasi Ahli	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Storyboard Bahan Ajar Interaktif	31
Tabel 3. 2 Nama Validator	35
Tabel 3. 3 Jadwal kegiatan pengembangan bahan ajar interaktif	36
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	39
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Ahli Media	41
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Ahli Bahasa	41
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Ahli Materi	42
Tabel 3. 9 Kisi-kisi kuesioner peserta didik dan guru	42
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Tes	43
Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi	45
Tabel 3. 12 Skor Penilaian Respon Peserta didik dan Guru	46
Tabel 3. 13 Klasifikasi Nilai N-Gain	46
Tabel 3. 14 Presentase Tingkat Efektivitas	46
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Design Bahan Ajar Interaktif	50
Tabel 4. 2 Validasi Pertama Ahli Media	54
Tabel 4. 3 Revisi Pertama Ahli Media	56

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	57
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	58
Tabel 4. 6 Revisi Pertama Ahli Bahasa	60
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	62
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi 1 dan 2	64
Tabel 4. 9 Revisi Pertama Ahli Materi 1	65
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi 1	66
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama dan Kedua	67
Tabel 4. 12 Hasil Respon Peserta Didik	69
Tabel 4. 13 Hasil Respon Guru	70
Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan (SK)	90
Lampiran 2 Surat Izin Pra penelitian	91
Lampiran 3 Surat Balasan Pra penelitian	92
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian	94
Lampiran 6 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	95
Lampiran 7 Lembar Wawancara Guru	96
Lampiran 8 Tampilan Produk Bahan Ajar Interaktif	97
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Media	103
Lampiran 10 Hasil Validasi Pertama dan Kedua ahli Media	104
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi	107
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa	108
Lampiran 13 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	109

Lampiran 14 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	112
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	114
Lampiran 16 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 1	115
Lampiran 17 Hasil Validasi Pertama dan Kedua Ahli Materi 1	116
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 1	120
Lampiran 19 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 2	121
Lampiran 20 Hasil Validasi Ahli Materi 2	122
Lampiran 21 Surat Validasi Ahli Materi 2.....	124
Lampiran 22 Daftar Hadir Peserta Didik	125
Lampiran 23 Angket Respon Peserta Didik dan Guru	126
Lampiran 24 Rekapitulasi hasil respon peserta didik	129
Lampiran 25 Nilai Pretest	130
Lampiran 26 Nilai Posttest	134
Lampiran 27 Rekapitulasi hasil N-Gain	138
Lampiran 28 Dokumentasi	139
Lampiran 29 Link barcode produk bahan ajar interaktif	140
Lampiran 30 Riwayat Hidup	140

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memegang peran penting dalam mencetak generasi masa depan bangsa. Harapan besar tertumpu pada sistem pendidikan yang mampu melahirkan generasi cerdas, terampil, berkarakter dan siap berkontribusi dalam pembangunan nasional. Di era digital ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Di abad ke-21, integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menjadi hal yang umum. Namun, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi. Peran guru dalam merancang bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik sangatlah penting. Bahan ajar yang dinamis dan responsif, yang dirancang dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan *platform* digital, dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran.

Bahan ajar memiliki peran utama dalam proses belajar peserta didik, terutama di sekolah dasar. Dengan kemampuan berpikir logis yang berkembang, peserta didik membutuhkan pengalaman belajar baru yang diperoleh melalui media pembelajaran yang beragam.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDIT As-Salaam pada tanggal 22 Oktober 2024,

terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran di kelas cenderung monoton, didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, ketergantungan pada buku cetak sebagai sumber belajar utama turut menjadi permasalahan yang berkontribusi dalam penurunan hasil belajar. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi abstrak, sehingga membutuhkan media tambahan yang lebih efektif untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit. Lebih lanjut, variasi bahan ajar yang tersedia masih terbatas, mengingat setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Meskipun sarana dan prasarana sekolah sudah memadai, pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar belum optimal, sehingga potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik belum sepenuhnya tergali.

Berbagai kendala tersebut menunjukkan perlunya bahan ajar interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu solusi yang efektif adalah penggunaan *platform* seperti *Articulate Storyline 3*, karena dapat diakses baik secara *offline* maupun melalui tautan, sehingga peserta didik bisa belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, kemiripan tampilan antara *Articulate Storyline 3* dan *Power Point* menjadi nilai tambah bagi pengguna yang ingin membuat materi pembelajaran interaktif secara cepat dan praktis.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitriani dkk. (2024) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif

Menggunakan *Articulate Storyline 3* IPA Kelas V Sekolah Dasar” bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk materi IPAS kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah R&D dengan model *ADDIE*. Hasil validasi media menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 92,8%. Selain itu, Media tersebut juga sangat praktis digunakan, dibuktikan dengan tanggapan positif dari guru (96,5%) dan peserta didik (96,8%). Efektivitas media menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik hingga 93,75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif ini valid dan praktis untuk pembelajaran di tingkat SD.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Wirawan dkk. (2022) yang berjudul “Bahan Ajar Interaktif berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Peserta didik Kelas V SD”. Hasil uji t menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar tematik mata pelajaran IPS peserta didik kelas V SD.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Husain & Ibrahim (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan memperoleh nilai rata rata ahli materi 90% kategori “sangat layak”, dari ahli media sebesar 89,17% kategori “sangat layak” dan dari uji coba peserta didik sebesar 92,32% kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* layak

digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas V sekolah Dasar.

Uraian latar belakang tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan *Articulate Storyline 3* ini sebagai bahan ajar interaktif melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia” yang ditunjukkan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu As-Salaam Kabupaten Bogor semester genap tahun ajaran 2024/2025.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, maka dapat disusun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton.
2. Ketergantungan peserta didik pada penggunaan buku cetak.
3. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi abstrak.
4. Kurangnya Variasi bahan ajar interaktif yang digunakan oleh guru masih.
5. Pemanfaatan teknologi yang belum maksimal.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia?
2. Bagaimana Kelayakan Bahan Ajar Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia?

3. Bagaimana Efektivitas Bahan Ajar Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan Bahan Ajar Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.
2. Menguji Kelayakan Bahan Ajar Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.
3. Menguji Efektivitas Bahan Ajar Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Memberi informasi teori dan referensi untuk peneliti yang akan melakukan penelitian pada topik yang sama, terutama mereka yang meneliti Bahan Ajar Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

2. Secara praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian dapat digunakan oleh sekolah untuk mendorong penggunaan bahan ajar, yaitu dapat melengkapi kuantitas dan kualitas bahan ajar di sekolah.

- b. Bagi Guru, menjadi contoh bagi guru dalam penggunaan bahan ajar di kelas untuk meningkatkan minat peserta didik dan penguasaan materi.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan penghargaan dan pemahaman mereka terhadap materi mengenai Kekayaan Budaya Indonesia, serta memberikan pengalaman belajar yang baru bagi para peserta didik.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini memperluas wawasan peneliti mengenai bahan ajar terutama dalam penggunaan dan pembuatan bahan ajar interaktif

BAB II LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar Interaktif

a. Pengertian Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar atau *teaching material*, secara sederhana dapat diartikan sebagai gabungan dari *teaching* (mengajar) dan *material* (bahan). Dalam proses pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai jembatan antara guru, peserta didik dan materi pelajaran. Bahan ajar memiliki arti sebagai segala sesuatu yang menyimpan pesan pembelajaran, dimana pesan tersebut bisa bersifat khusus atau umum. Namun seiring kemajuan teknologi, paradigma pembelajaran pun mengalami pergeseran. Jika sebelumnya bahan ajar terbatas pada media cetak dan visual statis, kini teknologi memungkinkan pengembangan bahan ajar yang lebih dinamis dan interaktif, seperti bahan ajar interaktif.

Bahan ajar interaktif menurut Jamilah dkk (2020) dapat dipahami sebagai suatu materi pembelajaran yang memiliki karakteristik aktif dan dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memberikan respon terhadap pengguna, dalam hal ini peserta didik. lebih lanjut Simbolon & Purba (2023) mengatakan bahwa bahan ajar interaktif dipandang sebagai suatu jenis bahan ajar mandiri yang aktif dan disusun secara terstruktur dengan tujuan utama untuk memfasilitasi tercapainya tujuan

pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan panduan yang jelas dan terarah.

Pengertian bahan ajar interaktif menurut Latifah & Utami (2019), bahan ajar interaktif merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti audio, video, teks dan grafik, serta menciptakan hubungan timbal balik antara bahan ajar interaktif dengan penggunaannya. Radhiani (2023) menambahkan bahwa bahan ajar interaktif biasanya di lengkapi dengan fitur-fitur seperti kuis, permainan, atau latihan yang memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Hartono dkk (2022) yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif adalah bahan pembelajaran yang dirancang dalam format digital, menggabungkan elemen bahan ajar cetak dan non-cetak, dapat diakses melalui berbagai perangkat, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran digital.

b. Fungsi Bahan Ajar Interaktif

Dalam dunia pendidikan, bahan ajar interaktif memegang peranan krusial yang dijadikan sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi, pemahaman mengenai fungsi dan efektivitas bahan ajar interaktif pun turut berkembang. Menurut Susilawati (2025), dalam proses pembelajaran, bahan ajar interaktif memiliki peran sentral sebagai sumber utama yang memuat materi pelajaran yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Senada dengan hal tersebut Nabila (2023) mengemukakan bahwa bahan ajar interaktif memiliki fungsi, di antaranya:

- 1) Memperkuat mata pelajaran inti di kelas, sejalan dengan sasaran dan kerangka kurikulum yang ditetapkan.
- 2) Penyampaian materi pokok secara rinci dan lengkap, termasuk pembentukan sikap, perolehan ilmu, dan pengembangan keahlian
- 3) Bahan ajar interaktif berfungsi untuk mendorong peserta didik agar mampu menerapkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang telah mereka peroleh ke dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Penguasaan keahlian khusus peserta didik bisa di bantu oleh bahan ajar interaktif melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan transparan.
- 5) Untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi peserta didik, bahan ajar interaktif dilengkapi dengan berbagai latihan, tugas, dan instrumen penilaian.

Dari sudut pandang guru dan peserta didik, Magdalena dkk. (2023) menguraikan fungsi bahan ajar interaktif sebagai berikut :

- 1) Bagi para guru
 - a) Penuntun yang membimbing langkah langkah guru selama pembelajaran, serta menjadi inti dari kompetensi yang wajib dikuasai
 - b) Instrumen evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik
- 2) Bagi Peserta didik
 - a) Kemampuan untuk belajar secara mandiri tanpa kehadiran guru.
 - b) Fleksibilitas dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

- c) Kemampuan untuk menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan masing-masing.
- d) Kebebasan untuk menentukan urutan materi pembelajaran.

Tiga fungsi utama bahan ajar interaktif menjadi sorotan Aisyah dkk. (2020), di antaranya:

- 1) Memberikan panduan kepada pengajar dalam menjalankan proses pembelajaran, di mana materi dalam bahan ajar interaktif tersebut mencakup kompetensi inti yang wajib disampaikan kepada peserta didik.
- 2) Bahan ajar interaktif berfungsi sebagai penuntun bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- 3) Fungsi bahan ajar interaktif sebagai alat ukur keberhasilan belajar peserta didik, materi yang disajikan harus sinkron dengan indikator dan kompetensi dasar yang telah dicantumkan dalam silabus.

