

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V
DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL-QODIRI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Elok Robiatul Adawiyah
NIM : T20194044

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V
DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL-QODIRI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

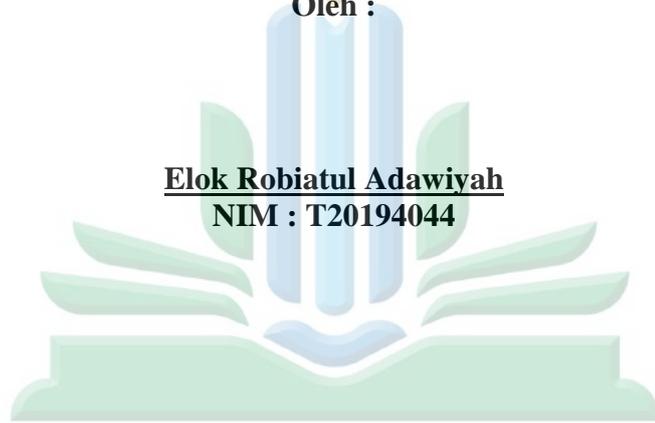
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh :

Elok Robiatul Adawiyah

NIM : T20194044



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI Disetujui Pembimbing: ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Ahmad Winarno, M. Pd. I
NIP.198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V
DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL-QODIRI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hari : Jumat
Tanggal : 27 Oktober 2023

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M. Pd.
NIP. 198609022015031001


Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I
NUP: 201606146

Anggota:

1. Dr. H. ABD Muhith, M. Pd. I
2. Ahmad Winarno, M. Pd. I


()

()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I
NIP: 196405111999032001

MOTTO

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ
سَاقَيْهَا ۚ قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِنْ فَوَارِيرَ ۗ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ
نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿27:44﴾

“Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana". Maka tatkala Dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca". berkatalah Balqis: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam".¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan* Surah An-Naml Ayat 44, (Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014), 380

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur alhamdulillah yang tiada hentinya karena atas kehadiran Allah SWT, saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini guna untuk mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya cintai:

1. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Ahmad Husen dan Ibu Siti Rohmah yang selalu mendoakan, memberi dukungan, semangat, motivasi, serta kasih sayangnya. Segala perjuangan hingga titik ini saya persembahkan kepada beliau, orang paling berharga dalam hidup saya. Terimakasih atas segalanya. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan meridhoi mereka, Aamiin.
2. Kepada kakek dan nenek, H. Subakir dan Hj Siti Mutmainah atas ridho dan kasih sayangnya serta mengingatkan saya untuk selalu sabar dan bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan mengejar cita-cita. Terimakasih untuk lantunan doa yang mengiringi setiap langkahku.
3. Kepada kedua kakak, (Alm) Hamdi dan (Alm) Fajar Prasetyo yang sangat kucintai dan kusayangi. Terimakasih sudah menjadi panutan hidupku. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan kakak ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis haturkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena Allah telah melimpahkan karunia dan nikmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan hasil maksimal. Tugas akhir ini merupakan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmatnya kepada umat manusia. Skripsi ini merupakan hasil atas penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis. Penelitian ini menghasilkan produk berupa “Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”. Semoga skripsi ini dan media yang dihasilkan dapat berguna dengan baik dikemudian hari. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini, baik yang membantu secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih dan hormat penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hefni, S. Ag M. M CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi ini.

3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi yang diselesaikan.
5. Bapak Ahmad Winarno, M. Pd. I selaku dosen pembimbing. Terima kasih sudah meluangkan waktu dan tenaganya untuk senantiasa memberikan bimbingan, motivasi dan arahan demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Dr. Nino Indrianto, M. Pd. selaku dosen validator ahli media yang sudah memberikan arahan dan bimbingan untuk produk yang saya kembangkan.
7. Bapak Suwignyo Prayogo M. Pd. I, selaku dosen validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan bimbingan untuk produk yang saya kembangkan.
8. Bapak Imam Muhtadin S. Pd. selaku kepala sekolah SDS Plus Al-Qodiri Jember dan para dewan guru serta karyawan yang telah mengizinkan dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Terimakasih kepada bapak Misbahul Hasan S. Pd selaku wali kelas VA yang telah membantu dalam memberikan informasi, bimbingan dan arahan selama proses penelitian.

10. Peserta didik kelas VA SDS Plus Al-Qodiri Jember yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, yang telah bersedia membantu dalam melancarkan penelitian ini.
11. Teman-teman seperjuangan penulis Riska, Febri, Ikma, Neneng, Ni'am, Nadya dan Baiti yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan motivasi bagi penulis.
12. Sahabat terdekat saya Anggi Aghniadillah yang telah memberikan *support system* dan do'a bagi penulis. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan keberkahan yang melimpah.
13. Seluruh teman-teman PGMI D2 angkatan 2019 yang sudah saya anggap sebagai keluarga saya. yang telah memberikan semangat dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini, begitu pun penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi skripsi ini lebih baik dan sempurna.

Dengan segala kekurangan yang ada dalam skripsi ini, atas izin Allah SWT penulis sangat berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin Ya Robbal'aalamiin.

Jember, 27 Oktober 2023
Penulis

Elok Robiatul Adawiyah
NIM. T20194044

ABSTRAK

Elok Robiatul Adawiyah, 2023: “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Tahun Pelajaran 2023/2024*”

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis Media yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara media dengan *user* (peserta didik) yang bertujuan dapat membuat materi pembelajaran yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkrit. Dari hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa pendidik masih menyajikan materi secara konvensional dan menggunakan media seadanya dalam menjelaskan materi. Hal ini berimbas pada minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan pendidik pun kesulitan menjelaskan materi yang bersifat abstrak.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar? 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* yang menggunakan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan Evaluation*

Hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa, Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V materi magnet di SDS Plus Al-Qodiri Jember. Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa web browser, APK, dan HTML. Hasil kelayakan berdasarkan uji validasi yaitu ahli media sebesar 94%. ahli materi sebesar 98%, ahli pembelajaran sebesar 98% dan angket respon peserta didik sebesar 92%. Hasil uji keefektifan pada t-hitung menunjukkan 8.93 dengan hasil perbandingan yakni t-hitung (8.93) \geq t-tabel 1.71 yang menyatakan bahwasanya H_a diterima dan H_0 di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet di SDS Plus Al-Qodiri Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu	19
B. Kajian Teori	25
1. Media Pembelajaran	25
2. <i>Articulate Storyline</i>	38

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	44
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	54
A. Model Penelitian dan Pengembangan	54
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	57
C. Uji Coba Produk.....	64
1. Desain Uji Coba.....	65
2. Subjek Uji Coba.....	66
3. Jenis Data.....	67
4. Instrumen Pengumpulan Data	68
5. Pemilihan Sekolah	71
6. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	80
A. Penyajian Data Uji Coba	80
B. Analisis Data	120
C. Revisi Produk	124
BAB V PENUTUP	128
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	128
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	132
DAFTAR PUSTAKA	134

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
1.1	Tabel Hasil Nilai Ulangan Peserta Didik.....	7
2.1	Tabel Kajian Terdahulu.....	23
3.1	Tabel Desain Media Pembelajaran.....	59
3.2	Tabel Skala Likert.....	74
3.3	Tabel Kriteria Tingkat Validasi.....	75
3.4	Tabel Kriteria Kelayakan Media.....	76
4.1	Tabel Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik.....	87
4.2	Tabel Hasil Pretest Peserta Didik.....	89
4.3	Tabel Hasil Data Validasi oleh Ahli Media.....	96
4.4	Tabel Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Media.....	98
4.5	Tabel Hasil Data Validasi Oleh Ahli Materi.....	99
4.6	Tabel Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi.....	101
4.7	Tabel Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Pembelajaran.....	101
4.8	Tabel Percobaan pada LKPD.....	109
4.9	Tabel Hasil Nilai Posttest.....	111
4.10	Tabel Paparan Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik.....	115
4.11	Tabel Angket Respon Peserta Didik.....	118
4.12	Tabel Revisi Produk Oleh Ahli Media.....	125
4.13	Tabel Revisi Produk Oleh Ahli Materi.....	126
4.14	Tabel Revisi Produk Oleh Ahli Pembelajaran.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	57
Gambar 3.2 One Grup Pretest dan Posttest	77
Gambar 3.3 Rumus T hitung	79
Gambar 4.1 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif.....	92
Gambar 4.2 Tampilan Login Media	94
Gambar 4.3 Tampilan Slide Menu.....	95
Gambar 4.4 Tampilan Utama Media.....	104
Gambar 4.5 Tampilan Menu.....	105
Gambar 4.6 Tampilan Slide Petunjuk.....	105
Gambar 4.7 Tampilan Slide Kompetensi Materi	106
Gambar 4.8 Tampilan Slide Menu Pembahasan Materi	106
Gambar 4.9 Tampilan Layer Petunjuk Pengerjaan Soal Evaluasi	106
Gambar 4. 10 Tampilan Slide Profil Pengembang	107
Gambar 4. 11 Tampilan Slide Daftar Pustaka.....	107
Gambar 4. 12 Siswa eksperimen membuat magnet dengan cara induksi	109

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian	Hal
1.	Surat Keaslian Tulisan	140
2.	Pedoman Wawancara.....	141
3.	Instrumen Angket Penelitian.....	143
4.	Data Nama Peserta Didik.....	147
5.	Surat Permohonan Izin Penelitian.....	148
6.	Surat Permohonan Izin Validasi Media	149
7.	Surat Permohonan Izin Validasi Materi.....	150
8.	Hasil Validasi Media.....	151
9.	Hasil Validasi Materi	154
10.	Hasil Validasi Pembelajaran.....	157
11.	Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	160
12.	Rekap Angket Respon Peserta Didik.....	162
13.	Soal Pretest dan Postest.....	165
14.	Dokumentasi	170
15.	Jurnal Penelitian.....	172
16.	Surat Permohonan Selesai Penelitian.....	173
17.	Biodata Pengembang Media Pembelajaran Interaktif.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam bidang pendidikan, kurikulum memiliki definisi sebagai perencanaan pendidikan yang memberikan panduan dan pedoman mengenai jenis, cakupan, urutan isi, serta proses pendidikan. Seiring berjalannya waktu, kurikulum di Indonesia mengalami perubahan yang dinamis. Oleh karena itu, kurikulum terus diperbarui agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Perubahan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah tentunya memiliki tujuan untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkarakter, salah satunya adalah melalui kurikulum merdeka yang diharapkan dapat melahirkan generasi yang adaptif dan mampu bertahan menghadapi perubahan zaman dengan kemampuan mereka sendiri.

Kurikulum merdeka adalah suatu pendekatan kurikulum yang mendorong peserta didik untuk lebih mandiri dengan memberikan kebebasan dalam mencari ilmu pengetahuan, baik melalui pendidikan formal maupun non formal. Kurikulum merdeka merupakan langkah awal untuk mengatasi kerugian pembelajaran yang disebabkan oleh masa pandemi.

Jika sebelumnya perangkat pembelajaran digunakan di dalam kelas, sekarang pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar dapat dipelajari dengan baik meskipun dilakukan di rumah masing-masing siswa. Kemajuan teknologi saat ini memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bertujuan,

memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, pengembangan, pengkajian, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan invensi dan inovasi serta meningkatkan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk pembangunan nasional berkelanjutan, kualitas hidup, dan kesejahteraan masyarakat².

Untuk membantu peserta didik memahami materi, pembelajaran harus dikemas dengan baik. Salah satu yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi adalah media pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan ini dapat dihadirkan dengan memanfaatkan media yang menyenangkan mengingat kondisi seperti sekarang ini, maka media pembelajaran yang digunakan dapat berbasis teknologi digital.

Pada saat ini kita sudah memasuki zaman industri 5.0, tentunya kita perlu membekali peserta didik dengan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman. Disisi lain penggunaan media pembelajaran diharapkan akan mampu membuat peserta didik agar lebih berkesan dengan proses pembelajaran yang menarik. Didalam Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 44 tentang dasar penggunaan media pembelajaran, yaitu:

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

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan *Adz-Dzikir* (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah

² Pemerintah Pusat. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pasal 3 ayat (3).

diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.³

Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin luar biasa, di dalam bidang pendidikan juga tidak lepas dari penggunaan teknologi, untuk bisa bersaing dan mengikuti perkembangan zaman maka di bidang pendidikan juga harus bisa mengaplikasikan teknologi yang canggih dan tepat agar peserta didik bisa terus berkembang dan mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kapasitas mereka.

Salah satu permasalahan yang sering terjadi pada dunia pendidikan yakni penggunaan media ajar yang monoton sehingga menimbulkan kebosanan yang dialami peserta didik, terkhusus pada jenjang sekolah dasar. Contohnya saja pada saat pembelajaran, seharusnya suasana pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tidak menjemukan serta menggunakan media ajar yang menarik. Terlebih lagi masih sering kita jumpai pendidik yang hanya menggunakan buku pembelajaran sebagai media ajar, kurangnya inovasi dari pendidik sehingga peserta didik kurang termotivasi serta kurang tertarik dalam pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar pada konsepnya adalah suatu proses komunikasi yang terjadi antara pengantar dan penerima, proses komunikasi dapat memungkinkan informasi yang disampaikan oleh pendidik akan berbeda penafsiran ketika diterima oleh peserta didik, akibatnya akan terjadi kesalahan dalam penerimaan konsep materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, sudah seharusnya dalam penyampaian materi pembelajaran

³ “Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014),272

menggunakan sebuah media pembelajaran, agar pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik untuk merangsang pemikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk lebih tertarik dan fokus saat belajar.

Seperti yang telah kita ketahui, bahwasanya sistem pembelajaran pada tingkat sekolah dasar masih dilakukan dengan sistem yang manual dengan penggunaan media pembelajaran yang konvensional, seperti buku pembelajaran, dan papan tulis. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka perlunya suatu hal yang baru untuk membantu proses pembelajaran, yang mudah dimengerti peserta didik yaitu dengan konsep perkembangan teknologi yang menarik dan menyenangkan. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengatasi hal tersebut yakni media pembelajaran interaktif dimana peserta didik sebagai *user* atau pengguna. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan sarana yang tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Dalam sistem pembelajaran kurikulum merdeka, peserta didik diharapkan menjadi lebih mandiri dengan diberikan kebebasan untuk mencari ilmu. Perkembangan pendidikan saat ini telah memasuki era media, di mana metode ceramah dalam pembelajaran telah berkurang dan digantikan dengan variasi penggunaan media. Kegiatan pembelajaran lebih fokus pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif, sehingga peran media

pembelajaran menjadi sangat penting⁴. Dalam sistem pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi tersebut, terjadi interaksi komunikasi dua arah bahkan lebih. Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif. Pengaruh positif tersebut diperoleh atas kemajuan teknologi pada media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember pada tanggal 11 Agustus 2023, Proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik masih menggunakan media cetak, media gambar, dan buku paket.⁵ Di kelas VA kurikulum yang diterapkan menggunakan kurikulum merdeka.

Sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif sudah memadai seperti adanya, chromebook, LCD proyektor, sound sistem, dan wifi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun sarana dan prasarana yang tersedia belum digunakan secara efektif dikarenakan faktor minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai IT, tidak adanya fasilitas pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran interaktif, sehingga berdampak bahwa pendidik belum mengenal media pembelajaran tersebut.⁶ Karena dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru cenderung

⁴ Nurseto, Tejo. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. (Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hal 19-34.

⁵ Misbahul Hasan, diwawancara oleh penulis, Jember, 11 Agustus 2023.

⁶ Prihantini. Bay et al., "Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar". *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*. Vol. 1, No. 4 (Agustus 2021), Hlm. 121-126. DOI: <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.27>

menggunakan model konvensional, guru masih berpedoman pada buku paket dan LKS untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Sesekali guru menggunakan alat peraga yang disediakan sekolah sebagai media pembelajaran, serta menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi.

Tabel 1.1
Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VA Pada Tanggal 11 Agustus 2023⁷

No.	Nama	Nilai Siswa
1.	Abraham Alexi Darry Pratama	55
2.	Agha Intan Putri Balqis Humairo	60
3.	Agusta Rama Winarto	75
4.	Ahmad Dani Fadil Muzakki	65
5.	Ahmad Fatir Devana Wintoko	60
6.	Aira Ayunindia Inara	50
7.	Ajeng Zahira Cahaya Khumairoh	50
8.	Alya Naura Fadil Muzakki	65
9.	Amira Dwi Putri Rohmania	75
10.	Aruna Nakhla Nurdhafa	75
11.	Awangga Putra Setiawan	60
12.	Axeline Gazel Felizia	80
13.	Aynun Nasywaa Hermanto	65
14.	Ayu Amira Shakillanur Hidayat	75
15.	Bagus Adi Setiawan	50
16.	Dhainal Albar Wijaya	50
17.	Diannur Dida Diar	80
18.	Dinda Ayu Safitri	65
19.	Dirga Ghassani Abqari	75
20.	Elang Bayu Praetyo	60
21.	Hilda Mareta Anathasia Fatachu Marter	80
22.	Jihan Aulia Ardiansyah	80
23.	Mohammad Hasbi Haqiqi	65
24.	Syarifah Afiffah Rohmania	65

Pencapaian hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS masih belum maksimal. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai hasil belajar yaitu 66% dari jumlah 24 diantaranya 15 peserta didik belum

⁷ SDS Plus Al-Qodiri Jember, "Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VA," 11 Agustus 2023 Pukul 09.30

memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70.⁸ Kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar siswa diduga karena masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Sebagian besar pendidik belum mampu membuat media pembelajaran yang interaktif. Peserta didik banyak merasa bosan dengan pembelajaran selama ini. Sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Pendidik seringkali juga meminta peserta didik untuk membaca buku akan tetapi justru banyak yang asik bermain dengan teman sebangkunya. Ada beberapa pembahasan atau materi yang dijelaskan ulang kepada peserta didik, karena ketidakpahaman peserta didik dalam menangkap materi. Siswa akan merasa kesulitan untuk berkonsentrasi saat belajar apabila ia sedang mempelajari pelajaran yang tidak disukai, atau pelajaran yang dirasakan sulit. Selain itu, sumber belajar yang digunakan juga memiliki peran penting dalam keefektifan proses pembelajaran.

Hasil observasi pada jenjang kelas V, pengembang menemukan bahwa penggunaan Chromebook telah diperkenalkan dalam proses pembelajaran. Namun, penerapannya masih belum mencapai tingkat optimal, terbatas hanya pada kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Sayangnya, dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), penggunaan Chromebook belum pernah terlaksana. Kendala utamanya terletak pada keterbatasan pendidik

⁸ SDS Plus Al-Qodiri Jember, "Nilai KKM Peserta Didik Kelas VA," 11 Agustus 2023 Pukul 09.30

dalam menciptakan media pembelajaran interaktif sehingga mereka belum mampu mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sehari-hari.⁹

Selama wawancara, peneliti menemukan hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran, yang kemudian direspon dengan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif. Inisiatif ini mendapat dukungan dan apresiasi dari wali kelas sebagai langkah inovatif dalam pembelajaran. Penerapan media interaktif diakui sebagai langkah yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V, sesuai dengan penilaian positif wali kelas terhadap ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan lingkungan belajar kelas V. Disisi lain, adanya media tersebut juga dapat memberikan pembiasaan terhadap peserta didik untuk menggunakan chromebook sebagai komponen pendukung dalam pembelajaran.¹⁰

Interaktifitas mengacu pada komunikasi dua arah atau lebih. Dalam media pembelajaran interaktif, komponen komunikasi adalah hubungan antara manusia (sebagai pengguna atau pengguna produk) dan komputer (*software*, aplikasi, atau produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Oleh karena itu, produk, CD, atau aplikasi diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara *software* atau aplikasi dengan penggunanya..