Lebih lanjut, fungsi bahan ajar interaktif menurut Lestari (2023) yang menekankan bahwa efektivitas dan hasil belajar dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan bahan ajar interaktif, terutama yang berbasis digital, dengan menyediakan konten interaktif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

c. Jenis – Jenis Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif merupakan elemen penting yang mendukung proses pembelajaran. Berbagai jenis bahan ajar interaktif telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajar yang beragam. Terdapat dua kelompok besar dalam pembagian jenis bahan ajar interaktif, menurut Supardi (2020) yaitu bahan ajar cetak dan non

cetak. Kosasih (2021:6) mengklasifikasikan bahan ajar interaktif berdasarkan indra yang terlibat, yaitu:

- 1) Bahan ajar pandang (visual) yang mengandalkan indra penglihatan, atau visual, terbagi menjadi dua kategori: yang tercetak, seperti buku, lembar kerja peserta didik, dan brosur, serta yang tidak tercetak, seperti model atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) yang berfokus pada pendengaran, terdiri dari media seperti siaran radio, rekaman suara, dan cakram padat audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) yang menggabungkan elemen visual dan audio, mencakup media seperti film, cakram padat, dan video
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif, Jenis bahan ajar yang menggabungkan berbagai media dan memungkinkan interaksi, atau multimedia interaktif.

Pembagian bahan ajar interaktif berdasarkan bentuknya

diklasifikasikan oleh Adip (2022) kedalam tujuh kategori, yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak dan salinannya, seperti *handouts*, lembar kerja, materi untuk belajar mandiri, dan bahan untuk belajar kelompok.
- 2) Bahan ajar tampilan yang tidak menggunakan proyektor, contohnya *flipchart*, poster, model dan foto.
- 3) Bahan ajar berbentuk audio, seperti piringan audio, kaset audio, dan siaran radio.
- 4) Bahan ajar tampilan diam yang diproyeksikan, misalnya *slide*, *film strip*, dan sejenisnya.
- 5) Bahan ajar audio yang dikombinasikan dengan bahan visual diam, seperti program *slide* bersuara, *film strip* dengan suara, dan kaset.

- 6) Bahan ajar video, seperti siaran televisi dan rekaman video kaset.
- 7) Bahan ajar berbasis komputer, seperti *Computer Assited Instruction* (CAI) dan *Computer Based Tutorial* (CBT).

Jenis bahan ajar interaktif yang digunakan dapat bervariasi tergantung pada situasi dan kondisi lingkungan sekolah. Hal ini disampaikan oleh Tirtayasa (2021) yang membagi bahan ajar interaktif kedalam dua kategori, yaitu: bahan ajar *network-online* yang terhubung dengan jaringan internet dan bahan ajar *offline-Stand alone* yang masih menggunakan pengajaran konvensional seperti metode ceramah dan penggunaan benda konkret sekitar. Jenis bahan ajar interaktif kembali di sampaikan oleh Faturrokhman (2024) yang membagi kedalam tiga jenis, antara lain:

- 1) Video interaktif memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menentukan jalur cerita atau menjawab pertanyaan yang disediakan.
- 2) Simulasi menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk menguji pemahaman dan keterampilan mereka dalam kondisi nyata.
- 3) Permainan edukatif, menggabungkan unsur permainan dan dapat menguji pemahaman serta mendapatkan umpan balik instan.

d. Kelebihan Bahan Ajar Intraktif

Bahan ajar interaktif semakin menjadi aspek penting dalam mendukung proses belajar yang efektif dan menarik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan tingkat interaktivitas, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Menurut Trimansyah (2021), pembelajaran daring yang efektif memerlukan tingkat interaktivitas yang tinggi. Melalui interaksi dengan

komputer, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh.

Kelebihan penggunaan bahan ajar interaktif menurut Nabila (2023), penggunaan bahan ajar interaktif memiliki beberapa kelebihan, antara lain menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik, serta menstimulasi pendidik untuk mengembangkan imajinasi artistik dalam inovasi pendidikan. Selain itu, bahan ajar interaktif memungkinkan penggabungan berbagai elemen media yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik selama kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Hal senada juga diungkapkan oleh Watri dkk. (2023), sistem pendidikan yang inovatif dan interaktif menuntut guru untuk selalu kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran. Sistem ini memungkinkan integrasi berbagai media seperti teks, gambar, audio, musik, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik selama proses belajar, tetapi juga memudahkan visualisasi materi yang sulit dipahami.

Pemanfaatan bahan ajar interaktif di era digital memberikan berbagai keuntungan. Menurut Hutahaeen (2019), di antaranya:

- 1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses informasi multimedia berupa audio, video, gambar, maupun animasi.
- 2) Meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik.

- 3) Menyajikan pengalaman belajar yang bersifat manipulatif dan tidak dapat diperoleh di kelas konvensional.
- 4) Memfasilitasi interaksi peserta didik dengan media melalui umpan balik dari aktivitas yang mereka lakukan.
- 5) Mendorong motivasi peserta didik dengan menyediakan pengalaman belajar yang mendalam.
- 6) Mengedepankan sikap yang tidak membedakan berdasarkan suku, agama, ras, maupun golongan.
- 7) Memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berekspresi, terutama bagi peserta didik yang pemalu, karena mereka merasa lebih nyaman dengan adanya ruang dan waktu yang dapat digunakan secara mandiri.

e. Kekurangan Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif selain menawarkan banyak keunggulan, penting untuk menyadari bahwa ada beberapa kekurangan yang perlu di atasi dalam pengembangan dan penggunaannya. Radhiani (2023) menyoroti bahwa pembelajaran digital dapat mengurangi interaksi langsung antara peserta didik dan guru, serta antar peserta didik, dapat mengakibatkan perasaan terisolasi dan kesulitan dalam berinteraksi secara sosial. Lebih lanjut, Nugraha dkk. (2020) mengidentifikasi beberapa kekurangan penggunaan bahan ajar interaktif, yaitu:

- 1) Biaya yang diperlukan untuk penggunaan tergolong cukup tinggi.
- 2) Keterampilan tenaga kerja dalam mengoperasikan multimedia masih perlu dikembangkan lebih lanjut.
- 3) Pemerintah kurang memberikan perhatian yang memadai terhadap pengembangan multimedia pembelajaran.

4) Sarana pendukung di beberapa wilayah masih belum mencukupi.

Kekurangan bahan ajar interaktif menurut Hutahaeen (2019), kecepatan akses bahan ajar interaktif sangat dipengaruhi oleh kemampuan komputer atau *smartphone* yang digunakan. Ili & Ashari (2023) menambahkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif membutuhkan tim yang profesional dan waktu yang cukup lama. Sementara itu, Warkintin & Mulyadi (2019) menguraikan kekurangan bahan ajar interaktif, yaitu:

- 1) Penggunaannya memerlukan perangkat komputer dan pemahaman pemrograman.
- 2) Proses pengembangan dan pengoperasiannya membutuhkan perangkat keras khusus.
- 3) Kualitas visual gambar grafis dibatasi oleh resolusi sistem mikroprosesor.
- 4) Efektivitasnya terbatas untuk penggunaan individu atau kelompok kecil dalam periode waktu tertentu.
- 5) Terdapat masalah kompatibilitas antar berbagai jenis *platform*.

Berdasarkan hasil teori teori di atas, maka dapat disintesisakan bawa bahan ajar interaktif merupakan materi ajar yang disusun secara sistematis dari berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, atau video yang di rancang aktif sehingga memicu adanya respon atau hubungan timbal balik dari pengguna.

2. Aplikasi *Articulate Storyline 3*

a. Pengertian *Articulate Storyline 3*

Diluncurkan pada tahun 2012, *Articulate Storyline* merupakan produk unggulan dari divisi *e-learning Articulate*. *Articulate Storyline 3* lahir sebagai generasi ketiga dari seri *Storyline*. *Articulate Storyline 3*

merupakan salah satu perangkat lunak authoring yang populer dalam pengembangan multimedia interaktif. Menurut Amiroh (2019) menjelaskan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah salah satu media authoring tools yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan konten yang berisi gabungan teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video. Sari & Harjono (2021) menambahkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki tampilan yang mirip dengan PowerPoint, sehingga mudah dipahami oleh pengguna yang sudah familiar dengan perangkat lunak tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, Kurniawan dkk. (2020:1) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* relatif mudah dipelajari oleh pemula yang sudah memiliki dasar membuat media menggunakan *Microsoft Power Point*. Selain itu, Sari & Harjono (2021) juga menegaskan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat cocok digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendukung peserta didik untuk memahami materi, sekaligus meningkatkan minat dan ketertarikan mereka dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Selain itu, Alperi & Handayani (2022) mengingatkan bahwa penggunaan metodologi yang sistematis dalam pengembangan proyek

berbasis *Articulate Storyline 3* akan menghasilkan produk akhir yang berkualitas dan efektif. *Articulate Storyline 3* sebuah alat yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kemudahan penggunaan, tampilan yang familiar, dan kemampuannya untuk menggabungkan berbagai elemen multimedia menjadikannya pilihan yang tepat bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik.

b. Kegunaan *Articulate Storyline 3*

Kegunaan Platform *Articulate Storyline 3* menurut Jais & Amri (2021) memungkinkan Guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses informasi yang relevan dan belajar secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas.

Kegunaan lainnya disampaikan oleh Rianto (2020) bahwa *Articulate Storyline 3* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbeda. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan unik. Sebagaimana disampaikan Darnawati dkk. (2019), media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat menjadi alternatif yang menghadirkan pengalaman belajar yang segar dan menarik, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks. Selanjutnya, Al Fajri & Chusni (2024) menekankan bahwa pengguna dapat merancang presentasi dengan menggabungkan berbagai elemen dan karya seni secara kreatif, asalkan menggunakan strategi yang tepat dan memiliki ide inovatif. Di sisi lain, Ningtias (2020) berpendapat bahwa *Articulate Storyline 3*

sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang menyukai hal-hal baru, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

c. Fitur fitur *Articulate Storyline 3*

Ketersediaan fitur yang hampir identik dengan *PowerPoint* membuat *Articulate Storyline* menjadi pilihan yang familier dan mudah digunakan, sebagaimana dijelaskan oleh Fariz & Dewi (2022), terutama bagi mereka yang sudah terbiasa dengan *Powerpoint*. *Articulate Storyline 3* menawarkan beragam fitur interaktif, yang mampu meningkatkan daya tarik presentasi. Hafiedz & Nurhamidah (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Articulate Storyline* menggabungkan konten dari berbagai media, seperti teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video. Kombinasi ini membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik, sehingga cocok untuk peserta didik dengan berbagai gaya belajar, baik auditif maupun visual. Khusnah dkk. (2020) menguraikan beberapa fitur unggulan yang terdapat dalam *Articulate Storyline*, yaitu:

- 1) *Articulate Storyline engage* merupakan fitur yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.
- 2) *Articulate Storyline Quiz Maker* adalah fitur yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis soal interaktif, seperti pilihan ganda, mencocokkan, benar-salah, dan lain-lain.
- 3) Untuk menggabungkan hasil dari *Articulate Storyline Engage* dan *Quiz Maker*, digunakan fitur yang dinamakan *Articulate Storyline Presenter*.

- 4) Fitur *Articulate Storyline Video Encoder* dapat dipakai untuk mengedit rekaman suara dan video, termasuk memotong bagian yang tidak diinginkan.