Interaktifitas dalam media meliputi: pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, kemudian aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan

⁹ Observasi di SDS Plus Al-Qodiri Jember, 2 Agustus 2023

¹⁰ Misbahul Hasan, diwawancara oleh penulis, Jember, 11 Agustus 2023.

saja tanpa harus “melahap” semuanya. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkret.

Setelah mengamati permasalahan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan Media pembelajaran interaktif yang baru dan mudah dalam pengerjaannya, juga mendapatkan hasil yang efektif dan efisien, adapun salah satu software yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah *Articulate Storyline 3*. Maka dari itu peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam kegiatan pembelajaran. Media interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Peserta didik akan sangat tertolong dengan media pembelajaran interaktif dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkrit. Selanjutnya konsep yang sudah konkrit tersebut akan membuat peserta didik jadi lebih bermakna dalam pembelajarannya.

Articulate Storyline 3 merupakan perangkat ke tiga yang dirilis setelah *Articulate Storyline 1* dan *Articulate Storyline 2* yang diproduksi oleh *Articulate Company* yang mengutamakan bidang presentasi, *e-learning*, dan media perangkat lunak. Program *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan yaitu *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif

melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online, sehingga memudahkan pengguna memformat dalam bentuk *web personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun media pembelajaran bagi siswa sendiri secara mandiri.¹¹

Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga minat peserta didik meningkat dan tidak hanya duduk diam mengamati, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan wawancara yang peneliti konfirmasi menurut Bapak Misbahul Hasan S. Pd. wali kelas VA, ditemukan bahwa pembelajaran pada kurikulum merdeka menggunakan *Articulate Storyline 3* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap penggunaan infokus untuk menampilkan video pembelajaran saja. Oleh sebab itulah, peneliti tertarik untuk mengembangkan Media interaktif pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Articulate Storyline 3* ini. Media interaktif ini akan dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 5 bab 3 magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan, sub bab (magnet).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti kemudian tertarik untuk mengembangkan penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis

¹¹ Yumini & Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 04. No.03 (September 2015), hlm.845-849. <https://doi.org/10.26740/jpte.v4n3.p%25p>

Articulate Storyline 3 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk pengembangan berupa Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi magnet kelas V Sekolah Dasar

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan program software *Articulate Storyline 3* yang menghasilkan produk berupa file pembelajaran interaktif

yang dapat menampilkan video, audio, animasi, teks, gambar secara langsung dan digunakan sebagai alat untuk menunjang materi pembelajaran pada kelas V di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember. Produk ini dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan untuk memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan.

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial materi magnet kelas VA di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember.
2. Prosedur penggunaannya bisa melalui chromebook, komputer, laptop dan smartphone.
3. Media atau software *Articulate Storyline 3* ini memiliki fitur-fitur seperti *timeline, movie, picture, character* dan efek transisi yang lebih hidup dan mudah digunakan.
4. Media pembelajaran interaktif ini memiliki struktur sebagai berikut:
 - a. Halaman Login (*Intro*), memasukkan identitas diri
 - b. Menu utama (*Home*) memuat petunjuk, kompetensi, materi, sumber bacaan, daftar pustaka, kuis, dan profi pengembang,
 - c. Menu petunjuk memuat petunjuk tombol navigasi.
 - d. Menu pendahuluan memuat capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan Profil Pelajar Pancasila.

- e. Menu materi berisi 1 mata pelajaran yaitu IPAS pada materi magnet yang didalamnya mencakup apersepsi, pembahasan materi, animasi, dan video pembelajaran untuk menunjang materi.
- f. Menu kuis memuat soal-soal evaluasi yang akan diberikan kepada peserta didik yang disertai dengan hasil nilai setelah menjawab kuis.
- g. Menu profil memuat profil pengembang media pembelajaran interaktif.
- h. Menu Sumber bacaan memuat link video sebagai rujukan peserta didik.
- i. Menu daftar pustaka memuat sumber referensi yang ada dalam Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Berkaitan dengan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, saat ini tidak hanya teori terapan saja, tetapi diperlukan eksperimen atau percobaan, dan juga sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari oleh para ilmuwan, baik berupa konsep, prinsip maupun teori. Pentingnya penelitian dan pengembangan yaitu sebagai alat evaluasi yang dianggap penting karena alat evaluasi yang dikembangkan memiliki manfaat diantaranya :

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
 - b. Hasil penelitian pengembangan Media pembelajarann interaktif ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan atau referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya

- c. Sebagai landasan teori dalam menciptakan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menambah ketersediaan dan juga referensi media pembelajaran disekolah, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar alternative di kelas.

b. Manfaat bagi pendidik

Pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai referensi atau pertimbangan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif dan berkualitas.

c. Manfaat bagi Peserta didik

Adanya penelitian ini dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran yang bersifat abstrak, dan menciptakan interaksi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memotivasi peserta didik karena memiliki menu serta fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan tentang bagaimana cara mengembangkan *software Articulate Storyline* 3

sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk bekal mengajar nantinya.

- e. Manfaat bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dapat menjadi tambahan literatur dan referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Beberapa asumsi peneliti yang mendasari diperlukannya pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini yaitu:

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini antara lain:
 - a. Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan interaksi peserta didik agar diperoleh hasil belajar yang baik.
 - b. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memvisualisasikan materi yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

- c. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan tombol navigasi, sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* antara lain:
- a. Pembelajaran interaktif yang dibuat peneliti hanya terbatas pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial materi magnet kelas V
 - b. Objek pembatasan penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 mata pelajaran IPAS materi magnet kelas VA SDS Plus Al- Qodiri Jember
 - c. Media pembelajaran ini hanya bisa dioperasikan menggunakan laptop atau komputer, chromebook, tablet dan handphone.
 - d. Penilaian validitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 mata pelajaran IPAS materi magnet dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan guru kelas VA SDS Plus Al- Qodiri Jember.
 - e. Penilaian validitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 dilakukan dengan menggunakan uji coba lapangan yaitu siswa kelas VA SDS Plus Al- Qodiri Jember

G. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan pemahaman atau penafsiran istilah-istilah yang ada, peneliti memberikan pengakuan dan pembahasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, antara lain:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran interaktif atau biasa disebut dengan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi yang menarik, dengan menggunakan komputer atau perangkat sejenis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

2. *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 adalah *software* yang berfungsi sebagai sarana komunikasi atau presentasi. *Articulate Storyline 3* mendukung fitur seperti flash untuk membuat animasi tetapi memiliki tampilan yang sederhana seperti Microsoft PowerPoint. Perangkat lunak ini menyediakan berbagai jenis template yang dapat digunakan untuk media interaktif, terutama untuk membangun soal latihan atau soal dalam bentuk teks.

Articulate Storyline 3 adalah media yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video dalam media web, html5, atau sebagai aplikasi yang dapat dijalankan di berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan *smartphone*. Media ini sangat cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersaing dengan media Adobe Flash yang biasa digunakan untuk membuat media interaktif sedangkan media *Articulate Storyline* tidak memerlukan bahasa pemrograman apapun selama pembuatannya.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang menggabungkan 2 materi pembahasan yakni ilmu pengetahuan alam dan juga ilmu pengetahuan sosial, yang dimana pengetahuan tersebut mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian pengembangan ini peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu diantaranya:

1. Penelitian ini ditulis oleh Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline tematik pada mapel tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan R&D (*Research and Development*).

Kesimpulan pada penelitian ini adalah diperoleh media interaktif berbasis Articulate Storyline dapat dikatakan layak dengan hasil pengujian ahli materi sebesar 81% yang dikategorikan sangat baik dan dari ahli media sebesar 78% yang dapat dikategorikan baik. Sedangkan dari hasil respon lembar angket siswa memiliki hasil validitas rata-rata r hitungtingkat validasi angket minat belajar siswa sebesar 0,598, maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Dan untuk hasil realibilitasnya sebanyak 0,925 termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan Dari pengujian yang sudah dilakukan media interaktif berbasis Articulate Storyline ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan

materipembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹²

2. Penelitian ini ditulis oleh Ahmad Fajrun dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Berbasis *Articulate Storyline* 3 Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.¹³

Jenis penelitian ini menggunakan pengembangan R&D (*Research and Development*).

Kesimpulan pada penelitian ini adalah Hasil dari uji kelayakan produk penilaian ahli bahasa didapatkan skor presentase kelayakan sebesar 84,34% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian oleh ahli materi didapatkan persentase kelayakan sebesar 72,50% dengan kategori “Layak”. Hasil dari penilaian ahli media didapatkan skor presentase kelayakan sebesar 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian oleh siswa didapatkan skor persentase kelayakan sebesar 80,53% dengan kategori ”Sangat Layak”.

3. Penelitian ini ditulis oleh Utami, Yunita Setyo, and Wahyudi Wahyudi. Dengan judul "Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD." Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

¹² Sari, Rika Kurnia, and Nyoto Harjono. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4.1 (2021): 122-130.

¹³ Ahmad Fajrun, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*, (Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Pringapus 03. Metode penelitian dengan R&D menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah diperoleh media pengembangan articulate storyline yang melibatkan uji pakar media dan uji pakar materi. Sedangkan kepraktisan dari media ini dengan melakukan ujicoba terbatas dengan melibatkan 6 peserta didik yang kemudian diberikan angket, untuk respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Media interaktif berbasis *articulate storyline* terbukti valid, dengan hasil persentase 81,4% untuk uji pakar media dan materi. Media interaktif berbasis *articulate storyline* terbukti praktis berdasarkan hasil angket respon dari peserta didik, dengan hasil persentase 80,5%.¹⁴

4. Penelitian Di tulis oleh Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, and Ana Andriani. "Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar." Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Teknik pengumpulan data melalui tes dan non tes.

¹⁴ Utami, Yunita Setyo, and Wahyudi Wahyudi. "Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 4.1 (2021): 62-71.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah hasil pengembangan media pembelajaran dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata hasil validator 4,23 dengan predikat sangat baik. Media pembelajaran *Articulate Storyline* tema 7 dengan model TPS (think, pair and square) dapat meningkatkan kompetensi 4C (*critical thinking and problem solving, creative and inovative, collaborative, and comunicative*) sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Respon guru terhadap media pembelajaran nilai scor rata-rata 4,73 dengan predikat sangat baik. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran mendapatkan nilai skor rata-rata 4,6 dengan predikat sangat baik.¹⁵

5. Penelitian ini ditulis oleh Tri Suci Anggraini, dan Reinita dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁶ Jenis penelitian ini adalah pengembangan R&D (*Research and Development*).

Kesimpulan pada penelitian ini adalah Validitas media inteeraktif *Articulate Storyline* 3 berbasis Kontekstual pada pmbelajaran temaatik terpaadu di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valiid dengan memperoleh hasil rata – rata dari 3 dosen validator ahli sebesar 93,53% yang berarti

¹⁵ Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, and Ana Andriani. "Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4.2 (2020): 193-204.

¹⁶ Tri Suci Anggraini, Reinita, "Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar" , *Jurnal Pendidikan*, Vol, 3, No. 3 (2021): 9853-9859, <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2215>

media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis Kontekstual layak digunakan. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan, dapat dilihat media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis dengan kategori sangat praktis.

Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial kelas V Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember” akan dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 2.1
Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development) Mengembangkan pembelajaran Interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Digunakan pada jenjang kelas 4 sekolah Dasar Untuk mengetahui minat belajar peserta didik Pembelajaran Tematik
2.	Ahmad Fajrun	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian ini menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). Penelitian ini sama-sama mengembangkan <i>Software Articulate Storyline</i> Letak Penelitian di lembaga sekolah dasar 	<ol style="list-style-type: none"> Waktu penelitian Subjek penelitian Materi yang digunakan pada mata pelajaran matematika

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
3.	Utami, Yunita Setyo, and Wahyudi	"Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan pembelajaran interaktif articulate storyline 2. Jenjang sekolah dasar 3. Menggunakan metode penelitian <i>R&D</i> 4. Model Pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi penelitian menggunakan pembelajaran tematik. 2. Waktu penelitian 3. Subjek Penelitian
4.	Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, and Ana Andriani.	"Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan R&D (<i>Research and Developments</i>) 2. Menggunakan <i>Software Articulate Storyline</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu penelitian 2. Kurikulum pembelajaran yang digunakan yakni kurikulum 2013. 3. Model pengembangan 4D.
5.	Tri Suci Anggraini, dan Reinita	Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan R&D (<i>Research and Developments</i>) 2. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE 3. Menggunakan <i>Software Articulate Storyline</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbasis Kontekstual 2. Menggunakan materi yang berbeda 3. Dilaksanakan pada tingkatan jenjang sekolah dasar yang berbeda

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti diatas, peneliti berminat dan tertarik untuk

mengembangkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember”. Penelitian ini mempunyai kesamaan yakni menggunakan *software Articulate Storyline 3*, namun yang membedakan dengan media sebelumnya yakni terdapat fitur menu, Quiz, dan Materi video pembelajaran yang menarik yang dapat memberikan konten yang interaktif bagi peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium ini dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim (*Source*) menuju penerima (*Receiver*). Pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu.¹⁷

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁸ Media

¹⁷ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran”, Jurnal Terampil, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 36, <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>

¹⁸ Sanaky, Hujair A.H., “Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.”(Yogyakarta: Kaukaba, 2013) hal 3

pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan chromebook untuk mengembangkan media yang kemudian dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹⁹

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Sebagai contoh adalah sebuah model tubuh manusia, ia dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar. Jika model tersebut tidak mengandung informasi maka ia hanya

¹⁹ Kustandi, Cecep, Dan Bambang Sutjipto, "Media Pembelajaran Manual dan Digital"(Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011) hal. 8

sebatas sebagai alat peraga. Untuk itu perlu di bedakan antara media pembelajaran, alat peraga dan alat bantu pembelajaran.²⁰

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam perkembangan psikologis anak-anak sekolah dasar dalam proses belajar. Secara psikologis, media pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, karena media dapat menghadirkan hal-hal tersebut dalam bentuk yang lebih konkrit dan nyata. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung berfokus pada hal-hal yang bersifat konkrit. Melalui penggunaan media pembelajaran, materi yang bersifat abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkrit kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dan materi pembelajaran menggunakan berbagai bentuk seperti gambar, video, film, animasi, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi peserta didik. Dalam pengembangannya, media pembelajaran tidak selalu memerlukan pengalaman langsung, tetapi dapat menggantikannya dengan menggunakan berbagai media visual dan audio.

²⁰ Hamzah Pagarra, Bay et al, "Media Pembelajaran," (Badan Penerbit UNM, 2022) , hlm 6

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sangat baik untuk keperluan belajar individu maupun kelompok, berikut tujuannya²¹:

1) Penyampaian Informasi (*to inform*)

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses komunikasi kepada peserta didik, yaitu dengan menghubungkan transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi informasi, penyampaian informasi melalui media semakin maju. Tidak hanya melalui media cetak, tetapi juga melalui media visual dan Media. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan dalam menerima dan memproses informasi dari setiap peserta didik dapat dikurangi, serta memberikan rangsangan kepada berbagai indera peserta didik.

2) Memotivasi (*to motivate*)

Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

²¹ Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat media dalam pembelajaran." (*AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 2018) Vol.7, No.1

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

3) Menciptakan aktivitas belajar (to learn)

Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “*learning experience*” pada siswa. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut.

Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program Media mampu memberi kemungkinan bagi siswa untuk dapat menggabungkan

pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:²²

1) Pemusat Fokus Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2) Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

²² Hamzah Pagarra, Bay et al, Media Pembelajaran,” (Badan Penerbit UNM, 2022) , hlm 17-18

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi-kan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4) Penyama Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

5) Pengaktif respon siswa

Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu

mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

d. Klasifikasi media pembelajaran

Pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran. Adapula yang mengistilahkan klasifikasi ini dengan taksonomi media pembelajaran. Taksonomi tersebut ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, adapula yang mengelompokkan secara spesifik dan kompleks. Pengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu²³:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- 3) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- 4) Media yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

²³ Asyhar, Rayanda, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, (Gaung Persada Press Jakarta, 2011), hal. 44-45

Dalam menggunakan media pembelajaran guru tidak serta merta menggunakannya. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan media pembelajaran. Secara ringkas cara memilih media pembelajaran

Dapat dilihat dari kriteria pemilihan berikut yakni²⁴:

- 1) Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media.
- 2) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan.
- 4) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan yang akan dikomunikasikan.
- 5) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
- 6) Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
- 7) Janganlah memilih media dengan alasan bahan tersebut satu-satunya yang kita miliki.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu²⁵:

²⁴ Soeparno, Media Pengajaran Bahasa, (Yogyakarta: PT Intan Pariwara, 1987). Hlm 10

²⁵ Sudjana dan Rivai, Media Pendidikan, (Jakarta: Balai Pustaka, 2022), hlm 2

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Tujuan, Fungsi & Manfaat Media Pembelajaran
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

g. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan. Media pembelajaran interaktif adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, Smartphone maupun chromebook. Media pembelajaran interaktif ini

tergolong dari Media pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh Media interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain.²⁶

Ada beberapa definisi terkait media pembelajaran interaktif menurut ahli diantaranya:

- 1) Gabungan minimal dua media input atau output, misalnya animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
- 2) Perangkat yang mampu membuat presentasi bersifat dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
- 3) Media interaktif yaitu suatu perantara penggunaan komputer untuk menciptakan dan mengkombinasikan grafik, audio, teks, video menggunakan alat yang dapat digunakan untuk bisa berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi oleh penggunanya.
- 4) Media interaktif sebagai kombinasi antara animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar untuk menyampaikan informasi kepada orang banyak.
- 5) Media interaktif adalah gabungan dari data animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi.

²⁶ Daryanto, h 69

- 6) Media interaktif merupakan perangkat elektronik yang dipakai menyimpan dan menampilkan file Media.

Dari berbagai definisi diatas bisa diambil kesimpulan media interaktif adalah gabungan dari macam-macam media yang berupa animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi, dan lain-lain.²⁷

Pengertian media interaktif atau yang sering disebut dengan Media pembelajaran interaktif (MPI) merupakan sebuah program pembelajaran yang memuat gabungan animasi, video, grafik, audio, teks, gambar, simulasi secara terpadu dan berkesinambungan melalui dukungan dari perangkat komputer atau sejenisnya yang digunakan mencapai tujuan pembelajaran, *User* bisa secara aktif berinteraksi dengan program. Tiga hal utama pada Media Pembelajaran Interaktif yaitu Media, pembelajaran, dan interaktif. Ketiga hal utama ini harus ada. Namun, media tidak harus memuat semua komponen animasi, video, grafik, audio, teks, gambar Media untuk bisa disebut sebagai MPI.²⁸

Pembelajaran melalui media merujuk pada metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, film, dan lain sebagainya, yang bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.²⁹

²⁷ Erwin Widiaworo, Guru Ideal di Era Digital (Depok: PT Huta Parhapuran, 2019) h. 147-148

²⁸ Surjono, h 42

²⁹ Husniyatus Salamah Zaniyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta:Kencana, 2017) h.172

h. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif³⁰ :

- a) Lebih komunikatif karena informasi menggunakan gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Dalam hal ini, komunikatif yang dimaksud adalah apabila penyajian informasi berupa gambar atau animasi.
- b) Mudah dilakukan perubahan, informasi bisa diubah, ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan.
- c) Pada media interaktif, pengguna memiliki kemampuan untuk memilih materi yang diminati, melewati bagian-bagian tertentu, atau mengulangi materi yang telah ditampilkan sebelumnya dengan menggunakan tombol navigasi. Fitur ini tidak dapat ditemukan pada informasi yang disajikan melalui media cetak atau cara lainnya.
- d) Dengan adanya alat dan bahasa pemrograman yang memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif, informasi dapat disampaikan dengan lebih komunikatif, estetik, dan efisien sesuai dengan kebutuhan. Namun, hal ini hanya berlaku pada permainan pembelajaran yang didasarkan pada konsep.

6. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kekurangan dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah biaya yang relatif mahal pada tahap pertama pembuatan media

³⁰ Munir, "Media: konsep dan aplikasi dalam pendidikan", hlm. 46.

pembelajaran, minimnya kemampuan guru dalam penggunaan media, kurangnya perhatian dari pemerintah, dan fasilitas pembuatan media yang belum memadai³¹.

- a) Biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan media interaktif
- b) Perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan media interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah
- c) Perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan media interaktif masih terbilang kurang
- d) Belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan media interaktif pada daerah tertentu.

2. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline ialah sebuah *software* atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran.. *Articulate Storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah storyline project yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD, swf, dan website.³²

³¹ Nugraha, M. S. L., et al., “Pengembangan Media Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pada Siswa Kelas V SD”, (*Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*), Vol 2 (November 2020), 33-44

³² Darnawati, et al., “Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate Storyline* ”, *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1) (2019) h. 8–16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>

Aplikasi *Articulate Storyline 1* dirilis pada tahun 2012 yang didalamnya terdapat fitur *Articulate Presenter*, *Articulate Quizmaker*, dan *Articulate Engage*. Aplikasi ini dikeluarkan oleh bidang e-learning dan *software* media dari perusahaan *articulate*. Awalnya perusahaan ini meluncurkan *articulate platform* di tahun 2002 kemudian selalu melakukan perbaikan terhadap aplikasi yang mereka luncurkan hingga di tahun 2014 diluncurkan *Articulate Storyline 2*, yang didalamnya terdapat fitur *Articulate Presenter*, *Articulate Quizmaker*, *Articulate Engage*, dan *Articulate Video Encoder*³³. tepatnya di bulan September pada tahun 2017 perusahaan *articulate* meluncurkan produk terbarunya yang diberi nama *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah aplikasi generasi ketiga setelah *Articulate Storyline 1* dan *Articulate Storyline 2*.³⁴ Penggunaan *Articulate Storyline* sendiri masih sangat kurang dikalangan masyarakat. Padahal penggunaan aplikasi ini mirip dengan power point dari perusahaan Microsoft.

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah *software* yang digunakan sebagai sarana komunikasi khususnya presentasi dan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak ini memiliki beberapa fitur menarik dibanding dengan media interaktif lainnya.³⁵

³³ Articulate 360, "Articulate Product History", Article April 16, 2020, <https://articulate.com/support/article/articulate-product-history> .

³⁴ Muhammad Reza Firmansyah, et al., "Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media in Learning The History of Labako Batik Using Addie Model To Increase Learning Effectiveness", *Jurnal Historica university of jember*, Vol. 5, No. 2, (Oktober 2021), <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/26097/10578>

³⁵ Purnama, S. I., & Asto B, I Gusti Putu. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2) (2015), h 8-16

Articulate Storyline 3 merupakan salah Media authoring tools yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (HTML5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone.

Articulate Storyline 3 menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah pendidik dalam mengoperasikan. Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah alat (*software*) *e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah *storyline project*, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *Storyline quiz* kemudian publikasikan *project* yang telah dibuat.³⁶

Articulate Storyline 3 ini digunakan dalam mempresentasikan atau menyampaikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai dengan tujuan pengguna). Kekreatifan dalam membuat presentasi sesuai dengan kemampuan seni pengguna aplikasi yang nantinya akan menghasilkan presentasi yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

³⁶ Darnawati, et al., Pemberdayaan guru, 8-16

Articulate Storyline 3 cukup mudah dipelajari bagi para pemula, terutama para guru yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran menggunakan ms. Powerpoint, karena *Articulate Storyline 3* memiliki fitur yang sangat mirip dengan fitur yang ada pada Microsoft Powerpoint. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa berkreasi menciptakan media pembelajaran yang lebih Interaktif dan powerful.³⁷ *Articulate Storyline* cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran berbasis power Point.³⁸

a. Fungsi *Articulate Storyline*

Dalam *software Articulate Storyline 3* terdapat 4 fungsi yang sangat berguna dalam membuat Media Pembelajaran interatif baik untuk yang versi online maupun offline, ke empat fungsi tersebut adalah³⁹ :

- 1) *Articulate Storyline Engage*: untuk mendesign materi pembelajaran interaktif.
- 2) *Articulate Storyline Quiz Marker*: untuk mendisgn soal-soal interaktif yang terdiri dari variasi soal berupa pilihan ganda, essay, menjodohkan, *true false*, dan sebagainya.
- 3) *Articulate Storyline Presenter*: untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada *Articulate*

³⁷ Amiroh, Mahir media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* , (Yogyakarta : pustaka ananda srva, 2019), h 3

³⁸ Amiroh, h 2

³⁹ Lentera Edukasi, “*Articulate Storyline (Tugas IV)*”, (blog), 19 Februari 2023, pukul 16.13 WIB <http://rainatais2014.blogspot.com/2014/05/articulate-software-tugas-iv.html>.

Storyline Engage dan soal interaktif yang telah dibuat pada *Articulate Storyline Quiz Maker*, software ini setelah di install secara otomatis menyatu pada software powerpoint.

- 4) *Articulate Storyline video Encoder*: software ini gunanya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran. Fungsi lainnya sebagai perekaman pembuatan video dimana hasil akhirnya video tersebut adalah Flash dan bisa diupload di website/weblog sebagai video pembelajaran.

b. Kelebihan *Articulate Storyline 3*

- 1) Memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru.
- 2) Menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.
- 3) Dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.⁴⁰
- 4) AS ini sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Ms PowerPoint*. mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan *Ms PowerPoint*

⁴⁰ Darnawati, et al., Pemberdayaan guru melalui pengembangan Media pembelajaran interaktif dengan aplikasi articulate stroyline. Amal ilmiah (jurnal pengabdian kepada masyarakat).vol 1(1), 2019. 10

5) Mendukung pembelajaran berbasis Game karena bersifat Interaktif

6) Konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video

7) Hasil publikasi dapat dijalankan melalui:

a) *Desktop*, berupa file aplikasi (.exe)

b) *Web browser*, berupa file HTML5

c) *Smartphone Android*, dengan mengkonversinya menjadi APK

d) *LMS (Learning Management System)* seperti Moodle, berupa file SCORM

8) Memiliki ukuran file hasil publikasi maupun konversi APK yang relatif kecil sehingga ringan dipasang di *smartphone*

9) Memiliki banyak dokumentasi dari komunitas pengguna *Articulate Storyline* sehingga memudahkan kita dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi saat pembuatan media/aplikasi.

c. Kekurangan *Articulate Storyline*

Kelemahan dari *Articulate Storyline* terletak pada harga lisensi *software*. Harga aplikasi yang cukup mahal. Berdasarkan data yang didapat dari situs resmi *Articulate Storyline*, dengan asumsi 1 dollar AS adalah Rp14.539, mencapai US \$ 1.398.00, dan harga lisensi paket

software Articulate Storyline mencapai Rp 20,326 Juta. Bagi perorangan, harga tersebut tentunya bukan harga yang terjangkau⁴¹.

Adapun kekurangan *Articulate Storyline* yang lainnya yaitu, tampilan media ketika dijalankan di *smartphone* tidak bisa benar-benar *fullscreen*. Jadi masih ada margin kira-kira 1-3 *pixel* dari batas layar *smartphone* atau laptop. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik. Kemudian dari hasil publish media pembelajaran interaktif ini tidak bisa menghimpun hasil evaluasi peserta didik sehingga akan menyulitkan peserta didik dalam pendataan nilai peserta didik, tidak adanya fasilitas pelatihan di lembaga akan menyulitkan pendidik dalam pembuatannya dan hambatan dari personal pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan

⁴¹ Amiroh, "Mahir media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* " h 4

bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.⁴² Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Mengemukakan IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi), dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). IPA sebagai proses kerja ilmiah dan produk ilmiah mengandung pengetahuan yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif.⁴³

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

⁴² Kamus besar bahasa indonesia

⁴³ Zimmerman, C, "The development of scientific thinking skills in elementary and middle school, (Developmental Review, 2007), 27(2), hal. 172- 223

IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen.⁴⁴

Dengan demikian, ilmu pengetahuan alam (natural science) merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA/SMK. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap.⁴⁵

Dengan demikian disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran sains dengan kondisi lebih alami dan kondisi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antar cabang ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari.

Sementara itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan gagasan umum yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

⁴⁴ Usman Samatowa, "Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar", (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), hlm 74

⁴⁵ Trianto, "Model Pembelajaran Terpadu. Konsep Strategi dan Implementasinya dalam KTSP," (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 136

(IPS) memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.⁴⁶

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang himpunan kehidupan manusia di dalam bermasyarakat. Terdapat 3 (tiga) pandangan atau anggapan mengenai makna pendidikan IPS yakni⁴⁷:

- 1) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi harus diajarkan menurut struktur dan metode berpikir ilmiah sosial. Anggapan atau pandangan ini merupakan penggabungan beberapa disiplin ilmu sosial dengan nilai-nilai warganegara hanya akan membingungkan karena nilai-nilai warga negara yang baik itu merupakan hasil sampingan dan akan muncul dengan sendirinya dari pengalaman belajar ilmu sosial
- 2) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial di sekolah tidak harus mirip dengan pengorganisasian disiplin ilmu di Perguruan Tinggi. Bukan pemahaman konsep dan metode berpikir ilmuwan sosial yang penting. Oleh karena itu, kelompok ini menekankan bahwa pelajaran ilmu sosial di sekolah hendaknya terintegrasi dan

⁴⁶ Fitria, et al, "Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," (Jurnal Simki Economic, 2021), 4(2), hal.192–199

⁴⁷ Shaver, J. P, "*Handbook of research on social studies teaching and learning*," (New York: Macmillan, 2001), hlm 30

berisikan materi berupa hasil seleksi dari berbagai disiplin ilmu dan dari masyarakat untuk disajikan di kelas dan

- 3) Beranggapan bahwa ilmu-ilmu di sekolah merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan.

Berdasar perspektif tentang pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimasa kini, danantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan.

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk lebih memahami manfaat dalam mempelajari pembelajaran IPAS maka kita perlu memahami manfaat dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam. Selain itu, ada beberapa manfaat lagi dari mempelajari ilmu ini, berikut manfaat lainnya dalam mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).⁴⁸

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu

⁴⁸ Suhelayanti, et al, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)," (Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 34

- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut manfaat dalam pembelajaran IPA sebagai wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Sedangkan manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah agar kita mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga kita bangga sebagai bangsa Indonesia.⁴⁹

⁴⁹ Mulyasa, E, "Manajemen Berbasis Sekolah," (Bandung: Rosdakarya, 2002), hlm. 195

Berdasarkan pemaparan diatas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam struktur kurikulum merdeka. Ini adalah mata pelajaran baru yang menggabungkan IPA dan IPS dan hanya diajarkan di sekolah dasar. Gabungan IPA dan IPS di SD dilakukan karena tantangan yang dihadapi manusia semakin meningkat dari waktu ke waktu. Masalah yang dihadapi saat ini berbeda dengan masalah yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk mengatasi setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, pola pendidikan IPAS perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan.⁵⁰

IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk

⁵⁰ Suhelayanti, et al, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)," hlm. 122

kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, IPAS diartikan sebagai kombinasi berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial.

IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia.⁵¹

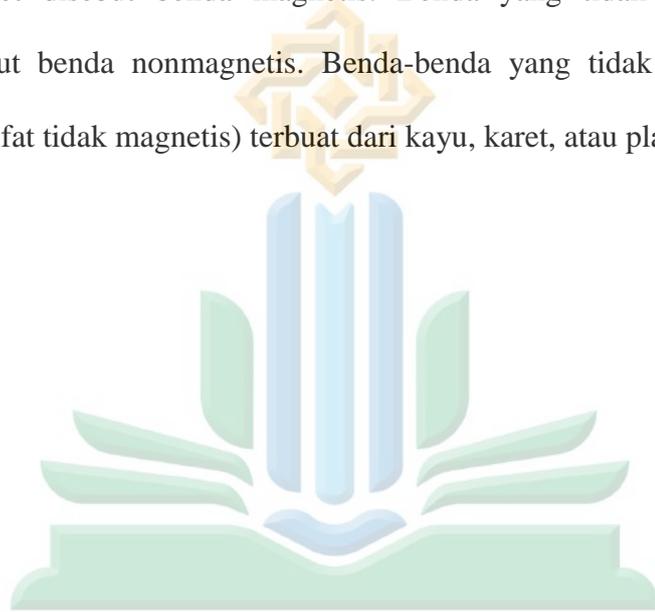
IPAS membantu peserta didik untuk membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya, sehingga mereka dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.⁵²

Dalam Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti terkait dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini

⁵¹ Tatang Sunendar, "Merancang Pembelajaran Ipas Di Sd", (Yayasan BPI Bandung), (blog), 19 agustus 2023, pukul 23.37 WIB <http://beritadidik.com/news/kaji/merancang-pembelajaran-ipas-di-sd>

⁵² Suhelayanti, et al, hlm 122.

mengkaji tentang materi magnet. Magnet sendiri merupakan benda yang memiliki kemampuan menarik benda-benda lain yang ada di sekitarnya. Kekuatan magnet menarik benda-benda tertentu disebut gaya magnet. Gaya tarik pada magnet dapat menarik benda-benda tertentu, ini berarti tidak semua benda bisa ditarik oleh magnet. Benda-benda yang ditarik magnet disebut benda magnetis. Benda yang tidak ditarik magnet disebut benda nonmagnetis. Benda-benda yang tidak ditarik magnet (bersifat tidak magnetis) terbuat dari kayu, karet, atau plastik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah R&D (Penelitian dan Pengembangan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup empat konsep utama. Pertama, produk tersebut tidak hanya mencakup perangkat keras seperti modul, buku teks, video, dan perangkat pembelajaran lainnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan sebagainya. Kedua, produk tersebut dapat berupa produk baru atau modifikasi dari produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan harus benar-benar bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan baik dari segi praktis maupun keilmuan.⁵³

R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁴

⁵³Zainal Arifin, Model Penelitian Dan Pengembangan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 127

⁵⁴ Sugiyono, Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.⁵⁵

Menurut definisi yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk khusus dan memperbaiki produk yang sesuai dengan standar dan kriteria yang telah ditetapkan, dengan melalui serangkaian tahap pengembangan dan validasi atau pengujian. Metode penelitian pengembangan melibatkan model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, serta uji coba produk. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu model ADDIE.

Satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

⁵⁵ Sukmadinata, Nana Syaodih, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009) hal 45

Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.⁵⁶ Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE merupakan desain intruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan berkelanjutan, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem pengetahuan dan pembelajaran Model pengembangan ini memiliki lima langkah yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluate*), langkah ini dilakukan secara *procedural*.⁵⁷

ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya.

⁵⁶ Benny A. Pribadi, "Model Desain Sistem Pembelajaran", (Jakarta: Dian Rakyat, 2009) h 128-132

⁵⁷ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, (Bandung Barat : UIN Sunan Gunung Jati, 2021), Vol. 1, No. 1, (Desember 2021), <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena kelebihan yang dimilikinya dalam hal deskriptif dan perspektif.⁵⁸ Selain manfaat yang dimiliki oleh model pengembangan ADDIE yang telah disebutkan sebelumnya, penulis memilih untuk menggunakan model penelitian pengembangan ini karena kesederhanaan yang dimiliki oleh model pengembangan ADDIE. Menurut penulis, model ini sesuai dan mudah untuk diimplementasikan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud adalah:



Gambar 3. 1
Langkah-langkah penelitian pengembangan⁵⁹

1. *Analisis* (Analisis)

Analisis ini langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari

⁵⁸ Tri Hidayati, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Suplement History Of Mathematics (Banyumas: CV Pena Persada, 2018), 91

⁵⁹ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19, (Widina Bhakti Persada Bandung, 2021)

sebuah solusi yang tepat. Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran.⁶⁰ Pada tahap ini peneliti melakukan analisis untuk memperoleh gambaran sementara untuk produk yang akan dikembangkan, untuk itu diperlukan beberapa tahapan yakni:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan agar mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Langkah ini diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dipelajari oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

b. Analisis Siswa

Pada tahap ini sangatlah penting untuk dilakukan karena dalam proses belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa dengan memerhatikan lever berpikir dan kecenderungan gaya belajar siswa sebagai acuan.

c. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Dalam hal ini pemilihan materi ajar dilakukan untuk pertimbangan kesesuaian isi

⁶⁰⁶⁰ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 32

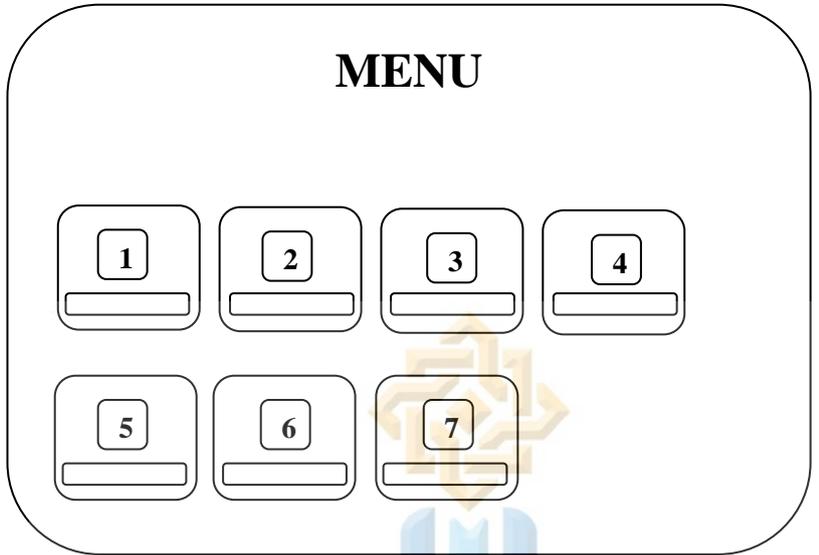
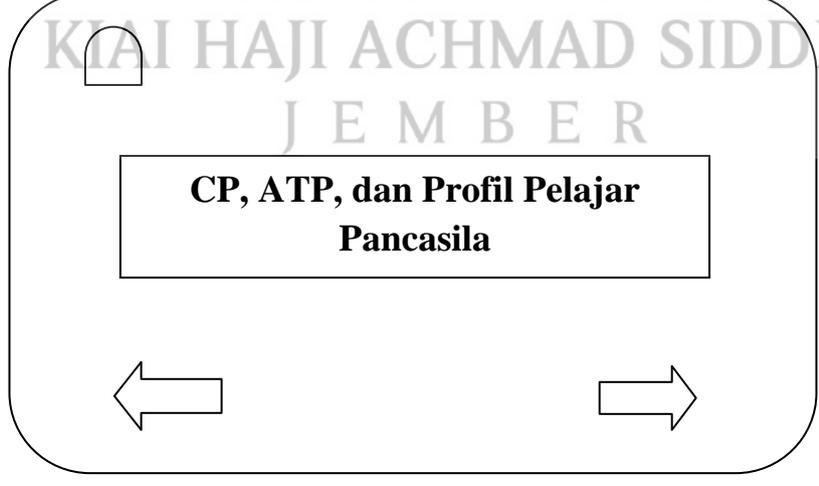
materi dengan rancangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