Fitur-fitur seperti karakter, kuis, tautan, dan tombol yang diatur dalam lapisan-lapisan terpisah, seperti yang ditegaskan oleh Afnisah dkk. (2023), menjadikan *Articulate Storyline* lebih unggul dari pada *powerpoint* dalam menghasilkan konten pembelajaran interaktif. Hidayah dkk. (2023) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* bisa diakses baik secara *online* maupun *offline* karena dapat dipublikasikan dalam berbagai format, seperti *web*, *Articulate Online*, LMS, dan CD. Hal ini memungkinkan produk yang dihasilkan dapat digunakan pada perangkat PC, laptop, maupun *smartphone*.

d. Kelebihan *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Berbagai penelitian menyoroti kemudahan penggunaan dan kelebihan yang ditawarkan oleh *platform ini*. Mayub (2019:244) mengategorikan bahwa *Articulate*

Storyline 3 memiliki kelebihan lain, yaitu:

- 1) Baik pemula maupun profesional dapat dengan mudah menciptakan media pembelajaran yang menarik.
- 2) Mendukung berbagai format file, mulai dari *Power Point*, Flash, video, hingga gambar.
- 3) Selain visual, *Articulate Storyline* juga mendukung penyisipan audio untuk memperkaya konten pembelajaran.
- 4) *Articulate Storyline* dilengkapi fitur pembuatan kuis yang dapat membuat soal latihan tanpa perlu mengimpor file dari aplikasi lain.

5) *Articulate Storyline* dapat pembuatan konten pembelajaran yang interaktif, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses belajar.

Kemudahan penggunaan *Articulate storyline* menurut Ajmadewi dkk. (2024) menjelaskan bahwa kelebihan lain dari program ini adalah pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman atau banyak *tools*, sehingga memudahkan guru untuk menggunakannya. Senada dengan itu, Rianto (2020) menambahkan kelebihan berupa kemudahan fungsi *trigger* atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang sulit. Hal ini memungkinkan pemula untuk belajar membuat aplikasi dengan *platform* ini. Lebih lanjut, Rohmah & Bukhori (2020) menguraikan beberapa kelebihan *Articulate Storyline*, yaitu:

- 1) Aplikasi yang bisa dipublikasikan melalui *Play Store*.
- 2) Menyajikan tampilan yang lebih interaktif.
- 3) Membantu proses belajar kapan pun dan di mana pun.
- 4) Bisa diakses tanpa koneksi internet (*offline*).
- 5) Sebagai media pembelajaran yang digunakan di rumah.

e. Kekurangan *Articulate Storyline 3*

Meskipun *Articulate Storyline 3* menawarkan banyak keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, memahami batasan dan tantangan mungkin muncul saat penggunaannya adalah hal penting. Vidyasari (2022), salah satu kelemahan *Articulate Storyline 3* adalah bahwa efektivitas penggunaan media sangat bergantung pada jenis perangkat dan kualitas jaringan internet yang dipakai, serta keterbatasan dalam penggunaan video pembelajaran terbatas karena mempengaruhi ketepatan akses tombol dalam media. Amiroh (2019) dalam bukunya menambahkan beberapa kendala teknis, yaitu:

- 1) Tampilan di *smartphone* tidak bisa full screen, terdapat 1-3 piksel dari batas layar *smartphone*.
- 2) *Backsound* hanya akan dijalankan pada slide di mana media tersebut ditambahkan.

Beberapa keterbatasan lainnya dalam fitur dan biaya lisensi, seperti yang diungkapkan Apriyanti (2022) menyoroti bahwa *Articulate Storyline 3* kurang lengkap dalam menyediakan fasilitas untuk kegiatan pembelajaran interaktif seperti konferensi atau kelas virtual. Selanjutnya, Damanik & Yarshal (2022) menekankan bahwa salah satu kekurangan utama *Articulate Storyline 3* adalah harga izin perangkat lunaknya.

Selain itu, Juhaeni dkk. (2021) menjelaskan bahwa kelemahan lain dari *Articulate Storyline 3* muncul ketika desain pembelajaran yang terdiri dari banyak slide diterbitkan dalam format HTML; HTML tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan membutuhkan perangkat lunak lain untuk mengaksesnya. Meskipun *Articulate Storyline 3* memiliki potensi sebagai alat pengembangan media pembelajaran interaktif, pengguna harus menyadari dan mampu mengatasi berbagai keterbatasan serta tantangan yang ada.

Berdasarkan teori teori yang telah diuraikan, dapat disintesis bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak yang menggabungkan berbagai elemen multimedia dan dilengkapi dengan fitur seperti karakter, *trigger*, kuis dan permainan kedalam satu lingkungan pengembangan yang dikemas kedalam bentuk file digital sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik

3. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Materi Kekayaan Budaya Indonesia merupakan materi pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV pada bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Materi ini sudah menggunakan kurikulum merdeka.

Capaian pembelajaran pada fase B kelas empat adalah, Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Indonesia sangat kaya akan budaya. Keunikan ini tampak pada beragamnya suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan seni yang khas. Posisi geografis Indonesia terbilang sangat menguntungkan. negara ini berada di antara Benua Asia dan Australia, serta diapit oleh Samudra Hindia dan Pasifik. Kondisi ini menjadikan Indonesia sebagai jalur lalu lintas yang ramai, sehingga banyak bangsa asing datang dan berinteraksi. Interaksi ini kemudian berkontribusi pada kekayaan dan keunikan budaya Indonesia yang beragam.

Pulau-pulau besar Indonesia, yakni Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Papua, dan Jawa, masing-masing memancarkan kekayaan budaya yang unik melalui pakaian adat, rumah adat, makanan daerah, kesenian daerahnya yang berbeda seperti salah satu pulau terpadat di dunia yaitu pulau Jawa. Pulau Jawa memiliki enam provinsi diantaranya Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta dan Jawa Timur.

Keunikan pakaian adat, seperti Surjan Yogyakarta bermotif garis coklat dan Pesa'an Jawa Timur bermotif belang merah putih, rumah adat (Joglo Jawa dan Kasepuhan Cirebon yang mencerminkan nilai sosial,

status, serta akulturasi budaya), kuliner khas (Gudeg Yogyakarta bercita rasa manis gurih dan Kerak Telor Jakarta yang gurih renyah), dan kesenian (Reog Jawa Timur dengan topeng singa mistis serta Ondelondel Jakarta sebagai ikon Betawi dalam arak-arakan), memperkaya mozaik keberagaman budaya Indonesia. Semua itu adalah warisan berharga yang patut kita banggakan. Sikap menghargai dan

melestarikan setiap ciri khas ini adalah wujud cinta terhadap kekayaan budaya Indonesia yang tak ternilai.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline 3* menyajikan materi mengenai kekayaan budaya Indonesia, yang menjelaskan bagaimana pengaruh geografis berperan dalam keberagaman budaya di Indonesia serta mendeskripsikan variasi budaya di masing-masing daerah.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil uji pustaka yang telah dilakukan, maka diperoleh penelitian yang relevan, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *web Articulate*

Storyline 3 pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Sofiana Teodirefa pada tahun 2024 Universitas Muhammadiyah

Malang. Hasil validasi bahan ajar interaktif berbasis *web Articulate Storyline* dari ahli materi didapat presentasi 92,5% dinyatakan sangat layak. validasi bahan ajar interaktif berbasis *web Articulate Storyline* dari ahli bahan ajar interaktif didapat presentas 87%

dinyatakan layak. Hasil angket respons peserta didik 22 peserta didik memberikan kriteria sangat layak dan 8 peserta didik memberikan kriteria layak.

2. Pengembangan Bahan Ajar Digital *Articulate Storyline 3* Materi Kerajaan di Nusantara yang dilakukan oleh Fitri Ajeng Galuh, Wahyu Susiloningsih, Rarasaning Satyaningsih pada tahun 2024 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Hasil penelitian yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon para ahli media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon guru dengan presentase praktisan materi oleh ahli materi sejumlah 93,7%. sedangkan hasil validasi instrumen oleh ahli bahasa sejumlah 86,1%. Hasil efektifitas media pembelajaran memperlihatkan hasil yang sangat efektif dengan presentase 83,3%. dengan begitu media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, efektif dan layak untuk dikembangkan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang dijelaskan bahwa bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini sangat dibutuhkan di sekolah agar menciptakan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan bagi peserta didik.

Bahan ajar interaktif merupakan materi ajar yang disusun secara sistematis dari berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, atau video yang dirancang aktif sehingga memicu adanya respons atau hubungan timbal balik dari pengguna.

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah perangkat lunak yang menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, karakter, *trigger* dan interaksi kedalam satu lingkungan pengembangan yang dikemas kedalam bentuk file digital dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik.

Keadaan awal	Proses Pengembangan	Hasil Pengembangan
• Metode pembelajaran yang monoton • Ketergantungan pada buku cetak • Kesulitan memahami materi abstrak • Kurangnya variasi bahan ajar yang interaktif • Pemanfaatan teknologi belum maksimal	• Mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berdasarkan langkah-langkah penelitian • Mengembangkan materi pembelajaran • Melakukan pengujian bahan ajar interaktif menggunakan <i>articulate Storyline</i>	• Dikemas dalam bentuk digital • Dapat diakses secara online melalui hp atau laptop • Isi bahan ajar berupa materi, gambar, video dan kuis • Mendapatkan hasil pengujian dari ahli, guru dan peserta didik

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Produk yang akan dihasilkan

Produk yang akan dihasilkan yaitu bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Media *Articulate Storyline 3* digunakan sebagai bahan ajar yang mudah digunakan dengan fitur fitur yang menarik seperti kuis, karakter, tautan dan lainnya. Materi ajar interaktif ini adalah Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar. Bahan ajar interaktif ini disajikan untuk menjelaskan materi tersebut, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan dapat aktif ketika proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan

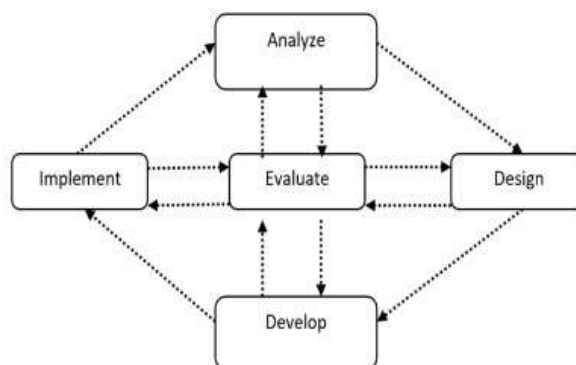
1. Metode Penelitian

Peneliti menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Sugiyono (2020), metode penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru sekaligus menilai efektivitas produk tersebut.

2. Prosedur Penelitian

Pada penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE*, terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan. Tahapan tersebut yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan.

Berikut tahapan *ADDIE*.



(Fayrus & Slamet, 2022)

Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model *ADDIE*

28

a. *Analysis* (analisis)

Analisis adalah tahap awal dalam model *ADDIE* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan di lokasi penelitian, sehingga dapat ditentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan sasaran atau tidak. Menurut Zakariah dkk. (2020) tahap ini untuk melakukan pengumpulan data riset dan informasi terkini yang relevan untuk mendukung pengembangan produk yang telah direncanakan.

b. *Design* (perancangan)

Pada tahap ini, rancangan produk yang akan dikembangkan mulai dibuat oleh peneliti. Sesuai dengan analisis kebutuhan terhadap proses pembelajaran, kegiatan perancangan produk dilakukan. Tahapan ini mencakup pembuatan tampilan, persiapan kebutuhan produk, serta penyusunan kisi-kisi instrumen yang akan diserahkan kepada para ahli berdasarkan aspek penilaian yang sistematis.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap mewujudkan rancangan produk menjadi bentuk nyata. Produk yang telah jadi kemudian akan melalui serangkaian pengujian oleh ahli media, bahasa, dan materi untuk memastikan kelayakannya.

d. *Implementation* (Implementasi)

Produk yang dinyatakan layak setelah disempurnakan berdasarkan masukan para ahli, langsung diujicobakan pada peserta didik untuk mengetahui respon mereka melalui angket.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Proses penilaian terhadap produk yang dikembangkan menjadi tahap akhir dalam model pengembangan *ADDIE*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak dan efektif serta sesuai dengan harapan awal atau tidak.