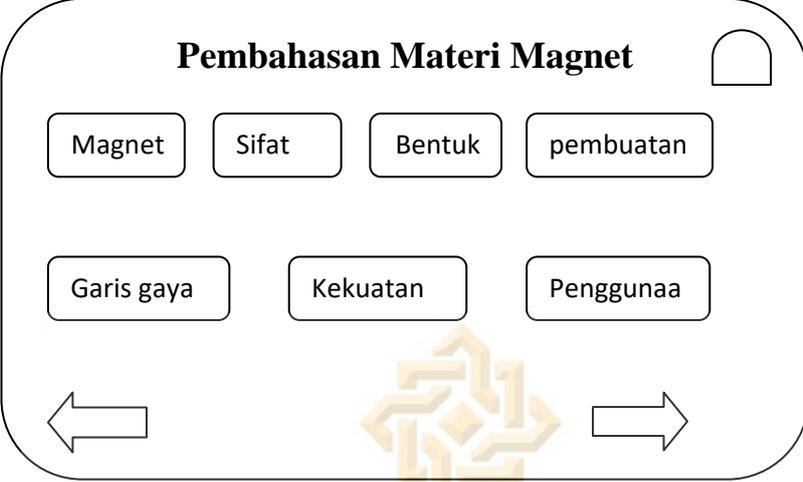
2. *Design* (Perencanaan)

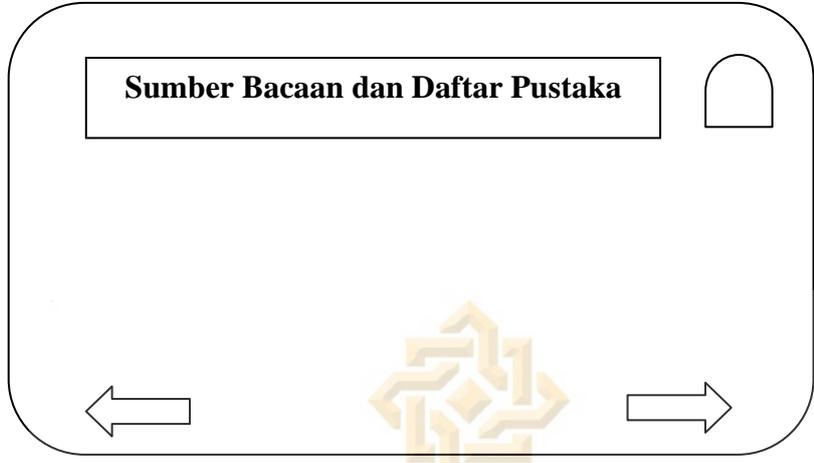
Berdasarkan masalah yang terjadi dilapangan, pada tahapan ini peneliti mulai menentukan solusi yang tepat yang berupa produk yang dituangkan dalam perencanaan. Peneliti mulai mengembangkan garis besar isi media (GBIM) yang berisi hal-hal yang akan disajikan dalam Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, selanjutnya GBIM dituangkan dalam bentuk naskah media untuk mempermudah proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

Tabel 3.1
Desain Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3*

Bagian	Tampilan	Keterangan
Tampilan Awal Media		<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama lengkap peserta didik 2. Kelas 3. Save and Next

Bagian	Tampilan	Keterangan
Pop up Menu		<ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk 2. Kompetensi 3. Materi 4. Sumber Bacaan 5. Daftar Pustaka 6. Kuis 7. Profil Pengembang
Petunjuk		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol kembali 2. Tombol selanjutnya 3. Tombol Menu 4. Tombol stop 5. Tombol play 6. Tombol jeda
Kompetensi		

Bagian	Tampilan	Keterangan
Materi		Materi dijabarkan melalui teks, ada contoh animasi, gambar, dan video yang berhubungan dengan materi magnet.
Kuis		1. Menu kuis yang berisi evaluasi pembelajaran dengan hasil nilai yang otomatis keluar setelah mengerjakan kuis.
Profil Pengembang		Memuat Profil Pengembang Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>
Sumber Bacaan		Sumber Bacaan berisi rujukan link video

Bagian	Tampilan	Keterangan
dan Daftar Pustaka		<p>yang terdapat dalam Media pembelajaran.</p> <p>Daftar Pustaka berisi referensi materi yang terdapat di dalam media</p>

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap memproduksi Media pembelajaran interaktif berdasarkan naskah media yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Fungsi naskah sangat penting karena sebagai panduan dalam memproduksi sebuah media. Software yang digunakan dalam memproduksi Media pembelajaran interaktif ini adalah *Articulate Storyline*

3. Tahap pengembangan ini, sebelum diujikan kepada calon pengguna terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan validasi oleh ahli materi untuk menilai apakah materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar, ahli media untuk menilai kelayakan Media pembelajaran interaktif tersebut, serta ahli pembelajaran yakni pendidik yang menggunakan Media pembelajaran.

a. Pembuatan Media

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media. Pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu

1) Membuat Item Pendukung

Item yang dimasukkan dalam media adalah memuat menu petunjuk, kompetensi, materi, sumber bacaan, daftar pustaka, kuis, dan profil pengembang. Disertai dengan backsound pada media, backsound pada tombol, animasi penunjang, video pembelajaran, gambar baground media, dan *character* pada media pembelajaran

2) Mempublish Hasil Produk

Hasil publikasi *Articulate Storyline 3* berupa media berbasis web browser menggunakan web hosting yang bisa dijalankan diberbagai perangkat seperti laptop, komputer, tablet, chromebook, maupun smartphone secara online. Sedangkan Media Publish secara offline bisa diakses melalui HTML5 dan dijadikan aplikasi android melalui 2 APK Builder.

4. *Implementation* (Penerapan)

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan penerapan Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas VA pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Magnet. Untuk menghasilkan produk Media pembelajaran yang baik maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini dikarenakan hasil produk suatu media yang dirancang oleh pengembang dianggap baik, belum tentu efektif dalam proses pembelajarannya. Uji coba media pebelajaran ini dilakukan dengan

tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan produk yang dibuat.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah tahap menilai kualitas produk dan proses pembelajaran.⁶¹ Evaluasi internal (dalam istilah lain yaitu evaluasi formatif) dilakukan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk melakukan perbaikan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi ahli materi dan ahli media. Evaluasi eksternal (dalam istilah lain yaitu evaluasi sumatif) dimaksudkan untuk menentukan tingkatan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Pada tahap ini dilakukan analisis kelayakan produk media pembelajaran interaktif dengan *software Articulate Storyline 3* ditinjau dari kesesuaian kompetensi dasar, kualitas isi materi berdasarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk produk yang dikembangkan dapat digunakan lebih luas lagi.

C. Uji Coba Produk

Desain uji coba yang dilakukan ini bertujuan untuk memperoleh data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan tingkat kepraktisan juga kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Desain uji coba produk yang digunakan dalam penelitian ini berupa pembelajaran interaktif

⁶¹ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 31.

berbasis aplikasi *Articulate Storyline* 3. Uji coba produk yang dilakukan agar mendapatkan saran maupun kritikan dari validator media dan validator materi. Peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember dalam penelitian ini sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Sehingga akan diketahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya hal ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk.

a. Lokasi uji penelitian dan pengembangan

Lokasi uji penelitian dan pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 ini dilakukan di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember. Alasan peneliti memilih lokasi di Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember adalah karena Media pembelajaran interaktif disana belum efektif sebagai bahan atau media pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil nilai siswanya. Dari alasan tersebut kemudian peneliti memilih lokasi penelitian di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember

b. Waktu ujian penelitian dan pengembangan

Waktu penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 90 hari yaitu pada bulan juli sampai dengan bulan September, mulai dari persiapan penelitian hingga selesai pada bulan September 2023. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran awal semester atau semester ganjil.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan yaitu berupa Media pembelajaran interaktif. Hasil dari uji coba produk pengembangan akan diketahui terkait kelayakan produk Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media belajar peserta didik. Uji coba produk meliputi:

a. Uji coba awal

Dalam proses ini uji coba awal dilakukan oleh para ahli, yakni ahli media, ahli materi, respon peserta didik, dan ahli pembelajaran/guru mata pelajaran untuk memperoleh validasi berupa nilai, tanggapan, dan saran para ahli terhadap media pembelajaran interaktif.

b. Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan di kelas VA Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember untuk mengetahui ketertarikan siswa mengenai produk yang dikembangkan, melalui hasil angket respon media sebelumnya digunakan dan hasil angket media yang sudah dikembangkan oleh peneliti, yang di dalamnya terdapat 24 siswa kelas VA.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Pada tahap ahli media dengan mengoreksi media yang digunakan dari segi desain pada Media pembelajaran interaktif. Dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang sudah

berpengalaman mendesain media dan memiliki latar belakang minimal strata 2. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan yaitu Media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline* 3. Setelah melakukan revisi produk peneliti melakukan validasi Kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Ahli Materi

Pada tahap ini dilakukan dengan pengoreksian untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan standar kompetensi, aspek penyajian dan penyajian isi produk. Validasi ahli materi yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yakni seseorang yang sudah berpengalaman, menguasai materi, dan juga memiliki latar belakang minimal strata 2. Peneliti melakukan validasi materi kepada dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

c. Pendidik

Pendidik dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang yang ahli di bidangnya dan berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran yang akan diteliti. Dasar pemilihan pendidik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet, sebab mempunyai pengalaman dalam mengajar dikelas.

d. Peserta Didik

Siswa yang dipilih dalam subjek uji coba ini adalah siswa di kelas VA Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember, dengan jumlah 24 siswa, 11 diantaranya siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3. Jenis Data

Data yang diambil berupa jenis data kualitatif dan kuantitatif. Jenis data yang diambil dapat dijadikan bahan pertimbangan selama proses pengembangan berlangsung, sehingga akan menghasilkan produk yang sudah teruji kelayakannya untuk dijadikan media pembelajaran.

a. Data Kualitatif

Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrument, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengontruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Maka dari itu data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru, kepala sekolah, keterangan, dan saran maupun kritik dari validator. Data ini berupa dari hasil wawancara kepada guru mengenai Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang digunakan pendidik dan peserta didik, tanggapan saran dari peserta didik dan tanggapan saran maupun kritikan dari validator materi dan media.

b. Data Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dapat menghasilkan informasi secara terukur. Penelitian kuantitatif dapat berupa suatu nilai atau berupa angka. Hasil penelitian lebih banyak tergantung pada instrument dan variabel yang digunakan. Data kuantitatif ini didapatkan dari hasil instrument penelitian validasi oleh ahli materi, ahli media, pendidik, serta angket respon dari peserta didik.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk validasi produk. Validasi produk ini untuk menilai tingkat kelayakan dari Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan memenuhi beberapa tahapan berikut :

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati oleh orang lain, khususnya orang yang berada dalam lingkungan itu, karena telah dianggap “biasa” dan karena itu tidak akan terungkapkan dalam wawancara. Teknik observasi dalam sebuah penelitian merupakan pengamatan secara langsung. Peneliti melakukan observasi dilapangan mengenai faktor pendukung dan penghambat belajar siswa. Serta kesulitan siswa. Dan ingin mengetahui efektif tidaknya media pembelajaran sebelum uji coba produk. Langkah – langkah yang dilakukan peneliti saat observasi antara lain memilih lokasi observasi yang tepat yaitu di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember, lalu menentukan waktu

observasi yakni dimulai pada awal bulan januari 2023, kemudian menentukan subjek yang akan diobservasi yaitu Bapak Misbahul Hasan S. Pd. selaku wali kelas VA, dan peserta didik.

b. Wawancara

Informan dalam wawancara penelitian ini adalah Bapak Misbahul Hasan S. Pd. Sebagai wali kelas VA dan perwakilan peserta didik kelas VA, Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media belajar Sedangkan wawancara dengan peserta didik bertujuan untuk mengetahui hambatan dalam belajar yang dialami siswa saat pembelajaran berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan produk berupa pengambilan gambar atau foto saat peserta didik belajar dan saat uji coba produk.

d. Angket

Dalam pengembangan ini instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah Angket/kuisisioner. Angket/Kuesioner cocok untuk subjek tes.

e. Pre-test dan Post test

Metode tes ini dilakukan khusus untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media pembelajaran yaitu Media pembelaran interaktif

berbasis *Articulate Storyline* 3 saat proses pembelajaran, Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik diberikan tes awal (*pre-test*) kemudian setelah dilakukan uji coba produk pada Media interaktif, peserta didik di beri *post-test*. Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan di sekolah tersebut. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi apakah penggunaan media interaktif saat pembelajaran memiliki keefektifitasan dan kelayakan.⁶²

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran tematik melalui Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3. Adapun tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal.

5. Pemilihan Sekolah

Lokasi penelitian merupakan tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti mengambil lokasi penelitian di Jl. Manggar No.139A, Gebang Poreng, Gebang, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur, tepatnya di lembaga Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember. Adapun alasan memilih SDS Plus Al-Qodiri Jember sebagai tempat penelitian, didasarkan dari hasil pengamatan dari beberapa sumber, baik

⁶² Rukminingsih, et al., "Metodel penelitian pendidikan kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas", (Erhaka Utama, 2020), 34

dari pendidik, kepala sekolah, maupun dari peserta didik. sehingga peneliti mengetahui beberapa kekurangan dan kelebihan yang ada disekolah tersebut. Meski berstatus sebagai lembaga swasta namun akses teknologi tidak kalah saing dengan lembaga sekolah dasar lainnya.

Dari hasil pengamatan peneliti, di lembaga ini khususnya kelas VA belum pernah menggunakan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, kemudian wali kelas VA juga jarang menggunakan media yang berbasis teknologi, beliau sering menggunakan media pembelajaran yang berbentuk fisik dan menjadikan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Perlu diketahui bahwa media pembelajaran yang terbatas masih belum mampu memberi pemahaman materi yang bersifat abstrak ke peserta didik, perlu media pembelajaran yang bisa memberikan informasi secara jelas, yakni dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat video pembelajaran yang menarik dan juga kreatif.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, gambar, foto, bagan dan perasaan. Data kualitatif yang diperoleh validator berupa kritik maupun saran dari produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (*Scoring*). Data kuantitatif yang diperoleh berupa hasil presentase dan nilai rata-rata

lembar validasi, sehingga dapat diukur tingkat kelayakan produk yang dikembangkan yaitu Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3. Pada penelitian R&D ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil presentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar observasi.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data ini penting dilakukan, tujuan dari analisis data kualitatif ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan pada media pembelajaran interaktif agar memperoleh hasil akhir yang lebih baik.⁶³ Analisis data kualitatif ini hasilnya didapatkan melalui proses, wawancara, dan observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran menggunakan Media interaktif. Analisis ini juga berpedoman pada data masukan, komentar, maupun saran yang nantinya sebagai acuan bagi peneliti untuk bisa melakukan perbaikan media pembelajaran untuk revisi selanjutnya.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon para ahli beserta peserta didik terhadap Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut ini penjelasan secara rinci mengenai kedua jenis data yang digunakan:

1) Analisis data instrument validasi ahli

⁶³ Benedicta Julyta Caltha Edwita, "Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII." Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2020, 39.

Dalam instrumen validasi ahli ini terdapat penilaian yang mengukur validitas dari media, materi kartu kuartet yang dikembangkan dengan melalui kritik, saran dan cara pandang para ahli. Untuk itu pedoman dalam penilaian instrument validasi ini dibutuhkan untuk mengukur skor maksimum antara lain:

Tabel 3.2
Tabel Skala Likert⁶⁴

Skor Respon Media Pembelajaran	Keterangan
5	sangat layak, sangat baik, sangat setuju
4	layak, baik, setuju
3	Cukup layak, cukup baik
2	kurang layak, kurang baik, kurang setuju
1	sangat tidak layak, sangat kurang baik, sangat kurang setuju.

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase kelayakan produk dapat diketahui dengan menggunakan skala likert. Pertimbangan peneliti menggunakan skala Likert dalam penelitian pengembangan Media pembelajaran interaktif dikarenakan skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang sebuah fenomena sosial. Skala Likert dapat memberikan alternatif jawaban dari soal instrumen dengan gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif.⁶⁵ Berikut rumusnya:

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

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305.

⁶⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 134

Keterangan :

X = Presentase skor tiap aspek penelitian

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah dilakukan perhitungan presentase di setiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Kriteria Tingkat Validasi Berdasarkan Prosentase

Presentase	Kriteria Interpretasi
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61 \leq P < 81\%$	Layak
$41\% \leq P < 61\%$	Cukup Layak
$21\% \leq P < 41\%$	Kurang Layak
$0\% \leq P < 21\%$	Sangat Kurang Layak

2) Analisis Data Angket Respon Guru dan Siswa

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Di dalam skala Guttman ini terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut⁶⁶:

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

⁶⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.

Keterangan :

X = Presentase skor tiap aspek penelitian

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah dilakukan perhitungan presentase di setiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Kriteria kelayakan Media
Kriteria Tingkat Validasi Berdasarkan Prosentase

Presentase	Kriteria Interpretasi
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61 \leq P < 81\%$	Layak
$41\% \leq P < 61\%$	Cukup Layak
$21\% \leq P < 41\%$	Kurang Layak
$0\% \leq P < 21\%$	Sangat Kurang Layak

3) Uji Keefektifan

Peneliti melakukan analisis data uji coba dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design (Before-After)*. Penggunaan *One-Group Pretest-Posttest Design* dimaksudkan untuk menganalisis data perbandingan hasil belajar kognitif siswa melalui sebelum dan sesudah diberi perlakuan.⁶⁷ *Pre-test* sebagai tes awal sebelum dilakukan *eksperimen* dan *post-test*

⁶⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, 114

sebagai tes akhir setelah dilakukan *eksperimen*, dengan kata lain menggunakan dua kali perlakuan sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media. *One-Group Pretest Posttest Design* digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

Gambar 3.2 One Grup Pretest-Posstest Desain⁶⁸

Keterangan:

O1 = Nilai *pre-test* (sebelum diberi media)

X = *Treatment* (pembelajaran dengan Media pembelajaran interaktif)

O2 = Nilai *post-test* (setelah diberi media)

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis melalui tes hasil belajar siswa kelas V SDS Plus Al- Qodiri Jember dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar tersebut adalah⁶⁹:

$$X = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Presentase skor tiap aspek penelitian

$\sum M$ = Jumlah skor setiap aspek penilaian

⁶⁸ Atminingsih, Dyah, Arfilia Wijayanti, and Asep Ardiyanto. "Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung." *Mimbar PGSD Undiksha* 7.2 (2019).

⁶⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D

Mm = Skor maksimal tiap aspek penelitian

Sedangkan untuk menghitung persentase rata-rata hasil pre-test dan post-test yaitu⁷⁰;

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

Keterangan:

X = Rata-rata

\sum = Jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh

$\sum n$ = Jumlah siswa

4) Uji T

Penggunaan uji t yang dilakukan oleh pengembang di gunakan untuk menguji hasil belajar peserta didik. Uji tersebut digunakan untuk melihat adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan dan penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) materi magnet kelas V di SDS Plus Al-Qodiri Jember. Teknik analisis yang digunakan dalam uji t didasarkan pada hasil pretest dan posttest pada peserta didik kelas V, sebagai bentuk eksperimen perlakuan pengembangan Media pembelajaran interaktif. Uji tersebut menghasilkan nilai t hitung yang menjadi dasar bahwa penggunaan media tersebut memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan media untuk

⁷⁰ Arikunto, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik", (Jakarta:Rineka Aksara, 2007), h. 264

meningkatkan hasil belajar peserta didik.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

\bar{x}_D = rata-rata perbedaan (deferensiasi)

d = $D - \bar{x}_D$

N =Jumlah responden



Gambar 3.3
Rumus T hitung pada uji keefektifan⁷¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁷¹Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada tahap penyajian data uji coba ini dilakukan dua kali yakni uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selanjutnya yakni uji coba lapangan yang dilakukan di kelas VA SDS Plus Al - Qodiri Jember pada materi magnet. Uji coba dilakukan dalam penelitian ini secara bertahap sesuai dengan proses pengembangan model ADDIE.