3. Tahap Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan ialah model *ADDIE* dengan mengembangkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk peserta didik kelas IV SDIT As-Salaam.

Adapun tahapan pengembangan model *ADDIE*, sebagai berikut:

a. *Analysis* (analisis)

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2024 di kelas IV SDIT As-Salaam untuk mengetahui seberapa perlunya pengembangan produk bahan ajar interaktif sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan analisis kebutuhan terhadap kondisi dan sarana pembelajaran di kelas. Dengan dilakukannya pra penelitian ini, diharapkan peneliti memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu:

- 1) Analisis Kebutuhan, analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang umumnya muncul dalam pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDIT As-Salaam melalui wawancara langsung dan observasi kelas, dari pengamatan tersebut ditemukan bahwa diperlukan bahan ajar berbasis teknologi yang interaktif. Hal ini didasarkan pada dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, bahan belajar yang digunakan hanya berupa buku cetak, dan benda-benda di sekitar kelas.

2) Analisis Kurikulum, SDIT As-Salaam menggunakan Kurikulum Merdeka secara bertahap sejak tahun 2023. Pada penelitian ini dipilih mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, topik B tentang Kekayaan Budaya Indonesia.

b. *Design* (perancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti merancang bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Penggunaan *software* ini diharapkan dapat menjadi pilihan tepat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Pada tahap ini, desain tampilan bahan ajar interaktif difokuskan pada materi Bab 6, yaitu “Indonesiaku Kaya Budayanya” dengan topik b “Kekayaan Budaya Indonesia” untuk peserta didik kelas IV. Proses pembuatan bahan ajar interaktif tersebut meliputi beberapa tahapan berikut ini:

Tabel 3. 1 Desain *Storyboard* Bahan Ajar Interaktif

Rancangan Storyboard	Keterangan
	Tampilan awal saat membuka <i>Articulate Storyline</i> melalui link https://6832d3eb4cb23adcabf8cab5--tranquil-haupia-9a4c71.netlify.app/story_html5.html menampilkan logo kampus merdeka, logo Universitas Pakuan, dan halaman masuk dengan
Rancangan Storyboard	Keterangan
	mengisi nama dan asal sekolah.

 	Tampilan ini berisi petunjuk penggunaan bahan ajar serta petunjuk untuk tombol navigasi
	Tampilan menu utama terdiri dari kompetensi, profil pengembang, materi, video, permainan, soal latihan, glosarium dan daftar pustaka. Pengguna dapat menentukan sendiri menu yang diinginkan.
	Tampilan menu kompetensi yang berisi informasi mengenai capaian pembelajaran, kompetensi awal dan tujuan pembelajaran.
	Tampilan profil pengembang yang berisi informasi terkait data diri pengembang bahan ajar interaktif dan dosen pembimbing.

Rancangan Storyboard	Keterangan
	Tampilan menu materi yang berisi keragaman budaya yang ada di pulau jawa, pengguna dapat mengklik pilihan sesuai yang diinginkan

	Tampilan menu video, yang berisi tentang video keragaman budaya Indonesia
	Tampilan menu permainan mencari kata, pengguna dapat mengisi jawaban pada kolom yang tersedia
	Tampilan menu soal latihan yang berisi sepuluh soal dengan empat pilihan jawaban, soal yang dibuat berbasis hots yang terdapat stimulus disetiap pertanyaan dan di lengkapi dengan skor nilai di akhir.
Rancangan Storyboard	Keterangan
	Tampilan menu glosarium yang berisi kamus mini tentang istilah yang kurang umum dan istilah khusus.
	Tampilan menu daftar pustaka yang berisi sumber pengembang dalam membuat materi



Tampilan menu akhir jika ingin keluar dan mengakhiri pembelajaran.

c. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini, desain yang sebelumnya telah dibuat direalisasikan oleh peneliti untuk mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Setelah bahan ajar interaktif selesai dikembangkan, validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap bahan ajar tersebut. Kualitas produk akhir sangat dipengaruhi oleh hasil validasi yang diberikan oleh para ahli. Validator yang akan dilibatkan dalam proses pengembangan produk meliputi:

Tabel 3. 2 Nama Validator

No	Nama validator	Tim ahli	Instansi/lembaga
1	Agung Prajuhana Putra, M.Kom.	Ahli media	Dosen FMIPA, Universitas Pakuan
2	Roy Efendi, M.Pd.	Ahli Bahasa	Dosen FKIP, Universitas Pakuan
3	Nurlinda Safitri, M.Pd.	Ahli materi	Dosen FKIP Universitas Pakuan
4	Fitriyatul Maulidiyah	Ahli materi	Guru Kelas 4 SDIT As-Salaam

d. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi, produk yang sudah melewati proses validasi ahli dengan melakukan beberapa perbaikan saran dari para ahli dan dinyatakan layak oleh validator untuk kemudian di uji coba melalui uji terbatas pada peserta didik kelas IV Al-Idrisi di SDIT AsSalaam yang berjumlah 22 orang. Produk bahan ajar interaktif ini

akan diimplementasikan oleh peneliti, selanjutnya peserta didik akan memberikan respon terkait penggunaan bahan ajar interaktif melalui sebuah instrumen berupa angket untuk mengukur kelayakan. Selain itu untuk lebih akurat dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar interaktif.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil jawaban peserta didik dihitung berdasarkan instrumen angket serta data dari *pre-test* dan *post-test*. Masukan yang diperoleh dari tanggapan peserta didik digunakan untuk memperbaiki bahan ajar interaktif. Jika respon peserta didik terhadap bahan ajar interaktif tergolong positif dan menarik, maka produk tersebut dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan peneliti yaitu di SDIT As-Salaam Kabupaten Bogor yang berlokasi di Jl. Bogasari No.1 Komplek Masjid As-Salaam, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. Pemilihan tempat penelitian didasarkan karena secara umum SDIT As-Salaam memiliki permasalahan yang sama, yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar dan pemanfaatan teknologi untuk membuat bahan ajar yang bervariasi dan interaktif.

2. Waktu penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 3. 3 Jadwal kegiatan pengembangan bahan ajar interaktif

Kegiatan	Bulan 2024 - 2025
----------	-------------------

	Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
Penyusunan Proposal																				
Seminar Proposal																				
Penyusunan Produk																				
Kegiatan	Bulan 2024 - 2025																			
	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
Penyusunan Produk																				
Validasi Produk																				
Uji coba Produk																				
Pengolahan Data																				
Penyusunan Skripsi																				
Sidang Skripsi																				

C. Populasi, Sampel dan Subyek Penelitian

1. Populasi

Menurut Renggo & Kom (2022), populasi dalam suatu penelitian mencakup keseluruhan data yang jumlahnya besar dan meliputi area yang luas, seperti orang, benda, atau ukuran, yang menjadi fokus utama penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah guru dan peserta didik kelas IV di SDIT As-Salaam.

2. Sampel

Definisi sampel menurut Renggo & Kom (2022) merupakan representasi atau sebagian kecil dari keseluruhan populasi.

3. Subyek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari dua subjek. Subjek pertama yang terdiri dari tiga dosen sebagai ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, dan satu guru kelas IV SDIT As-Salaam

sebagai ahli materi 2. Subjek kedua yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang dan satu guru kelas IV sebagai responden untuk memberikan respon terkait produk.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data sangat penting untuk memperoleh informasi dalam proses pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada topik Kekayaan Budaya Indonesia. Berikut ini adalah penjelasan mengenai metode pengumpulan data tersebut:

a. Observasi dan Wawancara

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah observasi, yang mencakup pencatatan serta analisis kebutuhan. Pada tahap observasi ini, dilakukan pengkajian terhadap karakteristik peserta didik, materi pembelajaran yang digunakan, serta pencatatan kebutuhan baik dari guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Selain itu, peneliti juga melaksanakan wawancara untuk memperoleh data dan memahami kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara tersebut menggunakan daftar pertanyaan yang berfokus pada bahan ajar yang digunakan.

b. Angket

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

c. 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 Penilaian

Sebagai alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data untuk pengembangan produk, instrumen penilaian ini disajikan dalam bentuk lembar validasi sebagai berikut:

a. Lembar observasi

Pengamatan dilakukan terhadap peserta didik selama proses pembelajaran di kelas guna mengidentifikasi masalah yang muncul, sehingga solusi yang sesuai dapat diberikan.

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan guru.		
2	Peserta didik terlihat antusias saat pembelajaran berlangsung		
3	Peserta didik terlihat aktif saat pembelajaran		
4	Peserta didik menggunakan bahan ajar berbasis teknologi saat pembelajaran		
5	Bahan ajar yang sudah digunakan dapat memotivasi peserta didik		
6	Peserta didik mengalami kesulitan Ketika guru menjelaskan materi		
7	Bahan ajar yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar		
8	Perlu adanya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif		

b. Lembar wawancara

Hasil wawancara merupakan analisis untuk mengetahui proses pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar. Wawancara ini

dilakukan pada guru kelas IV SDIT As-Salaam untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan bahana ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* saat awal observasi.

Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat proses pembelajaran?	
2	Faktor apa saja yang menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran?	
3	Upaya apa yang ibu lakukan untuk mengatasi peserta didik dalam hal kesulitan belajar?	
4	Bahan ajar apa saja yang sudah pernah ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	
5	Apakah peserta didik antusias menggunakan media teknologi yang digunakan?	
6	Apakah penggunaan bahan ajar khususnya di kelas 4 sudah menggunakan bahan ajar interaktif?	
7	Apakah ibu familiar dengan aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> ?	
8	Menurut ibu, apakah perlu adanya sebuah pengembangan bahan ajar interaktif dalam kegiatan pembelajaran?	
9	Apakah ibu setuju apabila saya mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> ?	
10	Apakah sekiranya terdapat fasilitas untuk menerapkan bahan ajar ini?	
11	Jika bahan ajar interaktif dikembangkan, apakah dapat membantu peserta didik dalam proses belajarnya?	

c. Lembar Validasi Ahli

Proses validasi oleh para ahli dilakukan pada tahap pengembangan. Kualitas bahan ajar dinilai berdasarkan aspek media, bahasa, dan materi untuk menentukan kelayakan media yang dibuat. Selanjutnya, hasil angket validasi dari para ahli dianalisis guna menilai kelayakan serta dijadikan dasar dalam revisi bahan ajar interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*, sehingga produk akhir dapat memenuhi standar yang diharapkan.

Berikut adalah langkah-langkah dalam penyusunan validasi ahli:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor butir
Tampilan	Background media	1
	Tampilan menu	2
	Kelebihan media	3
	Tampilan menarik	4
	Tata letak	5
	Pemilihan huruf	6
	Kesesuaian huruf	7
	Interaktif	8
	Tombol navigasi	9
	Kesesuaian gambar	10
Audio	Keterpaduan video	11
Video	Kesesuaian video	12
	Petunjuk penggunaan video	13
Rekayasa perangkat lunak	Mudah digunakan	14
	Efektif dan efisien dalam pengembangan	15
Jumlah		15

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Bahasa	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	1
	Kejelasan informasi yang disampaikan	2
	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan komunikatif	3
	Bahasa dan efektif dan efisien	4
	Ketepatan teks dengan materi	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan penulisan tanda baca	6
	Ketepatan penulisan istilah	7
	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA	8
	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik	9
	Penulisan sesuai dengan EYD	10
Jumlah		10

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Butir
-------	-----------	-------------

Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian materi yang dijabarkan dengan capaian pembelajaran	1
	Kesesuaian materi yang dijabarkan dengan kompetensi awal	2
	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3
	Materi yang dijabarkan sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
Isi materi	Kemudahan memahami materi dalam bahan ajar interaktif	5
	Kelengkapan materi dalam bahan ajar interaktif	6
	Kejelasan penyampaian materi	7
	Penyajian gambar yang menarik	8
	Keterkaitan materi dalam kehidupan	9
Bahasa	Bahasa mudah dipahami peserta didik	10
Jumlah		10

d. Lembar Angket Respon Peserta didik dan Guru

Lembar kuesioner respon peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk yang telah diujikan. Kepraktisan dapat diukur dari kemudahan, daya tarik, dan manfaat yang ditawarkan (Marini, 2019). Berikut rincian kisi- kisi kuesioner peserta didik dan guru.

Tabel 3. 9 Kisi-kisi kuesioner peserta didik dan guru

Aspek	Indikator	No item
Kemudahan	Belajar secara mandiri.	1
	Tombol navigasi.	2
	Bahasa mudah dipahami.	3
Daya tarik	Tampilan bahan ajar interaktif menarik.	4
	Memotivasi belajar.	5
Aspek	Indikator	No item
	Penyajian elemen dalam bahan ajar menarik perhatian.	6
	Penyajian soal bervariasi.	7

Kebermanfaatan	Mampu memfasilitasi peserta didik belajar pada materi Kekayaan Budaya Indonesia	8
	Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.	9
	Mampu memperjelas penyampaian materi.	10
Jumlah		10

e. Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*

Penggunaan soal tes dalam penelitian ini, untuk mendukung hasil kuesioner peserta didik terkait eektivitas bahan ajar interaktif *Articulate Storyline 3*. Bentuk soal tes pilihan ganda (PG) yang berjumlah 20 butir materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator	Nomor soal
Menganalisis letak kondisi geografis suatu daerah terhadap keragaman budaya dan kearifan lokal.	1,5,6
Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia.	2,3,4,7,8,15,16
Menganalisis bentuk kearifan lokal.	9,10,20,11
Menentukan faktor yang menyebabkan keragaman budaya.	12,13,19
Menerapkan sikap menghargai keberagaman budaya.	14,17,18

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dari awal ditemukan rumusan masalah sampai dengan selesainya laporan penelitian. Data kualitatif berupa informasi melalui wawancara dengan guru dan observasi di kelas IV SDIT As-Salaam mengenai proses pembelajaran di kelas.

2. Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif melakukan analisis data dengan cara penskoran angket penilaian dari para ahli media, ahli bahasa dan ahli materi (validator), serta penilaian dari respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian ini berbentuk angka yang dapat diuraikan sehingga mendapatkan hasil gambaran mengenai bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

a. Angket validasi ahli

Kelayakan bahan ajar interaktif *Articulate Storyline 3* diperoleh dari penilaian para ahli menggunakan angket validasi data. Skala pengukuran yang digunakan skala *likert* yang dengan lima tingkat yang diinterpretasikan ke dalam bentuk angka skor 1-5, masing-masing menunjukkan kriteria Sangat Tidak Baik (1), Kurang Baik (2), Cukup baik (3), Baik (4), dan sangat baik (5). Hasil data kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh responden kemudian dianalisis menggunakan perhitungan skor. Menurut Arikunto. (2019) untuk menentukan presentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$PP = \frac{\sum xx}{\sum xxi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian (%)

$\sum xx$ =Jumlah keseluruhan skor responden

$\sum xxi$ =Jumlah keseluruhan skor ideal

Hasil analisis data diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian validasi yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81% -100%	Sangat layak (dapat digunakan tanpa perbaikan)

2	61%-80%	Layak (dapat digunakan dengan sedikit perbaikan)
3	41%-60%	Kurang Layak (disarankan untuk tidak digunakan karena memerlukan perbaikan)
4	21%-40%	Tidak layak (tidak diperbolehkan untuk digunakan)
5	<20%	Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan)

Sumber : (Fitri & Haryanti, 2020)

b. Analisis Respon Peserta didik dan Guru

Respon peserta didik dan guru tentang pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*. Angket ini menggunakan skala *Likert* yang terdapat lima tingkatan skor, dengan urutan skor tertinggi lima skor dan skor terendah satu. Uraian kriteria penilaian, yaitu 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik), 2 (Kurang Baik), 1 (Tidak Baik). Hasil analisis tanggapan peserta didik menjadi data kuantitatif dengan perhitungan rumus sebagai berikut.

$$PP = \frac{nn}{NN} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase penilaian (%)

nn : Jumlah skor yang diperoleh

NN : Jumlah skor maksimum atau idel

Setelah diketahui hasil perhitungan angket kuesioner respon peserta didik menggunakan rumus di atas, maka dapat diinterpretasi sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Skor Penilaian Respon Peserta didik dan Guru

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81% -100%	Sangat layak (dapat digunakan tanpa perbaikan)
2	61%-80%	Layak (dapat digunakan dengan sedikit perbaikan)

3	41%-60%	Kurang Layak (disarankan untuk tidak digunakan karena memerlukan perbaikan)
4	21%-40%	Tidak layak (tidak diperbolehkan untuk digunakan)
5	<20%	Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan)

Sumber: (Fitri & Haryanti, 2020)

c. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Penggunaan soal tes untuk menganalisis tingkat keefektifan bahan ajar interaktif. Alat ukur yang digunakan menggunakan *N-Gain* (Hardani, 2020). Dengan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{SS \text{ PPPPPPPPPPPPPPPPP} - SS \text{ PPPPPPPPPPPPPPP}}{SS \text{ mmGGxx} - SS \text{ PPPPPPPPPPPPPPP}} \times 100 \%$$

Keterangan:

N-Gain = Gain ter-kontaminasi
 S Pre-test = Skor Pre-test
 S Post-test = Skor Post-test
 S max = Skor maksimal

Tabel 3. 13 Klasifikasi Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Klasifikasi
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Sumber : Hardani (2020)

Tabel 3. 14 Presentase Tingkat Efektivitas

Presentase %	Tingkat Capaian
< 40	Sangat tidak efektif
40-55	Tidak efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Sangat efektif

Sumber : Purba dkk. (2023)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tahapan yang dilakukan dengan pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yaitu dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

1. Analysis (analisis)

Untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, dilakukan analisis berupa wawancara. Wawancara tersebut dilakukan dengan Ibu Fitriyatul Maulidiyah, guru kelas IV di SDIT As-Salaam. Dari hasil analisis ini, diperoleh temuan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Langkah ini dilaksanakan guna mengidentifikasi keperluan yang timbul dalam tahap pembelajaran. Wawancara dengan wali kelas IV SDIT As-Salaam pada tanggal 22 Oktober 2024 terkait ketersediaan bahan ajar yang digunakan. Pembelajaran di kelas IV masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak yang kurang bervariasi dan interaktif, menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru sering kali mengalami kendala dalam memvisualisasikan materi abstrak dan belum memiliki

pemahaman yang cukup mengenai pembuatan bahan ajar interaktif dan belum optimalnya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang tersedia. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang lebih bervariasi, menarik, dan interaktif sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SDIT As-Salaam, pengembangan bahan ajar masih belum maksimal dan sumber belajar utama yang digunakan hanya berupa buku cetak. Kondisi ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang berpartisipasi aktif, serta menurunkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti berminat untuk mengembangkan bahan ajar interaktif di SDIT As-Salaam.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum SDIT As-Salaam telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara bertahap sejak tahun 2023. Kurikulum ini memberikan kebebasan lebih kepada para guru untuk berkreasi dalam proses pembelajaran serta memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Diharapkan, metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan bagi peserta didik. Oleh sebab itu, keberagaman bahan ajar menjadi sangat diperlukan. Penelitian ini memusatkan perhatian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS) pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budayanya , topik B Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV.

Capaian pembelajaran pada fase B kelas empat adalah, peserta didik mengenal berbagai keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di provinsi tempat tinggalnya, serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Tujuan Pembelajaran materi ini adalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman budaya, mengkorelasi faktor yang menyebabkan keragaman budaya dan menerapkan sikap menghargai keragaman budaya.

2. *Design* (perencanaan)

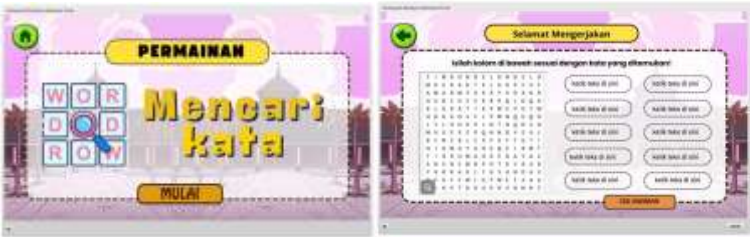
Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan dengan mengumpulkan berbagai referensi berupa bahan bacaan, gambar, video, serta pertanyaan, kemudian menyusun desain menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*, diupayakan agar tampilannya menarik melalui pemilihan latar belakang berwarna dan elemen yang sesuai, variasi jenis soal, serta tombol navigasi yang mudah digunakan. Materi ajar tersebut membahas kekayaan budaya Indonesia, khususnya budaya yang terdapat di Pulau Jawa, seperti pakaian adat, kuliner khas, rumah tradisional, seni daerah, dan dilengkapi dengan video yang menampilkan kekayaan budaya dari lima pulau besar di Indonesia. Selain itu, terdapat permainan mencari kata yang berisi sepuluh kata

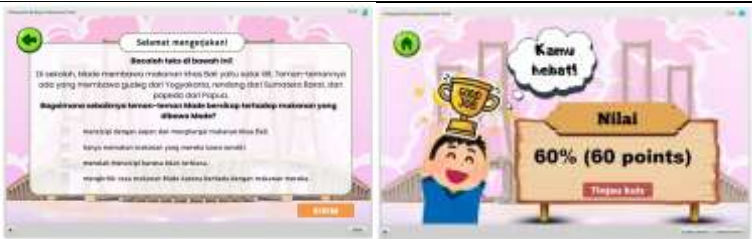
terkait budaya Jawa serta kuis dengan sepuluh pertanyaan.

Berikut adalah rancangan produk bahan ajar interaktif tersebut.

Tabel 4. 1 Storyboard Design Bahan Ajar Interaktif

No	Desain
1	  Masuk ke tampilan awal dengan mengklik https://6832d3eb4cb23adcabf8cab5--tranquil-haupia9a4c71.netlify.app/story_html5.html
2	  Tampilan petunjuk penggunaan
3	 Tampilan menu utama
4	 
Tampilan menu kompetensi yang berisi capaian pembelajaran, kompetensi awal dan tujuan pembelajaran	
5	  Tampilan menu profil pengembang

6	 Tampilan menu materi yang berisi tentang letak geografis Indonesia, kebudayaan di pulau jawa dan sikap menghargai perbedaan
7	 Tampilan menu video pembelajaran
8	 Tampilan menu permainan mencari kata

	 Tampilan menu soal latihan
10	 Tampilan menu glosarium dan daftar pustaka
11	 Tampilan jika ingin mengakhiri pembelajaran

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri atas tiga dosen dan satu guru kelas. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan bahan ajar interaktif dari segi tampilan, penggunaan bahasa, serta isi materi. Masukan dan saran dari para ahli sangat penting dalam tahap ini guna menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Selanjutnya, hasil saran tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan pada produk.

a. Validasi Ahli Media

Penilaian dari ahli media dilakukan untuk memastikan kerapian, kesesuaian format, serta pemilihan template yang tepat dalam pembuatan bahan ajar interaktif. Penilaian ini mencakup aspek tampilan visual, pemilihan warna, jenis huruf, penggunaan gambar, audio, video, dan elemen lainnya.