Penggunaan model pengembangan ADDIE dirasa sesuai oleh peneliti dalam mengembangkan Media pembelajaran interaktif sebagai dasar landasan dan pedoman dalam pengembangan media oleh peneliti. Penggunaan model ADDIE untuk mendapatkan hasil produk yang baik didapatkan melalui kolaborasi antara peneliti dengan para ahli media yang kemudian menghasilkan suatu produk pengembangan.

Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* ini dikembangkan untuk memudahkan pendidik dalam menyajikan materi yang diajarkan dan dengan media interaktif tersebut juga dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation

(Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Adapun tahapan yang dilakukan untuk perencanaan Media pembelajaran yang sesuai dengan lima tahapan ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap yang pertama, dalam hal ini peneliti melakukan studi baik secara literatur maupun teori terkait dengan pengembangan Media pembelajaran. Pada tahap ini juga diiringi dengan wawancara dan observasi langsung mengenai Media pembelajaran interaktif kepada pendidik yang mengajar di sekolah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terkhusus pada guru kelas VA di SDS Plus Al - Qodiri Jember.

Pembahasan dan kajian kolaboratif dengan guru pengampu terkait permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada materi magnet serta menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) serta bagaimana cara memecahkan masalah pada pembelajaran IPAS melalui Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3. Adapun analisis yang dilakukan yakni analisis kebutuhan, analisis siswa serta analisis bahan ajar.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk dan menentukan masalah yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, peserta didik menjadi fokus utama dalam pemilihan

media pembelajaran karena media yang dirancang harus berpusat pada kebutuhan mereka. Sebagaimana disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang menekankan pendekatan student center, yang berarti bahwa kegiatan pembelajaran seharusnya berfokus pada peserta didik. Namun, pada kenyataannya, menerapkan pendekatan ini bisa menjadi tantangan.

Kesulitan tersebut muncul karena adanya hambatan atau kendala tertentu yang perlu diatasi. Oleh karena itu, melalui analisis kebutuhan, pengembang dapat mengidentifikasi dengan lebih jelas apa yang menjadi hambatan utama. Hal demikian dapat mencakup faktor-faktor seperti kurangnya akses ke teknologi, perbedaan gaya belajar antar peserta didik, atau keterbatasan sumber daya. Dengan memahami hambatan tersebut, pengembang dapat merancang solusi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Demikian dirasa penting agar kegiatan pembelajaran tidak hanya sesuai dengan filosofi student center, tetapi juga dapat diimplementasikan secara praktis dalam konteks nyata. Sehingga, analisis kebutuhan bukan hanya sebagai langkah awal, tetapi juga sebagai panduan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Kondisi peserta didik dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar memiliki kondisi yang bervariasi. Kondisi tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mungkin

berdampak pula pada daya tangkap dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Disisi lain, terungkap bahwa materi pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan konvensional atau ceramah, yang juga sesekali disertai dengan sesi diskusi. Namun kendala yang muncul selama proses pembelajaran diantaranya termasuk kurangnya fokus dari sebagian peserta didik, kegaduhan dalam kelas, rasa kantuk, atau bahkan kurangnya semangat belajar. Beberapa di antaranya sedang mengalami masalah di rumah yang memengaruhi motivasi mereka di sekolah.⁷²

Tantangan-tantangan tersebut selanjutnya berdampak pada pencapaian hasil pembelajaran yang diinginkan pada disiplin ilmu yang saat ini masih belum optimal, hal ini telah dibuktikan secara empiris. Berdasarkan data yang ada, rata-rata nilai hasil belajar ulangan harian adalah 66% pada kelompok peserta didik yang berjumlah 24 siswa. Di antara siswa tersebut, 15 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, khususnya pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diyakini menjadi salah satu penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

Teknologi yang terus berkembang seharusnya menjadi peluang emas bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan sistem ceramah dan metode konvensional dalam proses

⁷² Hasil Wawancara Bapak Misbahul Hasan S. Pd. 2 Agustus 2023 SDS Plus Al-Qodiri Jember

pembelajaran tradisional dinilai monoton bagi peserta didik, bahkan dapat menimbulkan rasa jenuh dan kurangnya daya tarik. Mengamati fenomena ini, pengembang mencoba memberikan solusi dengan menghadirkan pembelajaran berbasis media interaktif, bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam upaya ini, pengembang memanfaatkan fasilitas dan kemajuan teknologi secara maksimal untuk merancang media pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Hasil observasi pada jenjang kelas V, pengembang menemukan bahwa penggunaan Chromebook telah diperkenalkan dalam proses pembelajaran. Namun, penerapannya masih belum mencapai tingkat optimal, terbatas hanya pada kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Sayangnya, dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), penggunaan Chromebook belum pernah terlaksana. Kendala utamanya terletak pada keterbatasan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran interaktif sehingga mereka belum mampu mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sehari-hari.⁷³

Selama proses observasi, peneliti menemukan hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran, yang kemudian direspon dengan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif. Inisiatif ini mendapat dukungan dan apresiasi dari wali kelas sebagai langkah inovatif dalam pembelajaran. Penerapan media interaktif diakui

⁷³ Observasi di SDS Plus Al-Qodiri Jember, 2 Agustus 2023.

sebagai langkah yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V, sesuai dengan penilaian positif wali kelas terhadap ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan lingkungan belajar kelas V. Disisi lain, adanya media tersebut juga dapat memberikan pembiasaan terhadap peserta didik untuk menggunakan chromebook sebagai komponen pendukung dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapat dukungan penuh dari wali kelas. Wali kelas menekankan agar media tersebut disusun dengan ringkas dan mudah dipahami oleh peserta didik, sambil menyertakan animasi, nuansa karakter pendidik, dan video pembelajaran yang mendukung. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik menjadi lebih antusias, dapat memahami isi materi, dan mengalami pembelajaran yang menyenangkan. Melalui wawancara dan observasi langsung di kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember, terungkap bahwa lingkungan belajar peserta didik kelas V terasa monoton dan cenderung konvensional. (footnote observasi) Keadaan ini menyebabkan peserta didik merasakan kejenuhan dan kurang fokus selama kegiatan belajar. Inisiatif pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut.

Selama observasi, peneliti memfokuskan perhatian pada peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian pengembangan. Observasi tersebut bertujuan untuk memahami pengetahuan peserta didik tentang proses pembelajaran ceramah dan konvensional melalui observasi. Hasil dari kegiatan tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran berbasis media pengembangan interaktif.⁷⁴ Fenomena ini memberikan dukungan kuat kepada peneliti bahwa media pengembangan tersebut diperlukan sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran. Melihat respon positif peserta didik, pengembangan media interaktif diharapkan dapat menjadi instrumen yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik kelas V.

Terinspirasi oleh fenomena yang diamati, tekad peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif semakin kuat. Dengan semangat tersebut, peneliti memulai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* khusus untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember. Langkah ini diambil dengan harapan dapat memfasilitasi siswa agar lebih aktif dalam penguasaan materi. Dengan menggunakan platform ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, membantu peserta didik dalam

⁷⁴ Observasi di SDS Plus Al-Qodiri Jember, 11 Agustus 2023

pemahaman konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih dinamis dan efektif.

b. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Dalam hal ini pemilihan materi ajar dilakukan untuk pertimbangan kesesuaian isi materi dengan rancangan Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan.

Menganalisis beberapa materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa hasil nilai peserta didik kurang dari KKM pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Terkait dengan nilai tersebut dibuktikan dengan adanya data nilai peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Tabel 4.1
Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VA Pada
Mata Pelajaran IPAS Kelas VA⁷⁵

No.	Nama	Nilai Siswa
1.	Abraham Alexi Darry Pratama	55
2.	Agha Intan Putri Balqis Humairo	60
3.	Agusta Rama Winarto	75
4.	Ahmad Dani Fadil Muzakki	65
5.	Ahmad Fatir Devana Wintoko	60
6.	Aira Ayunindia Inara	50
7.	Ajeng Zahira Cahaya Khumairoh	50
8.	Alya Naura Fadil Muzakki	65

⁷⁵ SDS Plus Al-Qodiri Jember, "Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VA," 11 Agustus 2023

No.	Nama	Nilai Siswa
9.	Amira Dwi Putri Rohmania	75
10	Aruna Nakhla Nurdhafa	75
11.	Awangga Putra Setiawan	60
12.	Axeline Gazel Felizia	80
13.	Aynun Nasywaa Hermanto	65
14.	Ayu Amira Shakillanur Hidayat	75
15.	Bagus Adi Setiawan	50
16.	Dhainal Albar Wijaya	50
17.	Diannur Dida Diar	80
18.	Dinda Ayu Safitri	65
19.	Dirga Ghassani Abqari	75
20.	Elang Bayu Praetyo	60
21.	Hilda Mareta Anathasia Fatachu Marter	80
22.	Jihan Aulia Ardiansyah	80
23.	Mohammad Hasbi Haqiqi	65
24.	Syarifah Afiffah Rohmania	65

Data hasil nilai peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alan Dan Sosial (IPAS) ini didapat dari wali kelas VA yakni Bapak Misbahul Hasan S. Pd. yang merupakan hasil dari ulangan harian, rata-rata nilai tersebut 65,8 yang dapat dinyatakan bahwa peserta didik masih belum memahami pelajaran IPAS secara keseluruhan. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti juga akan melihat kompetensi dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

Sebelum penggunaan media, peneliti membagikan lembar *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat di kuasai oleh siswa. Berikut hasil *pretest* siswa pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Hasil *pretest* kelas VA SDS Plus AI - Qodiri Jember⁷⁶

No.	Nama	x	P(100%)	Kriteria
1.	Abraham Alexi Darry Pratama	45	45%	Belum tuntas
2.	Agha Intan Putri Balqis Humairo	50	50%	Belum tuntas
3.	Agusta Rama Winarto	55	55%	Belum tuntas
4.	Ahmad Dani Fadil Muzakki	45	45%	Belum tuntas
5.	Ahmad Fatir Devana Wintoko	65	65%	Belum tuntas
6.	Aira Ayunindia Inara	60	60%	Belum tuntas
7.	Ajeng Zahira Cahaya Khumairoh	60	60%	Belum tuntas
8.	Alya Naura Fadil Muzakki	55	55%	Belum tuntas
9.	Amira Dwi Putri Rohmania	60	60%	Belum tuntas
10.	Aruna Nakhla Nurdhafa	55	55%	Belum tuntas
11.	Awangga Putra Setiawan	50	50%	Belum tuntas
12.	Axeline Gazel Felizia	60	60%	Belum tuntas
13.	Aynun Nasywaa Hermanto	50	50%	Belum tuntas
14.	Ayu Amira Shakillanur Hidayat	75	75%	tuntas
15.	Bagus Adi Setiawan	55	55%	Belum tuntas
16.	Dhainal Albar Wijaya	35	35%	Belum tuntas
17.	Diannur Dida Diar	65	65%	Belum tuntas
18.	Dinda Ayu Safitri	70	70%	Belum tuntas
19.	Dirga Ghassani Abqari	50	50%	Belum tuntas
20.	Elang Bayu Prasetyo	55	55%	Belum tuntas
21.	Hilda Mareta Anathasia Fatachu Marter	65	65%	Belum tuntas
22.	Jihan Aulia Ardiansyah	75	75%	tuntas
23.	Mohammad Hasbi Haqiqi	65	65%	Belum tuntas
24.	Syarifah Afiffah Rohmania	60	60%	Belum tuntas
Total Skor		1.380	58%	

Paparan data tersebut didapatkan melalui rumus:

⁷⁶SDS Plus AI-Qodiri Jember, "Hasil Nilai Pre-test Peserta Didik Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VA,"13 Agustus 2023

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_{ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1380}{2400} \times 100\%$$

$$P = 58\%$$

Dari nilai *pretest* tersebut peneliti gunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran IPAS. Soal *pretest* ini peneliti buat berdasarkan buku materi yang ada di dalam LKS kelas VA pada mata pelajaran IPAS bab 3, topik A mengenai magnet yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda, setiap 1 soal benar maka bernilai 5 poin dan sebaliknya jika 1 soal bernilai salah, maka 1 soal dikurangi 5 poin.

Dari data hasil analisis nilai *pretest* pada mata pelajaran IPAS untuk 24 siswa diantaranya 2 siswa dinyatakan lulus KKM, sedangkan 22 siswa belum lulus KKM. hasil prosentase nilai *pretest* yakni 58%, yang menyatakan nilai tersebut belum lulus. data tersebut diambil dari data tabel 4.2 yang memiliki keterangan x adalah nilai *pretest* dan P(100%) adalah nilai prosentase, keterangan merupakan nilai deskriptif lulus dan tidak lulus peserta didik. sehingga peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

c. Analisis Siswa

Tahap pada analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sikap dan kemampuan peserta didik terhadap materi yang

diajarkan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas VA. Dari wawancara tersebut pendidik membutuhkan media pembelajaran yang bisa membuat antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan membuat media yang melibatkan peserta didik dalam penggunaannya atau peserta didik sebagai *user*(pengguna).⁷⁷

Untuk memberi pemahaman materi terhadap peserta didik terkadang pendidik kesulitan untuk menjelaskan suatu yang abstrak menjadi bersifat konkret salah satunya di dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) yang di dalamnya terdapat materi eksperimen yang perlu dijelaskan secara nyata.

Kelas V sangat cocok menggunakan media pembelajaran interaktif, selain dapat meningkatkan pemahaman pada pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak, penggunaan media ini juga dapat melatih peserta didik kelas V untuk terbiasa menggunakan chromebook.

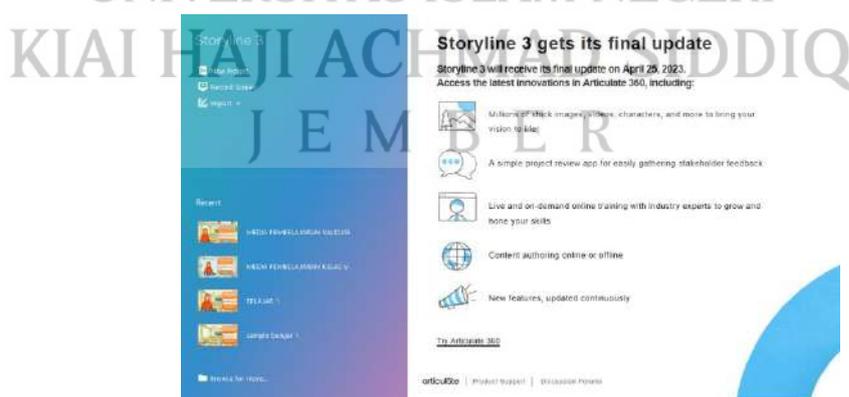
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai karakteristik peserta didik, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dimana peserta didik sebagai *user* atau pengguna dalam menjalankan media, sehingga peserta didik dapat lebih fokus, memahami, dan menghilangkan kebosanan dengan adanya media tersebut.

⁷⁷ Misbahul Hasan, diwawancara oleh penulis, Jember, 11 Agustus 2023.

Media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan keragaman dalam proses pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran tidak terkesan monoton. Di dalam media pun juga disertai animasi, character, backsound dan video yang tentunya dapat memunculkan antusias dalam belajar, suasana belajar menjadi aktif dan sangat menyenangkan, sehingga hasil nilai KKM peserta didik dapat meningkat.

2. Design (desain)

Desain Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan salah Media authoring tools yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline 3* berupa media berbasis web (HTML5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone.



Gambar 4.1
Tampilan aplikasi *Articulate Storyline 3*

a. Skenario Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3*

- 1) Peneliti menetapkan materi pelajaran dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang akan dicapai. Dalam menentukan materi yang ada didalam media pembelaran, peneliti mengambil materi yang ada didalam buku pegangan guru dan buku LKS peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada bab 3 topik A, materi magnet kelas V dengan tujuan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan di pelajari.
- 2) Mencari dan mengumpulkan gambar, animasi serta backsound yang mendukung terciptanya media pembelajaran yang menarik. Dari semua *item* tersebut peneliti ambil dari internet yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.
- 3) Membuat Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sesuai *design storyboard* yang telah dibuat peneliti sebelumnya, dengan menambahkan trigger, backsound, animasi, character, teks, dan video yang mendukung.
- 4) Mempublish Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan format *HTML (Hyper Text Markup Language)*, ketika sudah terpublish, maka akan muncul sebuah file media yang didalamnya terdapat nama *story.html*. file tersebut yang di gunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas VA melalui Chromebook.

Desain Media pembelajaran interaktif ini berisi 9 slide, berikut rincian slide yang tertera:

1) Slide Pertama (*Login*)

Di slide ini berisi mengenai proses masuk ke dalam media pembelajaran dengan mengisi nama peserta didik dan jenjang kelasnya.



Gambar 4.2
Tampilan Login Media Pembelajaran Interaktif

2) Slide Menu

Slide ini berisi 7 menu atau 7 slide yang berisi petunjuk penggunaan media. Kompetensi yang berisi capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan profil pelajar pancasila. Menu materi berisi apersepsi dan pembahasan materi magnet. Menu sumber bacaan berisi mengenai link video yang tertera pada media pembelajaran agar peserta didik nantinya bisa mengakses video tersebut. Menu daftar pustaka memuat tentang referensi media. Menu kuis berisi mengenai soal evaluasi peserta didik setelah membaca dan melihat video di menu materi. Menu profil memuat biodata pengembang pembuat media pembelajaran.

Gambar 4.3
Tampilan Slide Menu



3. *Development (Pengembangan)*

Media pembelajaran yang di gunakan oleh lembaga selama ini ialah media berupa powerpoint atau lingkungan sekitar sebagai media untuk memperjelas suatu materi yang bersifat abstrak, yang kemudian peneliti mengembangkan Media pembelajaran interaktif agar peserta didik sebagai *user* atau pengguna bisa lebih fokus dan antusias terhadap materi yang diajarkan.

Setelah produk Media pembelajaran interaktif pada materi magnet selesai dibuat. Kemudian hasil media diajukan validasi kepada validator ahli media, validator ahli isi/materi, dan validator ahli pembelajaran. Data yang didapatkan dari validator tersebut merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari para validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang diisi oleh validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh ahli media yakni bapak Dr. Nino Indrianto M. Pd. Yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagaimana berikut:

Tabel 4.3
Validasi Ahli Media

No	Aspek	x	xi	P(100%)	Tingkat Kevalidan
1	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
2	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
4	Background pada media memiliki warna yang tepat.	4	5	80%	Layak
5	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.	4	5	80%	Layak
6	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.	4	5	80%	Layak
7	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat.	5	5	100%	Sangat Layak
8	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi.	4	5	80%	Layak
9	Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat.	5	5	100%	Sangat Layak
10	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu.	5	5	100%	Sangat Layak
11	Media memiliki perpaduan <i>background</i> yang seimbang.	5	5	100%	Sangat Layak
12	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Layak
13	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas.	5	5	100%	Sangat Layak
14	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai.	4	5	80%	Layak

No	Aspek	x	xi	P(100%)	Tingkat Kevalidan
15	Animasi menunjang isi materi yang disajikan.	4	5	80%	Layak
16	Mediamudah dioperasikan oleh pengguna.	5	5	100%	Sangat Layak
17	Mediabisa dipakai di berbagai perangkat.	5	5	100%	Sangat Layak
18	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya.	5	5	100%	Sangat Layak
19	Efisiensi media dalam kaitannya dengantenaga.	5	5	100%	Sangat Layak
20	Keamanan media bagi siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
	JUMLAH	94	100	94%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah sebesar 94 dari jumlah maksimal sebesar 100. Dalam mengetahui tingkat kelayakan dari produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berdasarkan penilaian ahli media, maka data pada tabel 4.3 hasil penilaian ahli media dianalisis dengan menggunakan rumus sebagaimana berikut:

Paparan data tersebut didapatkan melalui rumus:

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

$$P = \frac{94}{100} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* secara keseluruhan menurut ahli media memperoleh nilai 94%. Berdasarkan tabel 4.3 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli media, maka nilai tersebut masuk dalam kategori atau kriteria layak untuk di uji

cobakan. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tidak perlu diperbaiki lagi kemudian sudah layak untuk di uji cobakan.

Adapun penyajian data secara kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar yang menjadi bahan revisi dan perbaikan dari validator ahli media dalam produk media pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Saran dan komentar dari validator ahli materi peneliti sajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.4
Data Hasil Penilaian Ahli Media

Nama Validator	Saran Perbaikan dan Komentar
Dr. Nino Indrianto M. Pd.	1. Setiap template harus sama dalam semua slide. 2. Animasi atau ilustrasi yang sesuai dengan tema 3. Tambah menu sumber belajar yang berisi link video pembelajaran

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I. yang digunakan untuk menilai produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagaimana berikut:

Tabel 4.5
Validasi Ahli Materi

No	Aspek	x	xi	P(100%)	Tingkat Kevalidan
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Layak
2	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
3	Materi yang disampaikan lengkap dan sistematis.	5	5	100%	Sangat Layak
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami.	5	5	100%	Sangat Layak
5	Penyajian materi di dalam media berhubungan dengan dunia nyata.	5	5	100%	Sangat Layak
6	Penyajian materi di dalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
7	Penyajian materi dalam media disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
8	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif.	5	5	100%	Sangat Layak
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	4	5	80%	Layak
10	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.	5	5	100%	Sangat Layak
	JUMLAH	48	50	98%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah sebesar 48 dari jumlah maksimal sebesar 50. Dalam mengetahui tingkat kelayakan dari produk media pengembangan Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berdasarkan penilaian ahli materi, maka data pada tabel 4.6

hasil penilaian ahli materi dianalisis dengan menggunakan rumus sebagaimana berikut:

Paparan data tersebut didapatkan melalui rumus⁷⁸:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* secara keseluruhan menurut ahli media memperoleh nilai 98%. Berdasarkan tabel 4.5 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli materi, maka nilai tersebut masuk dalam kategori atau kriteria layak untuk di uji cobakan. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tidak perlu diperbaiki lagi kemudian sudah layak untuk di uji cobakan.

Adapun penyajian data secara kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar yang menjadi bahan revisi dan perbaikan dari validator ahli materi dalam produk media pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Saran dan komentar dari validator ahli materi peneliti sajikan dalam bentuk tabel berikut:

⁷⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.

Tabel 4.6
Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Nama Validator	Saran Perbaikan dan Komentar
Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I	1. Memperbesar barcode pada buku materi 2. Memperbesar font teks materi

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi pembelajaran dilakukan oleh ahli pembelajaran yakni Bapak Misbahul Hasan S. Pd. yang digunakan untuk menilai produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagaimana berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek	x	xi	P(100%)	Tingkat Kevalidan
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru	5	5	100%	Sangat Layak
3	Media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak dengan baik	4	5	80%	Layak
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami	5	5	100%	Sangat Layak
5	Penyajian materi di dalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.	5	5	100%	Sangat Layak

No	Aspek	x	xi	P(100%)	Tingkat Kevalidan
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran.	4	5	80%	Layak
9	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.	5	5	100%	Sangat Layak
10	Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
	JUMLAH	48	50	96%	Sangat Layak

Validasi tanggapan guru dirasa perlu karena untuk melihat sejauh mana Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat diterima oleh peserta didik, sehingga dari instrument validasi ahli pembelajaran ini dapat menjadi acuan dalam perbaikan Media pembelajaran interaktif oleh peneliti. Berdasarkan tabel 4.7 yang disajikan di atas, hasil dari validator ahli pembelajaran jumlah yang di peroleh yakni 48, dari jumlah maksimal 50.

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

yang mana hasil tersebut menunjukkan kriteria bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini Sangat layak, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. *Implementation (Penerapan)*

Setelah produk dikembangkan serta sudah melalui tahap evaluasi dan direvisi, kemudian dapat diuji cobakan di lapangan. Produk pengembangan yang diuji cobakan tentunya sudah melalui persetujuan para ahli, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) serta menumbuhkan daya pemahaman peserta didik yang berdampak pada nilai serta hasil belajarnya sebagai pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini diuji cobakan kepada 24 peserta didik kelas VA SDS Plus Al - Qodiri Jember mulai hari Rabu, 13 September 2023 hingga Rabu, 20 September 2023.

Sebelum dilaksanakannya penelitian, pendidik sebagai validator ahli pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* agar media yang diterapkan sudah sesuai dengan alur tujuan pembelajaran dan kriteria yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Disini peneliti melaksanakan tahap penerapan atau *implementation* pada peserta didik kelas VA yang berjumlah 24, dengan didampingi guru kelas yakni Bapak Misbahul Hasan untuk menyiapkan fasilitas seperti Chromebook sebagai alat yang digunakan untuk media pembelajaran interaktif. Peserta didik dibagi dalam 6 kelompok, setiap 1 kelompok terdiri dari 4 peserta didik.

Chromebook yang disiapkan berjumlah 6 untuk masing-masing kelompok, yang didalamnya sudah terdapat Media pembelajaran interaktif berbentuk HTML (Hyper Text Markup Language). Untuk menjalankan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Berdoalah sebelum memulai pembelajaran interaktif
- b. siapkan peralatan seperti *smartphone*, laptop, tablet, chromebook
- c. Kemudian buka link atau web browser berupa html5 yang telah dibagikan oleh pendidik.
- d. Tunggu hingga tampilan awal media pembelajaran muncul, lalu media pembelajaran dapat digunakan.



Gambar 4.4
Tampilan Utama Media Pembelajaran Interaktif

- e. Pada halaman selamat datang, masukkan data diri dengan benar dengan memasukkan nama peserta didik dan juga kelas. Setelah selesai memasukkan data diri, tekan tombol *save and next*.



Gambar 4.5
Tampilan Menu

- f. Ada tampilan menu yang memuat tombol petunjuk, Kompetensi, Materi, Kuis, sumber bacaan, daftar pustaka dan Profil pengguna.
- g. Tombol petunjuk digunakan untuk melihat cara penggunaan aplikasi



Gambar 4.6
Slide Petunjuk

- h. Tombol kompetensi memuat kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran



Gambar 4.7
Tampilan Slide Kompetensi

- i. Tombol materi memuat isi materi mengenai zat tunggal dan juga campuran, yang didalamnya terdapat apersepsi, animasi, materi pembelajaran, video pembelajaran.



Gambar 4.8
Tampilan Slide Pembahasan Materi

- j. Tombol kuis memuat soal evaluasi dari isi materi, yang didalamnya terdapat hasil nilai setelah mengerjakan materi.



Gambar 4.9
Petunjuk Pengerjaan Soal Evaluasi

- k. Tombol profil memuat data diri pembuat web browser html 5



Gambar 4.10
Tampilan Slide Profil Pengembang

- l. Tombol daftar pustaka dan sumber bacaan memuat referensi media pembelajaran



Gambar 4.11
Tampilan Slide Daftar Pustaka dan Sumber Bacaan

Setelah peserta didik selesai menggunakan Media pembelajaran interaktif melalui chromebook pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet yang mana tujuan dari percobaan ini untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tidak hanya teori dan pengetahuan saja, selanjutnya peserta didik diarahkan melakukan sebuah *eksperimen* atau percobaan pada materi magnet, salah satunya yakni percobaan membuat magnet dengan cara induksi sesuai dengan lembar kerja peserta didik yang sudah disediakan. Hal tersebut untuk mengetahui penilaian sikap dan keterampilan peserta didik agar mampu menerapkan teori atau pengetahuan yang sudah disampaikan oleh peneliti.

Sebelum melaksanakan percobaan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan untuk eksperimen mengenai pembuatan magnet induksi dan diberikan arahan terkait konsep pelaksanaan. Peserta didik juga telah diberikan himbuan untuk menyiapkan penggaris dan alat tulis serta pembagian kelompok, dengan total peserta didik sebanyak 24 siswa yang dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anggota. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk mempraktekkan secara langsung bersama teman-teman sebayanya.

Di tempat ini, peneliti menyediakan setiap kelompok dengan alat dan bahan yang terdiri dari 1 magnet, 1 paku besar, dan 10 paper clip atau paku kecil. Seorang perwakilan dari setiap kelompok akan maju ke depan untuk mengambil alat dan bahan yang telah disiapkan.



Gambar 4.12

Siswa melakukan percobaan membuat magnet dengan cara induksi

Berdasarkan pengamatan di lapangan, peserta didik menunjukkan beragam kondisi dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan eksperimen. Ada peserta didik yang pasif saat melaksanakan kegiatan karena kurang paham konsep yang akan dilakukan, kemudian peneliti memberikan penjelasan dan memberikan arahan kembali terkait konsep kegiatan ada juga peserta didik yang antusias dalam melakukan percobaan tersebut, terbukti dari semua kelompok yang secara aktif melaksanakan kegiatan *eksperimen* bersama-sama. Mereka mencatat hasil percobaan dan mengamati reaksi benda yang sudah menjadi magnet, dan ini dilakukan secara bergantian oleh setiap anggota.

Dalam penelitian tersebut, peneliti melakukan eksperimen pembuatan magnet dan melakukan wawancara dengan 2 peserta didik yang sudah lulus KKM dan 2 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun peserta didik

telah melihat video praktek dan materi dalam media pembelajaran interaktif, ada beberapa peserta didik yang masih bingung dengan cara pembuatan magnet. Namun, setelah melakukan eksperimen, baik peserta didik yang belum mencapai nilai KKM maupun yang sudah melebihi KKM menjadi lebih memahami tentang cara kerja dan pembuatan magnet. Selain itu, ada peserta didik yang secara kreatif dan antusias membuat magnet secara mandiri dengan cara yang berbeda, salah satunya membuat magnet dengan cara menggosok.

Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengetahui penilaian sikap dan keterampilan peserta didik dalam kegiatan praktek secara langsung yakni pembuatan magnet dengan cara induksi.

1) Nilai *Posttest*

Bukan hanya penerapan media dan percobaan konkret dalam pembelajaran materi magnet, peserta didik juga diberikan soal posttest oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menyerap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi magnet yang telah disampaikan oleh peneliti.

Tabel 4.9
Hasil Nilai Posttest Peserta Didik⁷⁹

No.	Nama	x	P(100%)	Kriteria
1.	Abraham Alexi Darry Pratama	90	90%	tuntas
2.	Agha Intan Putri Balqis Humairo	95	95%	tuntas
3.	Agusta Rama Winarto	85	85%	tuntas

⁷⁹ Data Uji Peneliti Pada Tanggal 20 September 2023

No.	Nama	x	P(100%)	Kriteria
4.	Ahmad Dani Fadil Muzakki	95	95%	tuntas
5.	Ahmad Fatir Devana Wintoko	80	80%	tuntas
6.	Aira Ayunindia Inara	95	95%	tuntas
7.	Ajeng Zahira Cahaya Khumairoh	90	90%	tuntas
8.	Alya Naura Fadil Muzakki	80	80%	tuntas
9.	Amira Dwi Putri Rohmania	90	90%	tuntas
10.	Aruna Nakhla Nurdhafa	85	85%	tuntas
11.	Awangga Putra Setiawan	100	100%	tuntas
12.	Axeline Gazel Felizia	95	95%	tuntas
13.	Aynun Nasywaa Hermanto	100	100%	tuntas
14.	Ayu Amira Shakillanur Hidayat	100	100%	tuntas
15.	Bagus Adi Setiawan	75	75%	tuntas
16.	Dhainal Albar Wijaya	85	85%	tuntas
17.	Diannur Dida Diar	85	85%	tuntas
18.	Dinda Ayu Safitri	90	90%	tuntas
19.	Dirga Ghassani Abqari	100	100%	tuntas
20.	Elang Bayu Prasetyo	100	100%	tuntas
21.	Hilda Mareta Anathasia Fatachu Marter	95	95%	tuntas
22.	Jihan Aulia Ardiansyah	100	100%	tuntas
23.	Mohammad Hasbi Haqiqi	85	85%	tuntas
24.	Syarifah Afiffah Rohmania	100	100%	tuntas
Total Skor		2.195	91%	

Paparan data tersebut didapatkan melalui rumus⁸⁰:

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

$$P = \frac{2195}{2400} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Dari nilai *posttest* tersebut peneliti gunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi

⁸⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.

pada mata pelajaran IPAS. Soal *posttest* ini peneliti buat berdasarkan buku materi yang ada di dalam LKS kelas VA pada mata pelajaran IPAS bab 3, topik A mengenai magnet yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda, setiap 1 soal benar maka bernilai 5 poin dan sebaliknya jika 1 soal salah maka dikurangi 5 poin.

Dari data hasil analisis nilai *posttest* pada mata pelajaran IPAS untuk 24 peserta didik dinyatakan lulus KKM dengan hasil prosentase nilai *posttest* yakni 91%, yang menyatakan nilai tersebut lulus. data tersebut diambil dari data tabel 4.9 yang memiliki keterangan x adalah nilai *posttest* dan P(100%) adalah nilai prosentase, keterangan merupakan nilai deskriptif lulus dan tidak lulus peserta didik. sehingga Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate *Storyline 3* yang dikembangkan oleh peneliti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu Media pembelajaran interaktif.

2) Uji efektifitas Media Pembelajaran Interaktif

Untuk memberikan paparan dari hasil nilai pretest dan posttest, pengembang melakukan perhitungan untuk menghitung hasil nilai pretest dan posttest dengan menggunakan analisis uji-t. Di mana analisis ini dilakukan oleh pengembang untuk mengetahui pengaruh yang didapat setelah menggunakan Media

pembelajaran interaktif. Adapun scenario dari analisis yang dilakukan oleh pengembang adalah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama yakni dengan pemberian makna H_a dan H_o dimana pemaknaan dari H_a dan H_o

H_a :Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA SDS Plus Al-Qodiri Jember

H_o :Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* tidak berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA SDS Plus Al-Qodiri Jember

- b) Menentukan rumus yang digunakan untuk menganalisis dengan menggunakan uji-t

Dimana, rumus untuk menganalisis nilai pretest dan posttest yang digunakan oleh pengembang adalah sebagaimana berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

\bar{x}_D = rata-rata perbedaan (deferensiasi)
 d = $D - \bar{x}_D$
 N =Jumlah responden

Gambar 4.13⁸¹

⁸¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.

Keterangan :

t : Koefisien t/Nilai T-Test

d : Different ($x_2 - x_1$)

d^2 : Variasi

N: Jumlah Sampel

c) Menentukan Kriteria Uji-t

Langkah ketiga yang dilakukan oleh pengembang adalah menentukan criteria dari analisis uji-t sebagai berikut:

Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}} = H_0$ ditolak dan H_a diterima, dengan interpretasi terdapat perbedaan yang signifikan antara dua variabel yang diteliti

Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}} = H_0$ diterima dan H_a ditolak, dengan interpretasi tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara dua variabel yang diteliti.

d) Menghitung hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen

Langkah keempat yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan perhitungan yang diperoleh dari pretest dan posttest. Tujuan dari perhitungan ini adalah untuk mengetahui adanya keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*. Di mana hasil perhitungan

tersebut dapat diketahui melalui paparan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Paparan Nilai Pretest dan Posttest⁸²

No	Pretest	Posttest	D	d	d ²
1	45	90	45	25.21	635.54
2	50	95	45	25.21	635.54
3	55	85	30	10.21	104.24
4	45	95	50	30.21	912.64
5	65	80	15	-4.79	22.944
6	60	95	35	15.21	231.34
7	60	90	30	10.21	104.24
8	55	80	25	5.21	27.144
9	60	90	30	10.21	104.24
10	55	85	30	10.21	104.24
11	50	100	50	30.21	912.64
12	60	95	35	15.21	231.34
13	50	100	50	30.21	912.64
14	75	100	25	5.21	27.144
15	55	75	20	0.21	0.0441
16	35	85	50	30.21	912.64
17	65	85	20	0.21	0.0441
18	70	90	20	0.21	0.0441
19	50	100	50	30.21	912.64
20	55	100	45	25.21	635.54
21	65	95	30	10.21	104.24
22	75	100	25	5.21	27.144
23	65	85	20	0.21	0.0441
24	60	100	40	20.21	408.44
Jumlah	1380	2195	815	340.04	7966.8
Rata ²	57.5	91.458	33.958		

$$t_{hitung} = \frac{x_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{33.958}{\sqrt{\frac{7966.8}{552}}}$$

⁸² Data Uji Peneliti tanggal 13 agustus – 20 September 2023

$$t_{hitung} = \frac{33.958}{\sqrt{14.433}}$$

$$t_{hitung} = \frac{33.958}{3.799}$$

$$t_{hitung} = 8.9387$$

Bahwasanya nilai t-hitung adalah 8.93 yang kemudian dibandingkan dengan t-tabel, perbandingan t-hitung dengan t-tabel merupakan ketentuan dalam menentukan t-tabel lebih besar atau lebih kecil dari t hitung, ketentuan tersebut menjadi dasar apakah t-hitung di tolak atau diterima sebagai interpretasi dari H_a diterima dan H_o ditolak ataupun sebaliknya. Berdasarkan hasil analisis pengembang data t-hitung menunjukkan 8.93 dengan hasil perbandingan yakni t-hitung (8.93) \geq t-tabel 1.71 yang menyatakan bahwasanya H_a diterima dan H_o di tolak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet di SDS Plus Al-Qodiri Jember.

Disini peneliti juga memberikan angket respon siswa terhadap pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Berikut hasil respon siswa:

Tabel 4.11
Angket Hasil Respon Siswa⁸³

No	Aspek	Skor	Nilai Rata - Rata
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	119	99%
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru	111	92%
3	Media pembelajaran interakti membuat siswa menyimak dengan baik	106	88%
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami	105	87%
5	Penyajian materi di dalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	108	90%
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.	110	91%
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.	110	91%
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran.	111	92%
9	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.	113	94%
10	Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa.	112	93%
	JUMLAH	1105	92%

Penggunaan angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa sebagai pengguna Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran yang mereka ikuti.

Berikut paparan hasil respon peserta didik:

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

⁸³ SDS Plus Al-Qodiri Jember, "Angket Respon Peserta Didik Kelas VA" 15 September 2023

$$P = \frac{1105}{1200} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terkait dengan Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Seperti yang terlihat pada tabel 4.11 hasil angket respon peserta didik memperoleh 92% dengan artian media pembelajaran interaktif ini sangat layak untuk dikembangkan atau diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

3) *Evaluation* (Evaluasi)

Kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu evaluasi formatif, evaluasi sumatif dan evaluasi hasil observasi. Evaluasi formatif dilaksanakan pada tiga tahapan awal, pada tahap analisis peneliti melakukan evaluasi kembali terkait materi-materi yang perlu dimuat dalam media didasarkan pada analisis kebutuhan dan saran dari guru kelas VA SDS Plus Al - Qodiri Jember . Evaluasi kedua pada tahap desain produk media, dimana dalam pembuatan media perlu mengevaluasi materi magnet yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Evaluasi pada tahap pengembangan didasarkan pada hasil saran dan komentar dari para validator ahli, kemudian peneliti merevisi media pengembangan sesuai dengan saran dan komentar.