Ahli media yang terlibat dalam proses validasi pengembangan bahan ajar interaktif ini adalah Bapak Agung Prajuhana Putra, M.Kom., dosen dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pakuan. Berikut adalah hasil evaluasi yang diberikan oleh ahli media tersebut.

Tabel 4. 2 Validasi Pertama Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1	Background media	4
2	Tampilan menu	4
3	Kelebihan media	5
4	Tampilan menarik	5
5	Tata letak	5
6	Pemilihan huruf	5
7	Kesesuaian huruf	5
8	Interaktif	5
9	Tombol navigasi	4
10	Kesesuaian gambar	5
11	Keterpaduan video	4
12	Kesesuaian video	5
13	Petunjuk penggunaan video	5
14	Mudah digunakan	5
15	Efektif dan efisien dalam pengembangan	5
Total Penilaian		71
Skor maksimal		75
Presentase		X 100%
Rata-rata total validitas		94,6%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia, diperoleh persentase hasil penilaian yang dihitung sebagai berikut:

Jumlah Skor Jawaban Responden

$$PP = \frac{\text{Skor Maksimal}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$PP = \frac{71}{75} \times 100\% = 94,6\%$$

Berdasarkan 15 indikator yang dinilai dengan skala antara 1 hingga 5, jika dikaitkan dengan jumlah responden ahli media, diperoleh total skor sebesar 71. Berdasarkan perhitungan tersebut, bahan ajar interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 94,6%. Produk pengembangan ini dikategorikan dalam kualifikasi “Sangat layak” dengan nilai yang diperoleh berada pada rentang 81-100%. Meski demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar bahan ajar yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat dikembangkan dengan lebih optimal dan lebih mudah digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media pada tahap validasi pertama, produk ini memperoleh komentar sebagai berikut:

- 1) Mengubah tampilan background yang sesuai dengan tema tentang kebudayaan Indonesia.
- 2) Menambahkan *backsound* keseluruhan.
- 3) Mengubah beberapa teks kedalam audio.

Berikut hasil perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Revisi Pertama Ahli Media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
------------------	------------------



Setelah dilakukan perbaikan, peneliti melakukan validasi kedua dengan ahli media, berikut merupakan hasil validasi kedua yang telah dilakukan:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1	Background media	5
2	Tampilan menu	5
3	Kelebihan media	5
4	Tampilan menarik	5

5	Tata letak	5
6	Pemilihan huruf	5
7	Kesesuaian huruf	5
8	Interaktif	5
9	Tombol navigasi	5
10	Kesesuaian gambar	5
11	Keterpaduan video	5
12	Kesesuaian video	5
13	Petunjuk penggunaan video	5
14	Mudah digunakan	5
15	Efektif dan efisien dalam pengembangan	5
Total Penilaian		75
Skor maksimal		75
Presentase		×100%
Rata-rata total validitas		100%

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli media terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi kekayaan budaya Indonesia. Maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$PP = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$PP = \frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 100%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan produk perolehan nilai antara 81-100%, yang artinya bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan

budaya Indonesia dianggap sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa perlu revisi.

b. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang memberikan validasi pada pengembangan bahan ajar interaktif ini adalah Bapak Roy Efendi, M.Pd., dosen dari program studi Bahasa Indonesia di Universitas Pakuan. Berikut ini adalah beberapa masukan yang disampaikan oleh ahli bahasa terkait bahan ajar interaktif yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

No	Indikator	Nilai
1	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	4
2	Kejelasan informasi yang disampaikan	4
3	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan komunikatif	3
4	Bahasa dan efektif dan efisien	4
5	Ketepatan teks dengan materi	5
6	Ketepatan penulisan tanda baca	3
7	Ketepatan penulisan istilah	3
No	Indikator	Nilai
8	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA	4
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik	5
10	Penulisan sesuai dengan EYD	3
Total penilaian		38
Skor maksimal		50
Presentase		×100%
Rata-rata total validitas		76%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate*

Storyline 3 materi kekayaan budaya Indonesia, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut

$$PPPPPPPPPPnPPGGPPPP = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{100\% \text{ Skor Maksimal}} \times$$

$$PP = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Berdasarkan 10 indikator yang dinilai dengan skala antara 1 hingga 5, jika dikaitkan dengan jumlah responden ahli bahasa, diperoleh total skor sebesar 38. Berdasarkan perhitungan tersebut, bahan ajar interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 76%. Produk pengembangan ini dikategorikan dalam kualifikasi “Layak” dengan nilai yang diperoleh berada pada rentang 61-80%. Meski demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar bahan ajar yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat dikembangkan dengan lebih optimal dan lebih mudah digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli bahasa pada tahap validasi pertama, produk ini memperoleh komentar sebagai berikut:

- 1) Pemakaian huruf (kapital, miring, dan tebal)
- 2) Pemakaian kata dalam bahasa Indonesia
- 3) Pemakaian tanda baca mohon diperbaiki
- 4) Menyesuaikan diksi dengan konteksnya

5) Memperhatikan keefektifan kalimat

Tabel 4. 6 Revisi Pertama Ahli Bahasa

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
Penulisan “Jelajah dan pelajari ...” diubah menjadi “Jelajahi dan pelajari kekayaan budaya Indonesia!”.	
	
Pada halaman petunjuk penggunaan, menambahkan tanda baca titik (.) sebagai akhir kalimat.	
	
Menambahkan pemakaian tanda baca titik (.) pada gelar akademik dosen pembimbing	
	
Pemakaian tanda baca seru (!) pada kalimat perintah “Yuk kita intip kekayaan budaya dari pulau lain” diubah menjadi “Yuk, kita simak kekayaan budaya Indonesia yang berasal dari berbagai pulau!”	
	

Pada makanan di daerah tera lapat kata “sate” yang seharusnya diubah menjadi “satai”. Dan “kerak telur” menjadi “kerak telur”



Mengubah penulisan frase “MENCARI KATA” menjadi “Mencari kata”



Pada menu cek jawaban, mengubah kata games menjadi permainan



Pada menu glosarium, setiap kata diubah penulisannya menjadi huruf kecil semua.



Nama atau judul buku diubah menjadi dicetak miring

Setelah melakukan perbaikan, peneliti melakukan validasi kedua dengan ahli bahasa, berikut tabel hasil penilaian validasi kedua yang telah dilakukan

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

No	Indikator	Nilai
1	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	5
2	Kejelasan informasi yang disampaikan	4

3	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan komunikatif	4
4	Bahasa dan efektif dan efisien	4
5	Ketepatan teks dengan materi	5
6	Ketepatan penulisan tanda baca	4
7	Ketepatan penulisan istilah	5
8	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA	5
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik	5
10	Penulisan sesuai dengan EYD	5
Total penilaian		46
Skor maksimal		50
Presentase		×100%
Rata-rata total validitas		92%

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi kekayaan budaya Indonesia. Maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$PPPPPPPPPPnPPGGPPPP = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{100\% \text{ Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$PP = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 92%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan produk perolehan nilai antara 81-100%, yang artinya bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia dianggap sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa perlu revisi.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi berjumlah dua orang, yaitu Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd. yang merupakan dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar dan Ibu Fitriyatul Maulidiyah yang merupakan guru kelas IV di SDIT As-Salaam. Berikut hasil penilaian validasi ahli materi 1 dan 2.

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi 1 dan 2

No	Indikator	Nilai ahli materi 1	Nilai ahli materi 2
1	Kesesuain materi yang dijabarkan dengan capaian pembelajaran	3	5
2	Kesesuain materi yang dijabarkan dengan kompetensi awal	4	5
3	Kesesuain media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3	5
4	Materi yang dijabarkan sesuai dengan kemampuan peserta didik	4	5
5	Kemudahan memahami materi dalam bahan ajar interaktif	3	4
6	Kelengkapan materi dalam bahan ajar interaktif	3	5
7	Kejelasan penyampaian materi	4	5
8	Penyajian gambar yang menarik	4	5
9	Keterkaitan materi dalam kehidupan	4	5
10	Bahasa mudah dipahami peserta didik	4	5
Total penilaian		38	49
Skor maksimal		50	50
Presentase		×100%	×100%
Rata-rata total validitas		76%	98%

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi kekayaan budaya Indonesia, maka dapat dihitung rata rata presentase

$$\frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{100\% \text{ Skor Maksimal}} \times$$

$$PP = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

$$PP = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Melihat anget yang disiapkan berupa 10 indikator yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian.

Maka hasil perhitungan menunjukan bahwa bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan memiliki presentase oleh ahli materi 1 sebesar 76% kategori layak dan oleh ahli materi 2 sebesar 98% kategori sangat layak.

Namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk bahan ajar menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dalam validasi pertama produk adalah sebagai berikut:

1) Melengkapi isi materi

Tabel 4. 9 Revisi Pertama Ahli Materi 1

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	

Menambahkan tiga rumah adat dari 3 provinsi lainnya yang ada di pulau Jawa

Setelah melakukan perbaikan, peneliti melakukan validasi kedua dengan ahli materi 1, berikut merupakan tabel hasil penilaian validasi kedua yang telah dilakukan setelah revisi.

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi 1

No	Indikator	Nilai
1	Kesesuain materi yang dijabarkan dengan capaian pembelajaran	4
2	Kesesuain materi yang dijabarkan dengan kompetensi awal	5
3	Kesesuain media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
4	Materi yang dijabarkan sesuai dengan kemampuan peserta didik	5
5	Kemudahan memahami materi dalam bahan ajar interaktif	5
6	Kelengkapan materi dalam bahan ajar interaktif	4
7	Kejelasan penyampaian materi	5
8	Penyajian gambar yang menarik	5
9	Keterkaitan materi dalam kehidupan	4
10	Bahasa mudah dipahami peserta didik	5
Total penilaian		45
Skor maksimal		50
Presentase		×100%
Rata-rata total validitas		90%

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli materi 1 terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi kekayaan budaya Indonesia. Maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

Jumlah Skor Jawaban Responden

$$\frac{PPPPPPPPPPnnPPGGPPPP}{100\% \text{ Skor Maksimal}} \times$$

$$PP = \frac{45}{50} \times 90\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 90%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan produk perolehan nilai antara 81-100%, yang artinya bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia dianggap sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa perlu revisi.

Berdasarkan hasil uji validasi pertama dan kedua dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, didapatkan hasil rekapitulasi terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai berikut:

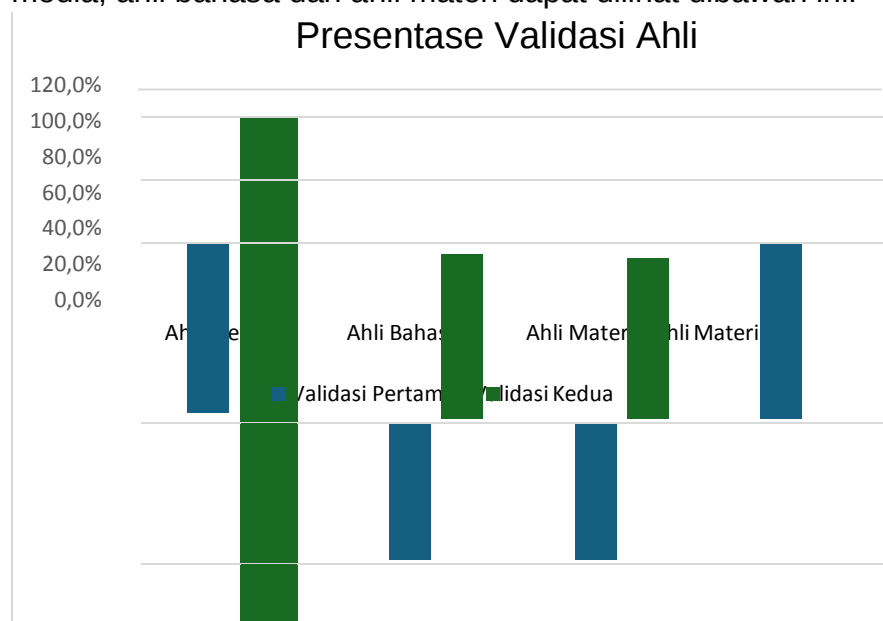
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama dan Kedua

No	Validator	Presentase	
		Pertama	Kedua
1	Ahli Media	94,6%	100%
2	Ahli Bahasa	76%	92%
3	Ahli Materi 1	76%	90%
4	Ahli materi 2	98%	-
Rata-rata Presentase Penilaian		86% (Sangat Layak)	94% (Sangat Layak)

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata -rata presentase penilaian ahli terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia telah dinilai “Sangat Layak” dengan produk

perolehan nilai 81-100%. Sehingga produk dapat diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV.

Selain tabel, hasil validasi ahli juga disajikan dalam bentuk diagram batang, perbandingan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4. 1 Diagram Batang Presentase Validasi Ahli

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli dan produk dinyatakan layak, produk tersebut kemudian diuji coba pada 22 peserta didik kelas IV Al-Idrisi. Uji coba berlangsung secara langsung pada tanggal 16 Mei 2025 di laboratorium komputer sekolah. Pada tahap awal, peserta didik diperkenalkan dengan bahan ajar interaktif yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3*, yang sudah tersedia dalam format html di setiap komputer. Para peserta didik menunjukkan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi saat membuka dan mempelajari materi tersebut. Peneliti memberikan bantuan dan arahan apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses bahan ajar interaktif tersebut. Setelah proses uji coba

selesai, peneliti membagikan angket berisi 10 pernyataan kepada para peserta didik. Hasil tanggapan dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Respon Peserta Didik

No	Responden	Jumlah skor	Skor maksimal	Presentase	Rata-rata presentase
1	AMA	41	50	82%	94%
2	ANR	50	50	100%	
3	ARK	47	50	94%	
4	CAP	50	50	100%	
5	DHK	50	50	100%	
6	DTZ	46	50	92%	
7	EAD	47	50	94%	
8	FA	50	50	100%	
9	FPW	47	50	94%	
10	GB	48	50	96%	
11	MFA	45	50	90%	
12	MF	48	50	96%	
13	MA	44	50	88%	
14	MJA	43	50	86%	
15	NHS	47	50	94%	
16	RMA	45	50	90%	
17	RA	48	50	96%	
18	SPW	50	50	100%	
19	TMS	47	50	94%	
20	ZA	46	50	92%	
21	ZZN	50	50	100%	
22	ZIB	47	50	94%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari 22 peserta didik terhadap bahan ajar interaktif yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Setelah memperoleh tanggapan dari peserta didik, tahap berikutnya adalah mengumpulkan respon

dari guru mengenai penggunaan bahan ajar interaktif tersebut. Kuesioner untuk guru terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup aspek kemudahan, daya tarik, dan manfaat. Hasil tanggapan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Respon Guru

No	Indikator	Skor tiap aspek	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1	Kemudahan	15	15	100%	Sangat Layak
2	Daya Tarik	18	20	90%	Sangat Layak
3	kebermanfaatan	15	15	100%	Sangat Layak
Total keseluruhan		48	50	96%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan guru, bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3* pada topik kekayaan budaya Indonesia dinilai sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan bahan ajar tersebut mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit untuk divisualisasikan serta memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3*, berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum peserta menggunakan bahan ajar interaktif tersebut, sedangkan *posttest* dilakukan setelah penggunaannya. Instrumen yang digunakan

berupa 20 soal pilihan ganda. Pengujian ini dilakukan pada 22 peserta didik kelas IV di SDIT As-Salaam. Perubahan peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik	22	22
Nilai terendah	35	75
Nilai tertinggi	75	100
Nilai rata-rata	55	90
Rata- rata N-Gain	0,77	
Keterangan	Tinggi	

$$\begin{aligned}
 \frac{SS \text{ PPPPPPPPPPPPPPPPP} - SS \text{ PPPPPPPPPPPPPPP}}{NN - GGGGiinn} &= \frac{SS \text{ mmGGxx} - SS \text{ PPPPPPPPPPPPPPP}}{90 - 55} \\
 NN - GGGGiinn &= \frac{90 - 55}{100 - 55} = 0,77
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata N-Gain mencapai 0,77, yang termasuk dalam kategori “Tinggi”, dengan persentase efektivitas yang masuk dalam kategori “Sangat efektif”. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia terbukti sangat efektif dalam proses pembelajaran di sekolah, karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Hasil Pembahasan

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam pengembangan alat pembelajaran menjadi sangat penting untuk

menciptakan suasana belajar yang dinamis bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai jembatan antara guru, peserta didik dan materi pelajaran. Bahan ajar mencakup segala sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun umum. Seiring dengan kemajuan teknologi, paradigma pembelajaran mengalami pergeseran. Jika sebelumnya bahan ajar terbatas pada media cetak dan visual statis, kini teknologi memungkinkan pengembangan bahan ajar yang lebih dinamis dan interaktif, seperti bahan ajar interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Menurut Widiyanti dkk. (2023), Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui media multimedia dan internet, mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif, sehingga meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik.

Menurut Latifah & Utami (2019), bahan ajar interaktif memadukan berbagai jenis media pembelajaran seperti audio, video, teks atau grafik serta adanya hubungan timbal balik antara bahan ajar dengan penggunaannya. Sementara itu, Alperi dan Handayani (2022) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan alat yang efektif digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, sehingga menjadi pilihan tepat bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik.

Peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dengan menggunakan penelitian *Research and*

Development (R&D) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan suatu produk. Dalam konteks ini, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV SDIT As-salaam masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak yang kurang bervariasi dan interaktif. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru seringkali mengalami kendala dalam memvisualisasikan materi abstrak dan belum memiliki pemahaman yang memadai tentang pembuatan bahan ajar interaktif. Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang tersedia belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang lebih bervariasi, menarik, dan interaktif sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih optimal.

Tahap perancangan melibatkan pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Proses ini diawali dengan penetapan capaian dan tujuan pembelajaran, diikuti oleh pengumpulan referensi visual seperti gambar, video, animasi, dan *template* yang relevan dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Selanjutnya, peneliti akan merancang bahan ajar yang meliputi halaman *login*, petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, permainan, dan soal latihan untuk peserta didik.

Pada tahap pengembangan, bahan ajar interaktif menjalani proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya dari segi tampilan, kebahasaan, dan isi materi. Bapak Agung Prajuhana Putra, M.Kom., selaku ahli media, memberikan penilaian awal 94,6% dengan kriteria "Sangat Layak" dan merekomendasikan revisi pada latar

belakang, penambahan *backsound*, serta narasi audio. Setelah dilakukan revisi, penilaiannya meningkat menjadi 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya, Validasi oleh ahli bahasa, Bapak Roy Efendi, M.Pd., pada validasi pertama memberikan 76% dengan kriteria "Layak" dengan masukan terkait kaidah bahasa Indonesia, tanda baca, dan diksi, yang kemudian meningkat menjadi 92% dengan kriteria "Sangat Layak" setelah perbaikan. Dari sisi materi, Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd. dan Ibu Fitriyatul Maulidiyah memberikan rata-rata 87% dengan kriteria "Layak" dan "Sangat Layak" pada validasi awal, dengan saran penambahan tiga rumah adat dari Pulau Jawa, dan melengkapi isi materi, setelah dilakukan perbaikan presentase mencapai 90% dengan kriteria "Sangat Layak" pada validasi kedua. Secara keseluruhan, rata-rata persentase penilaian ahli pada validasi pertama adalah 86%, yang sudah termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dan meningkat menjadi 94% pada validasi kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif ini Sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terbatas kepada 22 peserta didik kelas IV SDIT As-salaam. Uji coba ini dilaksanakan di laboratorium komputer, di mana setiap komputer telah dilengkapi dengan produk bahan ajar interaktif yang dapat diakses secara *offline* melalui format HTML. Peneliti kemudian menjelaskan cara penggunaan bahan ajar interaktif *Articulate Storyline 3* dan mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan semua kegiatan yang tersedia di dalamnya.

Setelah kegiatan selesai, peserta didik diminta mengisi lembar angket respons yang berisi sepuluh butir pertanyaan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap

kelayakan bahan ajar interaktif tersebut. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dari 22 peserta didik, bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* memperoleh persentase 94% dengan kriteria Sangat layak.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur keefektifan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, yang diukur berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum menggunakan bahan ajar interaktif, nilai rata-rata *pretest* peserta didik kelas IV SDIT Assalaam adalah 55 (dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 30). Setelah menggunakan bahan ajar interaktif, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 90 (dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75). Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang substansial. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata *NGain* 0,77, yang dikategorikan tinggi dan sangat efektif.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan tingkat kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Dalam penelitian ini tingkat kelayakan mencapai 94%, hasil ini lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh S. N. Rohmah & Nisa. (2022) yang menyebutkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dinilai "layak" dengan presentase respon peserta didik 86,2%. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat kelayakan dan penerimaan bahan ajar interaktif pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Terkait efektivitas bahan ajar interaktif. Penelitian oleh Bilaw dkk (2022) menemukan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik dengan perolehan skor *N-*

Gain mencapai 0,75 dengan kategori “Tinggi”. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai N-Gain yang lebih tinggi yaitu 0,77, sehingga terdapat peningkatan dibandingkan dengan temuan Bilaw dkk. Kesamaan kategori serta adanya peningkatan skor N-Gain ini menunjukkan konsistensi dan efektivitas *Articulate Storyline 3* sebagai *authoring tool* yang kuat untuk materi IPAS pada jenjang yang relevan. Selanjutnya, penelitian oleh Wulandari dkk. (2021) yang menganalisis penggunaan bahan ajar interaktif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, literasi sains, hasil belajar dan kemandirian serta kemampuan berpikir kritis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi juga respon positif dari peserta didik dan guru terhadap bahan ajar interaktif.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan, yang tercermin dari skor *post-test* dan nilai N-Gain yang tinggi, dapat dijelaskan melalui penerapan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang efektif. Clark & Mayer (2023) yang menyatakan bahwa integrasi teks, visual, dan audio secara optimal mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Asysyura dkk. (2023) yang menemukan bahwa materi ajar interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memicu keterlibatan kognitif peserta didik.