Evaluasi sumatif merupakan sebuah penilaian yang bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran atau Capaian Pembelajaran (CP) peserta didik, yang dilaksanakan pada akhir penelitian. Evaluasi ini juga bertujuan untuk pengambilan data efektifitas pengembangan Media pembelajaran interaktif. Evaluasi sumatif yang digunakan berupa tes yang dilakukan setelah pemberian perlakuan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Evaluasi hasil observasi adalah suatu proses pengumpulan data yang didapat dari hasil pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan angket untuk pengukuran dan penilaian hasil belajar adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternative untuk menilai hasil tinjauan observasi.

B. Analisis Data

Analisis data bertujuan menjelaskan hasil data uji coba. Hasil akhir pengembangan produk dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet kelas V. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* harus sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Berikut penjelasan yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk:

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi produk dan menentukan masalah yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada analisis ini peneliti membagikan angket respon peserta didik pada kelas VA SDS Plus Al Qodiri Jember. Hasil analisis kebutuhan dari nilai ulangan harian peserta didik memperoleh rata-rata nilai 65,8 yang dapat dinyatakan bahwa peserta didik masih belum memahami pelajaran IPAS secara keseluruhan. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini perlu dikembangkan.

2. Hasil Validasi Data Oleh Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh ahli media yakni bapak Dr. Nino Indrianto M. Pd. Yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Kisi-kisi penilaian terdiri dari 10 pertanyaan dengan hasil validasi ahli media yang mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 94%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat layak dikembangkan dan diimplemetasikan di kelas VA SDS Plus Al Qodiri Jember.

3. Hasil Validasi Data Oleh Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I. yang digunakan untuk menilai produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*

3. Kisi-kisi penilaian terdiri dari 20 pertanyaan dengan hasil validasi ahli materi yang mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 98%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat layak dikembangkan dan diimplementasikan di kelas VA SDS Plus Al Qodiri Jember.

4. Analisis Data Oleh Ahli Pembelajaran

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni Bapak Misbahul Hasan S. Pd. yang digunakan untuk menilai produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Kisi-kisi penilaian terdiri dari 10 pertanyaan dengan hasil validasi ahli materi yang mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 96%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat layak dikembangkan dan diimplementasikan di kelas VA SDS Plus Al Qodiri Jember.

5. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

Pretest dan *posttest* digunakan untuk menilai dan melihat hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan terhadap penggunaan Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Lembar *pretest* dibagikan kepada peserta didik sebelum menggunakan Media pembelajaran interaktif dengan jumlah 20 soal pilihan ganda, dengan hasil analisis *pretest* yang diperoleh sebesar 58%. Dengan hasil tersebut dinyatakan bahwa peserta

didik belum memperoleh nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sehingga peneliti perlu mengembangkan Media pembelajaran.

Posttest dilaksanakan ketika peserta didik sudah memperoleh perlakuan terhadap Media pembelajaran, selanjutnya peserta didik mengerjakan 20 soal pilihan ganda yang sudah disediakan oleh peneliti. Hasil posttest peserta didik rata-rata mencapai 91% dengan nilai minimal sebanyak 70 dan nilai maksimal sebanyak 100. Dari data tersebut presentase ketuntasan memperoleh 91% yang dapat dilihat bahwa rata-rata semua siswa memperoleh nilai yang Tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

6. Analisis Data Uji T

Bahwasanya nilai t-hitung adalah 8.93 yang kemudian dibandingkan dengan t-tabel, perbandingan t-hitung dengan t-tabel merupakan ketentuan dalam menentukan t-tabel lebih besar atau lebih kecil dari t hitung, ketentuan tersebut menjadi dasar apakah t-hitung di tolak atau diterima sebagai interpretasi dari H_a diterima dan H_o ditolak ataupun sebaliknya. Berdasarkan hasil analisis pengembang data t-hitung menunjukkan 8.93 dengan hasil perbandingan yakni t-hitung (8.93) \geq t-tabel 1.71 yang menyatakan bahwasanya H_a diterima dan H_o di tolak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah di kembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet di SDS Plus Al-Qodiri Jember.

7. Analisis Data Respon Peserta Didik

Penggunaan angket respon peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran yang mereka ikuti.

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terkait dengan Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Hasil angket respon peserta didik memperoleh 92% dengan artian media pembelajaran interaktif ini sangat layak untuk dikembangkan atau diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap Media pembelajaran interaktif berdasarkan saran dan masukan oleh validator ahli.

1. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Media

Sebelum media pembelajaran interaktif digunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi kepada ahli media. Berdasarkan validasi ahli media ditemukan beberapa kesalahan yang perlu untuk diperbaiki yakni:

Tabel 4.12
Revisi Ahli Media⁸⁴.

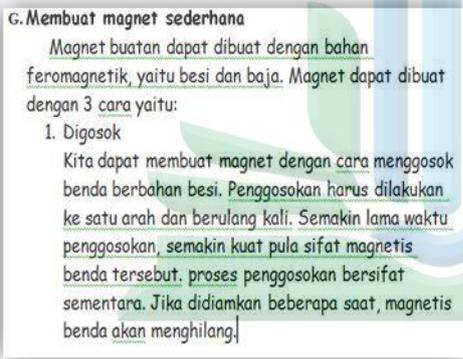
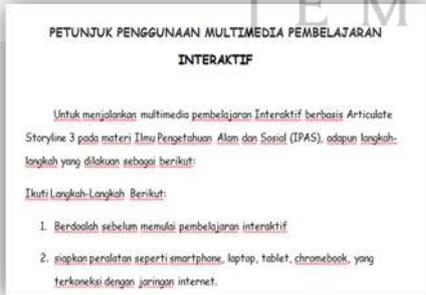
No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<p>Template setiap halaman /slide harus sama</p> 	<p>Template setiap slide harus disamakan dalam satu Media pembelajaran.</p> 
2.	<p>Identitas halaman harap dilengkapi.</p> 	<p>Pada halaman login diberi logo UIN, dan judul materi.</p> 
3.	<p>Character media yang belum sesuai dan menambah menu sumber bacaan</p> 	<p>Character media yang sesuai dengan tema pembelajaran dengan tambahan menu.</p> 

⁸⁴ Data Dokumentasi Peneliti Pada Hasil Validasi Media Oleh Dosen Validator Bapak Nino Indrianto M. Pd

2. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, peneliti dianjurkan untuk membuat buku materi dan buku panduan penggunaan media. Untuk media pembelajaran tersebut tidak ada koreksi yang harus diperbaiki, hanya dalam buku penunjang media saja. Berdasarkan validasi ahli materi ditemukan beberapa kesalahan yang perlu untuk diperbaiki yakni:

Tabel 4.13
Saran Perbaikan Ahli Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	<p>tidak ada barcode/ video</p>  <p>G. Membuat magnet sederhana Magnet buatan dapat dibuat dengan bahan feromagnetik, yaitu besi dan baja. Magnet dapat dibuat dengan 3 cara yaitu: 1. Digosok Kita dapat membuat magnet dengan cara menggosok benda berbahan besi. Penggosokan harus dilakukan ke satu arah dan berulang kali. Semakin lama waktu penggosokan, semakin kuat pula sifat magnetis benda tersebut. proses penggosokan bersifat sementara. Jika ditinggal beberapa saat, magnetis benda akan menghilang.</p>	<p>penambahan barcode dengan video</p>  <p>perhatikan video cara membuat magnet dengan cara digosok!</p> <p>Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=C9GRDmW2d0</p>
2.	<p>buku panduan media dilengkapi dengan cara penginstalan aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif.</p>  <p>PETUNJUK PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF</p> <p>Untuk menjalankan multimedia pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:</p> <p>Ikuti Langkah-Langkah Berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bersiapsilah sebelum memulai pembelajaran interaktif 2. siapkan peralatan seperti smartphone, laptop, tablet, chromebook, yang terkoneksi dengan jaringan internet. 	<p>Buku panduan yang dilengkapi dengan cara penginstalan aplikasi.</p>  <p>BAB II Petunjuk Pembuatan Multimedia Articulate Storyline 3</p> <p>A. Cara Instal Aplikasi Articulate Storyline 3</p> <p>1. Buka link download aplikasi pada drive yang sudah disediakan</p> <p>2. Berikut linknya: https://drive.google.com/drive/folders/12PaCra5C5h9j86CwMAB5V1xar1p1Upe7appi-storing</p> <p>3. Download aplikasi Articulate Storyline pada menu download</p>
3.	<p>Desain buku panduan materi dan buku petunjuk media.</p>	<p>Pemberian desain buku materi dan buku petunjuk media sesuai dengan karakteristik peserta didik.</p>



3. Validasi oleh ahli pembelajaran

Berdasarkan analisis oleh validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas VA Bapak Misbahul Hasan S. Pd. berdasarkan validasi ahli pembelajaran ditemukan beberapa kesalahan yang perlu untuk diperbaiki yakni:

Tabel 4.14
Saran Perbaikan Ahli Pembelajaran

No	Kesalahan	Saran perbaikan
1.	<p>Character pada profil pengembang kurang sesuai dengan materi</p> 	<p>dalam profil pengembang tidak diberi character</p> 
2.	<p>didalam video tidak ada <i>trigger</i> untuk mempercepat video berjalan</p> 	<p>Didalam video tertera Trigger untuk mempercepat video.</p> 

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline3* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember dengan hasil publish berupa *HTML (Hyper Text Markup Language)*, *Web* dengan menggunakan web hosting pada 000WebHost, Aplikasi android dengan spesifikasi file berukuran 73 MB, terdapat fitur variabel yang memudahkan pengembang untuk membuat Media lebih interaktif. Produk Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat digunakan secara *offline*, maupun web yang bisa diakses secara *online*.

Pemanfaatan produk ini tergolong mudah karena pemakai hanya menyediakan perangkat *smartphone*, *tablet*, *computer*, maupun *laptop*. Produk media ini juga dilengkapi *button* atau tombol yang dapat mempermudah peserta didik dan guru dalam memanfaatkan media ini. Media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan buku panduan materi yang didalamnya terdapat link video, *barcode video* dan soal evaluasi digital yang bisa di akses secara online menggunakan *barcode* yang telah disediakan peneliti. Disertai dengan buku petunjuk dan panduan

pembuatan Media pembelajaran dari awal instalasi sampai hasil publish media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan terhadap pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember yaitu:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yakni : *analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember sangat dibutuhkan oleh peserta didik yang dibuktikan dengan data hasil analisis kebutuhan, respon peserta didik, dan wawancara dengan guru kelas VA, yang mana dari hasil data analisis tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif ini.
- b. Hasil analisis data kelayakan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik

pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet di kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember dari validasi ahli media yang mempunyai nilai sebesar 96% dan Validasi ahli materi dengan perolehan presentase sebanyak 98%, yang mana dari hasil tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif ini sangat layak untuk dikembangkan di kelas V SDS Plus Al-Qodiri Jember. Tak hanya itu hasil validasi oleh ahli pembelajaran atau wali kelas VA juga memperoleh hasil 98% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak dikembangkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran interaktif ini juga sangat efektif di terapkan di jenjang kelas V yang dibuktikan dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik, bahwasanya nilai t-hitung adalah 8.93 yang kemudian dibandingkan dengan t-tabel, perbandingan t-hitung dengan t-tabel merupakan ketentuan dalam menentukan t-tabel lebih besar atau lebih kecil dari t hitung, ketentuan tersebut menjadi dasar apakah t-hitung di tolak atau diterima sebagai interpretasi dari H_a diterima dan H_o ditolak ataupun sebaliknya. Berdasarkan hasil analisis pengembang data t-hitung menunjukkan 8.93 dengan hasil perbandingan yakni t-hitung ($8.93 \geq$ t-tabel 1.71 yang menyatakan bahwasanya H_a diterima dan H_o di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah di kembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta

didik kelas VA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet di SDS Plus Al-Qodiri Jember.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

a. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Berikut kelebihan dari media yang sudah dikembangkan

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Center*)
- 2) Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik sebagai *user* atau pengguna dalam penerapan Media pembelajaran interaktif.
- 3) Antusias peserta didik dalam belajar karena adanya teks, *character*, video, audio, dan animasi yang menarik dan tidak monoton.
- 4) Media pembelajaran interaktif dapat memvisualisasikan materi yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
- 5) Media pembelajaran interaktif dapat diakses diberbagai perangkat seperti tablet, *smartphone*, komputer, laptop maupun chromebook.
- 6) Dapat diakses secara *offline* dalam bentuk HTML (*Hyper Text Markup Language*) dan dalam bentuk APK (*Android Package Kit*) yang bisa di *instal* melalui *smartphone*.
- 7) Dapat diakses secara *online* melalui web browser

b. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

- 1) Pembelajaran interaktif yang dibuat peneliti hanya terbatas pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) materi magnet kelas V

- 2) Media pembelajaran ini hanya bisa dioperasikan menggunakan laptop atau komputer, chromebook, tablet dan *handphone*.
- 3) Pada proses pembuatan Media pembelajaran membutuhkan ketelatenan dan kecermatan.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) materi magnet, maka pengembang dapat memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

a. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang produk yang dikembangkan, yang dapat ditemukan dalam buku panduan materi dan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dan menyeluruh Bagi Peserta Didik.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan agar siswa dapat meningkatkan konsentrasi selama proses belajar, dan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan sebaik-baiknya. Keaktifan dan antusiasme siswa sangat penting dalam kegiatan belajar.

2. Desiminasi Produk

Penggunaan produk pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V di SDS Plus Al-Qodiri Jember dan lembaga sekolah dasar lainnya pada jenjang kelas V, harus memperhatikan karakteristik dan tujuan pembelajaran peserta didik agar efektif di semua lembaga.

Selain itu, media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan pada materi lain agar siswa dapat belajar secara mandiri dan fokus, yang pada akhirnya akan berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan penambahan animasi yang menarik pada *trigger*, teks, gambar, dan video. Selain itu, penggunaan *backsound* yang menarik juga perlu disesuaikan dengan tampilan dan materi yang digunakan.
- b. Pada pengembangan produk selanjutnya diharapkan dapat menambah soal evaluasi yang lebih menarik dan hasil evaluasi peserta didik dapat dihimpun atau didata seperti penggunaan Google form.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. “*Mahir media pembelajaran interaktif Articulate Storyline .*” Yogyakarta : pustaka ananda srva, 2019.
- Anggraini, Tri Suci, Reinita. ”Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusi*, Vol. 3, No. 3 (November 2021): 9853-9859, <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2215>
- Anggraini, yussi, Syaad Patmanthara, Purnomo Purnomo. “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Elektronika Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan.”*Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol. 2, No.12. 2017, 1650-1655. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.10316>
- Ariani, Cici. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP.” Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang, 2021.
- Arifin, Y., Ricky, M.Y., & Yesmaya, V. *Digital Media*. Jakarta: Widia Inovasi Nusantara, 2015.
- Arifin, Zainal. “Model Penelitian Dan Pengembangan.” Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Articulate 360. “*Articulate Product History*”. Article April 16, 2020, <https://articulate.com/support/article/articulate-product-history>
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1) (2019).8–16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Daryanto. ”*Media Pembelajaran.*” Yogyakarta: Gava Media, 2010
- Edukasi, Lentera. “*Articulate Storyline (Tugas IV).*” (blog), 19 Februari, 2023. pukul 16.13 WIB <http://rainatais2014.blogspot.com/2014/05/articulate-software-tugas-iv.html>.
- Fajrun, Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 2021.
- Firmansyah, Muhammad Reza, Bambang Soepeno, Rully Putri Nirmala Puji, Sugiyanto, Guruh Prasety, Jefri Rieski Triyanto, “Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media in Learning The History

- of Labako Batik Using Addie Model To Increase Learning Effectiveness”, *Jurnal Historica university of jember*, Vol. 5, No. 2, (Oktober 2021), <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/26097/10578>
- Fitria, D., Lestari, M., Aisyah, S., Renita, R., Dasmini, D., & Safrudin, S. “Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Jurnal Simki Economic*, 4(2). (2021) hal.192–199
- Gayeski, D. “*Media for learning. Educational Technology Publications*”. New Jersey, 1993.
- Hastanti, Rulia Puji, Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati. “Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan.” *Jurnal Komputer dan Informatika Akademi Bina Sarana Informatika Yogyakarta*, Vol. 3, No. 2 (September 2015). <https://doi.org/10.31294/bi.v3i2.581> .
- Hendro Darmawan, dkk. “*Kamus Ilmiah Populer Lengkap dengan EYD dan Pembentukan Istilah serta Akronim Bahasa Indonesia*”. Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2011.
- Hidayah, Nurul, Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran”, *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 36, <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Hidayat, Fitria dan Muhammad Nizar, “Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 32 <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.10316>
- Jamiludin, Darnawati, Ia Batia, Irawaty, Salim. “Pemberdayaan guru melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi articulate stroyline.” *Amal ilmiah. jurnal pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 1 No. 1. 2019. <http://dx.doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780> .
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat media dalam pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7.1 (2018).
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan , “Dampak Positif Penerapan Kurikulum Merdeka”, 15 Agustus 2023, pukul 07.38 WIB <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/04/dampak-positif-penerapan-kurikulum-merdeka>
- Kementrian Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an dan Terjemahan, Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014

- Kurniawan, Rusman, Riyana. *“Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalisme Guru.”* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012
- Kustandi, Cecep, Dan Bambang Sutjipto, *“Media Pembelajaran Manual dan Digital”*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2011
- Lentera Edukasi, *“Articulate Storyline (Tugas IV)”*, (blog), 19 Februari 2023, pukul 16.13 WIB <http://rainatais2014.blogspot.com/2014/05/articulate-software-tugas-iv.html>.
- Limbong, Tonni. Janner Simarmata, *“Media dan Media Pembelajaran: Teori dan Praktik”*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 4-5.
- Manalu, Juliati Boang, Pernando Sitohang, Netty Heriwati Henrik. *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar”*, Prosiding Pendidikan Dasar, Vol 1, No. 1 (2022), <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Model ADDIE. *“Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 29 Desember 2022”*. https://id.wikipedia.org/wiki/ADDIE_Model
- Mulyasa, E. *“Manajemen Berbasis Sekolah,”* Bandung: Rosdakarya (2002)
- Munir. *“Media Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan.”* Bandung: Alfabeta, 2015.
- Nugraheni, Tri Dewi. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Negeri 1 Kebumen.”* Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017.
- Oblinger. R. *“E-policy How to Develop Computer. Email, and Internet Guidelines to Protect Your Company and Its Assets”*. AMACOM, 1993.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman, *Media Pembelajaran*”, (Badan Penerbit UNM, 2022) , hlm 6
- Pemerintah Pusat. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pasal 3 ayat (3).*
- Pribadi, Benny A. *“Model Desain Sistem Pembelajaran”*. Jakarta: Dian Rakyat, 2009
- Purnama, Saputra Indra, I Gusti Putu B. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo.”* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 3, No. 2, (Mei

2015). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/8529> .

Pusdiklat Kemdikbud. Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19). (2020). - Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/>

Rakhmawati, Yumini. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto”. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 04. No.03, (2015)

Rayanda, Asyhar, “*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*”. (Gaung Persada (GP) Press Jakarta) 2011.

Rianto. “Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3.” Indonesian Language Education and Literature (ILE&L), Vol. 6, No. 1 (Desember 2020). <http://www.syekh Nurjati.ac.id/> .

Rivai, dan Sudjana. “*Media Pendidikan*”. (Jakarta: Balai Pustaka). 2022.

Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali press, 2011), H 71

Saefuddin, Udin. Saud, dkk. “*Pembelajaran Terpadu*”. Bandung: UPIPRESS, 2006.

Safitr, Dewi i. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP.” Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021.

Salamah , Husniyatus, Zainiyati. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” Jakarta: Kencana. Kompetensi Media Siswa SMK 102, 2017

Samatowa, Usman. “*Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*”. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional). 2016.

Setyosari, Punaji. “*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.” Jakarta: Prenamedia Group, 2013.