Lebih lanjut Suarmika dkk. (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan bahan ajar interaktif, baik sebagai media bantu guru maupun sebagai sarana belajar mandiri peserta didik, berpotensi meningkatkan hasil belajar. Rahmi dkk. (2024) menambahkan bagaimana *authoring tools* seperti *Articulate Storyline 3* menyediakan

kemudahan dan fleksibilitas untuk membuat bahan ajar yang layak secara teknis dan efektif. Aini (2024) secara spesifik mengulas fitur-fitur *Articulate Storyline* yang memungkinkan pembuatan modul pembelajaran yang kompleks, adaptif, dan menarik. Fitur-fitur ini mendukung kelayakan teknis dan efektivitas produk yang dihasilkan. Ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan pilihan yang tepat untuk mengembangkan bahan ajar IPAS yang inovatif dan efektif.

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan terbukti sangat layak dan efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh observasi langsung di kelas, di mana peserta didik terlihat lebih aktif, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar cetak konvensional. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa peserta didik yang kurang terfokus pada pembelajaran dan cenderung mengakses permainan digital. Di sisi lain, guru juga menyampaikan bahwa bahan ajar interaktif ini sangat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak, sehingga memudahkan proses penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Peneliti telah melaksanakan seluruh alur pengembangan produk secara optimal, termasuk penerapan setiap fase dalam model *ADDIE*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan antara lain, hasil penilaian fitur kuis dan menu permainan tidak dapat direkam oleh pembuat media, serta penambahan *background* yang tidak bisa disatukan dari awal hingga akhir dan akses secara offline yang hanya bisa didukung oleh perangkat komputer saja.

Di sisi lain, produk ini juga memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Bahan ajar interaktif ini mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik, serta dapat diakses secara *online*. Fleksibilitas ini memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya kapan pun dan di mana pun, bahkan tanpa koneksi internet. Selain itu, bahan ajar ini dirancang dengan beragam gambar, video, audio, dan permainan interaktif, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada membaca teks. Fitur multimedia ini memungkinkan peserta didik untuk menyimak penjelasan melalui audio atau video, yang secara efektif mengakomodasi berbagai gaya belajar.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan tahapan pengembangan serta hasil uji coba dan penelitian terhadap bahan ajar interaktif pada materi kekayaan budaya Indonesia, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan produk bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).
 - a. Tahap *analysis* (analisis) di SDIT As-Salaam dengan melakukan analisis kebutuhan di kelas IV SDIT As-Salaam diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar yang belum efektif, sehingga peneliti ingin mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*
 - b. Tahap *Design* (perancangan), peneliti membuat rancangan desain produk bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia.
 - c. Tahap *Development* (pengembangan), peneliti melakukan uji validasi dengan empat orang ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang akan diuji cobakan, meliputi validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.
 - d. Tahap *Implementation* (Implementasi), produk diuji cobakan secara terbatas kepada 22 peserta didik kelas IV untuk

mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk bahan ajar interaktif.

- e. Tahap *Evaluation* (evaluasi), pada tahap ini peneliti menghitung rata-rata hasil respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk. Selanjutnya peneliti juga melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada hasil belajar peserta didik.
2. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, bahan ajar interaktif yang memanfaatkan *Articulate Storyline 3* dinilai sangat layak oleh para ahli di berbagai bidang. Persentase kelayakan dari ahli media adalah 100%, ahli bahasa 92%, dan ahli materi mencapai 90% dan 98%. Respons positif juga ditunjukkan oleh peserta didik melalui angket dengan persentase 94%, semuanya dalam kategori sangat layak. Lebih lanjut, efektivitas bahan ajar ini dalam meningkatkan hasil belajar terkonfirmasi oleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,77 yang dikategorikan “Tinggi” dengan tingkat efektivitas “Sangat efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, Penggunaan bahan ajar interaktif *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran, yang terbukti sangat layak dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan.
2. Bagi guru, perlu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang lebih kaya dan efektif.
3. Bagi sekolah, perlu mendorong guru untuk mengoptimalkan dan mengembangkan berbagai macam bahan ajar, tidak hanya menggunakan satu sumber buku saja.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih mengembangkan dan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalam *Articulate Storyline 3* dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adip, W. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran pkn. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Afnisah, N., Ananda, L. J., Siregar, A., Simanjuntak, E. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(3), 211–219.
- Aini, R. P. (2024). Menelusuri Media Pembelajaran: Solusi Kreatif Untuk Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 48–57.

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1).
- Ajmadewi, N. P. K., Rasna, I. W., & Artika, I. W. (2024). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1117–1126.
- Al Fajri, R., & Chusni, M. M. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 360 Dengan Model Blended Poe2we Pada Materi Fluida Statis. *Biochephy: Journal of Science Education*, 4(1), 216–225.
- Alperi, M., & Handayani, D. (2022). Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Cipta Artha Media.
- Apriyanti, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar*.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asysyura, F., Adnan, A., & Faisal, F. (2023). The Effect of Interactive Multimedia on Students' Cognitive Learning Outcomes on System Materials. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 18(1), 9.
- Bilaw, N. W., Rostikawati, T., & MF, D. S. Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Digital Berbasis Articulate Storyline Pada subtema

Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1859–1867.

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- 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.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.

- Dewi, N. R. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran Addie E-Learning Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2774–2784. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3978>
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Faturrokhman, R. (2024). Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development. *Malang: Madani Media*.
- Fitriani, A., Farida, S., & Putera, R. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 211–223.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media pembelajaran interaktif articulate storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54–64.
- Hardani, A. (2020). Metode penelitan kuantitatif dan kualitatif. *Pustaka Ilmu*.
- Hartono, A. R., Bustan, A., & Farcis, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Google Slide Pada Materi Energi Kelas VII Semester Ganjil Kelas VII di SMP Negeri 8 Palangkaraya. *Bahana*

Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains, 4(2), 66–72.

Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.

Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>

Hutahaean, L. A. (2019). *Pemanfaatan E-module interaktif sebagai media pembelajaran di era digital*.

Ili, L., & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149.

Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801.

Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyono, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST'dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 14–23.

Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.

Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. 4–5.

Kurniawan, D., Wahyuningsih, T., & Sari, D. N. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dengan menggunakan power point terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 59–72.

Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media sosial schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45.

Lestari, H. (2023). Efektifitas bahan ajar flipbook IPA berbantuan articulate storyline 3 pada siswa kelas VI di kecamatan pecangaan. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 308–318.

- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). *Cendikia pendidikan. Cendekia Pendidikan*, 2 (5), 10–20.
- Marini, M. (2019). Prototype Sistem Informasi Administrasi Pengadaan Barang Dengan Teknologi RFID. *Jurnal Simada (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 2(1), 1–14.
- Mayub, A. (2019). *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*.
- NABILA, S. H. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Kelas V MI/SD*.
- Ningtias, D. R. W. (2020). *Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44.
- Purba, H. T. B., Kartono, K., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran 3D Berbasis Microsoft Powerpoint Materi the Earth and Beyond Kelas V. *FONDATIA*, 7(2), 340–355.
- Radhiani, S. M. (2023). Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Jaringan Multimedia. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 129–142.
- Rahmi, A., Rahmi, U., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5869–5877.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. (2022). Populasi Dan Sampel Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 43.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation: Economic and Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Rohmah, S. N., & Nisa', N. F. (2022). Pengembangan bahan ajar menggunakan software articulate storyline 3 pada materi konsep manajemen. *Educatio*, 17(1), 84–96. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5800>

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Simbolon, G. S., & Purba, G. I. D. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Journal of Student Research*, 1(2), 422–439.
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Safitri, S. (2023). Systematic literature review: pemanfaatan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 13(1), 278–291.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Supardi, S. (2020). *Landasan pengembangan bahan ajar menuju kemandirian pendidik mendesain bahan ajar berbasis kontekstual*. Edited by Syamsul Arifin. Mataram: Sanabil Creative.
- Susilawati, S. (2025). *Peran Bahan Ajar , Media Dan Sumber Belajar : Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1–21.
- Tirtayasa, U. S. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Mata Kuliah Elektronika Daya. *Jurnal Pendidikan*, 30, 353–368.
- Trimansyah, T. (2021). Kecendrungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27.
- Vidyasari, D. A. (2022). *Penyusunan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Materi Jaringan Tumbuhan untuk Kelas XI*.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Watri, W., Gimin, G., & Suarman, S. (2023). Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *MDP Student Conference*, 2(1), 91–99.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Sastra Agustika, G. N. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>

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. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan (SK)



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 103/SK/D/FKIP/IX/2024
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang	:	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan 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 menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
Mengingat	:	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 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/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu 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	:	Mangkatut Saudara: Yuli Mulyawati, M.Pd. Dendy Saiful Zen, M.Pd.	:	Pembimbing Utama Pembimbing Pendamping
--------------------	---	--	---	---

sebagai pembimbing dari:

Nama	:	Luthfiyah Salsabila
NPM	:	037121103
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Kedua	:	Kepada yang bersangkutan diberlakukan 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.

Ditetapkan di Bogor
pada tanggal 27 September 2024


Dr. Fikri M. H. M. S. L.
094021205

Tembusan:

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 2 Surat Izin Pra penelitian



**YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 412, E-mail: kep@unpak.ac.id, Telepon: (0211) 8371408 Bogor

Nomor : 8834/WADEK I/FKIP/X/2024

10 Oktober 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDIT AS-SALAAM
di
Tempat

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

Nama : Luthfiyyah Salsabila
NPM : 037121103
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.



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

NIK. 11006025469

3 Surat Balasan Pra penelitian



Sekolah Dasar Islam Terpadu

AS-SALAAM

"Menwujudkan Sekolah Unggulan Menuju Generasi Cerdas Mandiri dan Berakhlak Mulia"

Jl. Bogasari No. 1 Komp. Masjid As-Salaam Gunungputri - Bogor Telp. 021-70244532, Fax. 021-87904413
Website : www.sditassalaam.sch.id , email : sdit_as_salaam@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
No. 062/SDIT/AS-S/SK/TU

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Miah Rukmiahti, S.S.
NIK : 032.05.040
Kedudukan /Jabatan : Kepala Sekolah
Institusi/Unit Kerja : Sekolah Dasar Islam Terpadu As-Salaam

Menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Luthfiyyah Salsabila
NPM : 037121103
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Pakuan

Yang bersangkutan benar mengadakan prapenelitian di Sekolah Dasar Islam Terpadu As-Salaam.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.



4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Ketek Per 412, E-mail: kep@ungpak.ac.id, Telepon: (0271) 8171408 Bogor

Nomor : 9851/WADEK I/FKIP/V/2025

14 Mei 2025

Penhal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDIT As-Salaam

di

Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Luthfiyyah Salsabila

NPM : 037121103

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 15 Mei s.d 14 Juni 2025 mengenai: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

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

Makil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



W. Sindi Budiana, M.Pd.

NIK 11006025469

Lampiran Riwayat Hidup



Luthfiyyah Salsabila, lahir di Bogor, 21 Januari 2003, agama Islam anak kedua dari pasangan Bapak Dori Daryanto dan Ibu Sri Wahyuni. Tinggal di JL Re Sulaeman Rt 002/ Rw 011 No.11 Kelurahan Puspanegara Kecamatan Citeureup Kabupaten Bogor.

Pendidikan formal yang ditempuh di Sekolah Dasar Islam Terpadu As-Salaam dan lulus pada tahun 2015.

Selanjutnya melanjutkan pendidikan di pondok pesantren Fathan Mubina Islamic Boarding School tahun 2015-2021. Kemudian tahun 2021 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.