Shaver, J. P. (2001) “Handbook of research on social studies teaching and learning,” New York: Macmillan.

Soeparno. “*Media Pengajaran Bahasa*”. Yogyakarta: PT Intan Pariwara. 1987

- Sugiyono. “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.*” (Bandung: Alfabeta) 2010.
- Surjono, Herman Dwi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2017. https://www.researchgate.net/publication/332444168_Media_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan .
- Syamsiah Z, Suhelayanti, Ima Rahmawati Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, Dewi Anzelina “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)”. (Yayasan Kita Menulis). (2023).
- Tejo, Nurseto. “*Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.*” Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat*” Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Trianto. “*Model Pembelajaran Terpadu. Konsep Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*” Jakarta: Bumi Aksara. (2014)
- Tyara, Prihantini, Dinila, Puspitasari, Khairunnisa , “Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*. Vol. 1, No. 4 (Agustus 2021), Hlm. 121-126. DOI: <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.27>
- Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. “*Discovering Computer (Digital Technology, Data, and Device)*”. Boston: Cengage Learning, 2018
- Wahyuni, Hermin Tri, Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi. “Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD”. *Jurnal kajian teknologi pendidikan*, Vol.1, No. 2 (2016), <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>
- Widiana, I Wayan. “Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5, No. 2 (Oktober 2016). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.
- Widiasworo, Erwin. “*Guru Ideal di Era Digital.*” Depok: PT Huta Parhapuran, 2019.
- Wyris, Cayeni, Utari, and Ade Silvia. ‘Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4 . 0’. in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, (2019): 658–67. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3096>.

Zaniyati, Husniyatus Salamah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." Jakarta : Kencana, 2017.

Zimmerman, C. "The development of scientific thinking skills in elementary and middle school." *Developmental Review*, 27(2). (2007) hal. 172- 223



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keaslian Tulisan

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elok Robiatul Adawiyah
 NIM : T20194044
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

J E M B E R Jember, 26 Oktober 2023



Elok Robiatul Adawiyah
 T20194044

Lampiran 2: Pedoman Wawancara

PEDOMAN PENELITIAN**WAWANCARA****A. Kepada Guru Kelas V****1. Dalam pembelajaran IPAS di kelas, metode pembelajaran apa yang sering digunakan oleh bapak/ibu guru?**

“Tergantung materi yang diajarkan mbak, biasanya dengan model konvensional atau ceramah terkadang juga dengan diskusi”.

2. Hambatan apa saja dalam melaksanakan pembelajaran dikelas?

“Saat proses KBM berlangsung terkadang peserta didik ada yang tidak fokus dalam belajar, rame sendiri, ada yang mengantuk, maupun sedang tidak mood dalam belajar atau kemungkinan dari peserta didik mempunyai masalah yang ada di rumah kemudian ketika di sekolah jadi tidak semangat.”

3. Apakah dalam menyampaikan materi bapak/ibu guru membutuhkan media pembelajaran?

“Sangat membutuhkan ya mbak, karena mata pelajaran IPAS itu pelajaran yang abstrak. Jadi lebih memungkinkan penggunaan media yang bisa menjelaskan secara nyata atau konkret”

4. Bentuk dan jenis media apa saja yang bapak/ibu yang sering digunakan?

“Untuk media sangat terbatas sekali ya mbak, saya lebih banyak menggunakan lingkungan sekitar sebagai contoh penjelasan yang dirasa tidak bisa dijangkau peserta didik”

5. Apakah bapak/ibu pernah melihat atau menggunakan media pembelajaran tematik berbasis teknologi?

“Kalau melihat pernah ya mbak apalagi kelas 5 saat ini juga menggunakan chromebook untuk kegiatan ANBK, tapi kalau menggunakan media tersebut untuk proses KBM belum pernah”

6. Bagaimanakah pendapat bapak/ibu mengenai perkembangan media pembelajaran tematik berbasis teknologi?

“Sangat bagus ya mbak, apalagi kelas 5 ini juga harus dibiasakan untuk menggunakan chromebook, tapi karena keterbatasan kami dalam membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut, jadi kami belum mampu menerapkannya”

7. Menurut bapak/ibu hal-hal apa saja yang seharusnya ada atau ditampilkan dalam media pembelajaran?

“Ya harus sesuai dengan alur tujuan pembelajaran mbak, menarik perhatian siswa biar lebih fokus dan membuat peserta didik ini lebih paham materi, dan lebih bersifat visual kalau bisa ada gambar atau video sebab sebagian siswa kesulitan dalam memahami materi”.

B. Peserta Didik

1. Bagaimana pendapatmu mengenai cara mengajar bapak/ibu guru dikelas?

“Sudah baik bu, cuman kadang terasa bosan apalagi kalau di suruh membaca buku LKS dan mendengarkan”

2. Apakah bapak/ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?

Pernah bu, tapi jarang, biasanya pak guru memakai LCD Proyektor

3. Apakah kadangkala kamu kesulitan dalam memahami materi yang telah bapak/ibu guru mu ajarkan?

“Iya bu, kadang kurang paham, karena cuman dijelaskan tapi tidak ada gambaran bentuknya seperti apa gitu”

4. Apa media pembelajaran yang lebih kalian sukai dalam kegiatan pembelajaran?

Apa yaa bu, ya seperti yang ada gambar-gambar, musik sama video gitu bu.

Lampiran 3: Instrumen Angket Penelitian

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI PEMBELAJARAN

Nama : Elok Robiatul Adawiyah
 NIM : T20194044
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Nama Validator : Misbahul Hasan S. Pd.

Jabatan : Guru Kelas VA

Nama Instansi : SDS Plus Al-Qodiri Jember

Keterangan;

SK : Sangat Kurang (skor 1)

K : Kurang (skor 2)

C : Cukup (skor 3)

B : Baik (skor 4)

SB : Sangat Baik (skor 5)



No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen	
1.	Aspek materi	kesesuaian	Kesesuaian materi yang disampaikan	4	1,2,3,4	Checklist
			Kelengkapan materi	5	5,6,7	Checklist
2.	Aspek bahasa	kesesuaian	Bahasa yang digunakan komunikatif	1	8	Checklist
			Kesesuaian bahasa yang digunakan	2	9 dan 10	Checklist

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

Nama : Elok Robiatul Adawiyah

NIM : T20194044

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Nama Validator : Dr. Nino Indrianto M. Pd.

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Desain Tampilan	Kesesuaian Desain Tampilan	6	1, 2, 3, 4, 5,6	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian Tata Letak Menu Dan Tombol	2	7,8	<i>Checklist</i>
		Ukuran, Warna, Dan Jenis Font	1	9	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Audio	Kejelasan Audio	1	10	<i>Checklist</i>
		Ketepatan Audio Dan Backsound	1	11	<i>Checklist</i>
3.	Aspek Video	Kesesuaian Video Dengan Materi	1	12	<i>Checklist</i>
		Kualitas Video	1	13	<i>Checklist</i>
4.	Aspek Animasi	Kesesuaian Animasi Dengan Materi	3	14,15	<i>Checklist</i>
5.	Kemudahan Penggunaan Media	<i>Useful</i>	7	16,17, 18, 19, 20	<i>Checklist</i>

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MATERI

Nama : Elok Robiatul Adawiyah

NIM : T20194044

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Nama Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Keterangan;

SK : Sangat Kurang (skor 1)

K : Kurang (skor 2)

C : Cukup (skor 3)

B : Baik (skor 4)

SB : Sangat Baik (skor 5)

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi yang disampaikan	4	1, 2, 3, 4	<i>Checklist</i>
		Kelengkapan Materi	3	5, 6, 7	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif	1	8	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	2	9,10	<i>Checklist</i>

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Dinda Ayu Safitri
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas/Semester : V/1 (Satu)

Pengisian angket dibawah ini tidak akan mempengaruhi nilai siswa, isislah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi.

Petunjuk Pengisian Angket!

Pilihlah salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberi tanda centang (√) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan;

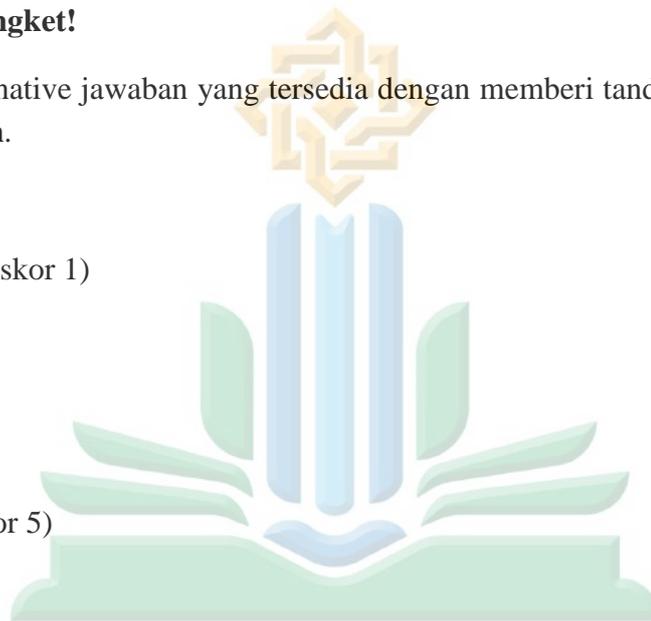
SK : Sangat Kurang (skor 1)

K : Kurang (skor 2)

C : Cukup (skor 3)

B : Baik (skor 4)

SB : Sangat Baik (skor 5)



No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi yang disampaikan	4	1, 2, 3, 4	<i>Checklist</i>
		Kelengkapan materi	3	5, 6, 7	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif	1	8	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	2	9,10	<i>Checklist</i>

Lampiran 4: Data Nama Peserta Didik

NAMA-NAMA PESERTA DIDIK

Nama Institusi : SDS Plus Al-Qodiri Jember

Kelas/Semester : VA/1 (Satu)

Jumlah Peserta Didik : 24 Peserta Didik

No.	Nama
1.	Abraham Alexi Darry Pratama
2.	Agha Intan Putri Balqis Humairo
3.	Agusta Rama Winarto
4.	Ahmad Dani Fadil Muzakki
5.	Ahmad Fatir Devana Wintoko
6.	Aira Ayunindia Inara
7.	Ajeng Zahira Cahaya Khumairoh
8.	Alya Naura Fadil Muzakki
9.	Amira Dwi Putri Rohmania
10.	Aruna Nakhla Nurdhafa
11.	Awangga Putra Setiawan
12.	Axeline Gazel Felizia
13.	Aynun Nasywaa Hermanto
14.	Ayu Amira Shakillanur Hidayat
15.	Bagus Adi Setiawan
16.	Dhainal Albar Wijaya
17.	Diannur Dida Diar
18.	Dinda Ayu Safitri
19.	Dirga Ghassani Abqari
20.	Elang Bayu Prasetyo
21.	Hilda Mareta Anathasia Fatachu Marter
22.	Jihan Aulia Ardiansyah
23.	Mohammad Hasbi Haqiqi
24.	Syarifah Afiffah Rohmania

Lampiran 5: Surat Permohonan Izin Penelitian

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
	Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3628/In.20/3.a/PP.009/09/2023
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Sds Plus Al-Qodiri Jember
 Jl. Manggar No.139A, Gebang Poreng, Gebang, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194044
 Nama : ELOK ROBIATUL ADAWIYAH
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL-QODIRI JEMBER" selama 90 (sembilan puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Imam Muhtadin S. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 1 Juli 2023
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,


MASHUDI

Lampiran 6 : Surat Permohonan Izin Validasi Media

SURAT PERMOHONAN IZIN VALIDASI MEDIA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax, (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1107/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto M. Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194044
Nama	: ELOK ROBIATUL ADAWIYAH
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 September 2023

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 7 : Surat Permohonan Izin Validasi Materi

SURAT PERMOHONAN IZIN VALIDASI MATERI

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: <http://itik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1108/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194044
 Nama : ELOK ROBIATUL ADAWIYAH
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 September 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 8: Hasil Validasi Media

HASIL VALIDASI MEDIA**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA**

Nama : Elok Robiatul Adawiyah
 NIM : T20194044
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember
 Nama Validator : Dr. Nino Indrianto, M. Pd.
 Jabatan : Dosen
 Nama Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

PETUNJUK

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pada multimedia pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang telah disediakan!
3. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.
4. Pendapat, saran, penilaian, da kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas bahan ajar ini.
5. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

KETERANGAN

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

A. Penilaian Multimedia Pembelajaran Oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
Aspek Desain Tampilan						
1.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
2.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa.					✓
3.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa.					✓
4.	Background pada media memiliki warna yang tepat.				✓	
5.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.				✓	
6.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.				✓	
7.	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat.					✓
8.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi.				✓	
9.	Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat.					✓
Aspek Audio						
10.	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu.					✓
11.	Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang.					✓
Aspek Video						
12.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
13.	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas.					✓
Aspek Animasi						
14.	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai.				✓	
15.	Animasi menunjang isi materi yang disajikan.				✓	
Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
16.	Media mudah dioperasikan oleh pengguna.					✓

17.	Media bisa dipakai diberbagai perangkat.					✓
18.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya.					✓
19.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga.					✓
20.	Keamanan media bagi siswa.					✓

B. Kebenaran Aspek Multimedia pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada Multimedia pembelajaran, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Template setiap halaman belum sama Animasi / ilustrasi kurang sesuai dengan tema Identifikasi belum lengkap	template & disamakan Ilustrasi harus sesuai tema Tema, kelas, logo UIN.

C. Komentar/Saran

- Sebaiknya setiap materi dilengkapi media / video, fungsi tombol dinakibatkan back / next.
- Tambah bahan sumber belajar untuk penguatan.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan

Jember, 13 September 2023

Validator Ahli Media


Dr. Nind Indrianto, M. Pd

Lampiran 9 : Hasil Validasi Materi

HASIL VALIDASI MATERI**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MATERI**

Nama : Elok Robiatul Adawiyah
 NIM : T20194044
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember
 Nama Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I
 Jabatan : Dosen
 Nama Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

PETUNJUK

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang telah disediakan!
3. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.
4. Pendapat, saran, penilaian, da kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas bahan ajar ini.
5. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

KETERANGAN

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

A. Penilaian Multimedia Pembelajaran Oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
Aspek Kesesuaian Materi						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
3.	Materi yang disampaikan lengkap dan sistematis.					✓
4.	Materi yang disampaikan dapat dipahami.					✓
5.	Penyajian materi di dalam media berhubungan dengan dunia nyata.					✓
6.	Penyajian materi di dalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.					✓
7.	Penyajian materi dalam media disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.					✓
Aspek Kesesuaian Bahasa						
8.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif.				✓	
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					✓
10.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.					✓

B. Kebenaran Aspek Multimedia pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada Multimedia pembelajaran, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Barcode diperbesar (terlalu kecil)	di edit & dibesarkan.
2.	Font tulisan (teks) terlalu kecil min. 12	diperbesar lagi. Ukuran 12

C. Komentar/Saran

Selara keseluruhan sudah baik dan sesuai arahan,
 Isi materi juga sudah dilengkapi dengan video (barcode)
 gambar-gambar juga sudah dilengkapi sesuai gambar.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER, 13 September 2023
 Validator ahli materi



Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd.I

Lampiran 10: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

HASIL VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**LEMBAR INSTRUMEN OLEH AHLI PEMBELAJARAN**

Nama : Elok Robiatul Adawiyah
 NIM : T20194044
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember
 Nama Validator : Misbahul Hasan, S. Pd
 Jabatan : Wali Kelas V

PETUNJUK

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian ahli pembelajaran pada multimedia pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang telah disediakan!
3. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.
4. Pendapat, saran, penilaian, da kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas bahan ajar ini.
5. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

KETERANGAN

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

No	Aspek	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru					✓
3.	Multimedia Pembelajaran interaktif articulate storyline 3 sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Materi yang disampaikan dapat dipahami					✓
5.	Penyajian materi di dalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
6.	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.					✓
7.	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.					✓
8.	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran.					✓
9.	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.					✓
10.	Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa.					✓

A. Kebenaran Aspek Multimedia pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada Multimedia pembelajaran, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	karacter pada profil pengembang kurang sesuai dg materi	tidak usah karacter
2.	Dalam video tidak ada tombol percepat video	ditahi tombol.
3.		

B. Komentar/Saran

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan

Jember, 15 September 2023

Validator Ahli Pembelajaran



Misbahul Hasan, S. Pd



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11: Hasil Angket Respon Peserta Didik

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Nama : *Nida Ayu Supriani*
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas/Semester : V/I (Satu)

Pengisian angket dibawah ini tidak akan mempengaruhi nilai siswa, isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi yang terjadi.

Petunjuk Pengisian Angket!

Pilihlah salah satu alternative jawaban yang tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan;

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

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi yang disampaikan	4	1, 2, 3, 4	Checklist
		Kelengkapan materi	3	5, 6, 7	Checklist
2.	Aspek Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif	1	8	Checklist
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	2	9,10	Checklist

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Desain media pembelajaran yang digunakan menarik dan menyenangkan.					✓
2.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline 3</i> mudah dioperasikan atau digunakan.					✓
3.	Gambar dan animasi dalam media pembelajaran ini membantu anda untuk memahami materi IPAS					✓
4.	Terdapat simulasi praktikum yang membantu anda untuk memahami materi IPAS					✓
5.	Media pembelajaran ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda mengenai materi IPAS					✓
6.	Tampilan menu dan media memudahkan anda untuk menggunakan media tersebut.					✓
7.	Ilustrasi video yang disampaikan atau disajikan pada media menarik dan memudahkan anda memahami materi..					✓
8.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang, sehingga membantu anda untuk mengulang materi yang telah anda pelajari sebelumnya.					✓
9.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.					✓
10.	Penyajian atau penyampaian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan anda dalam memahami materi.					✓

Lampiran 12: Rekap Hasil Angket Respon

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Abraham Alexi Darry Pratama	5	5	4	4	4	4	5	3	4	5
2	Agha Intan Putri Balqis Humairo	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5
3	Agusta Rama Winarto	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5
4	Ahmad Dani Fadil Muzakki	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5
5	Ahmad Fatir Devana Wintoko	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
6	Aira Ayuninda Inara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	Ajeng Zahira Cahaya Khumairo h	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
8	Alya Naura Fadil Muzakki	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
9	Amira Dwi Putri Rohmania	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5
10	Aruna Nakhla Nurdhafa	5	5	4	3	3	4	4	5	5	5
11	Aruna Nakhla Nurdhafa	5	4	5	4	4	5	5	6	6	6
12	Axeline Gazel Felizia	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
13	Aynun Nasywaa Hermanto	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5

14	Ayu Amira Shakillanur Hidayat	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
15	Bagus Adi Setiawan	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5
16	Dhainal Albar Wijaya	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4
17	Diannur Dida Diar	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4
18	Dinda Ayu Safitri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	Dirga Ghassani Abqari	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
20	Elang Bayu Prasetyo	5	4	5	5	5	5	4	4	4	3
21	Hilda Mareta Anathasia Fatachu Marter	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Jihan Aulia Ardiansyah	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4
23	Mohammad Hasbi Haqiqi	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
24	Syarifah Afiffah Rohmania	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5
Total Skor		119	111	106	105	108	110	110	111	113	112
Nilai Rata-Rata		4.95833	4.625	4.41667	4.375	4.5	4.58333	4.58333	4.625	4.70833	4.66667
Total Nilai Rata-Rata		4.604166667									

Lampiran 13 : Soal Pretest dan Posttest

SOAL PRETEST DAN POSTTEST**SOAL POSTEST**

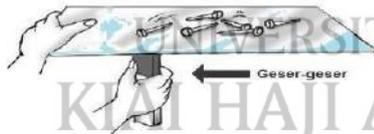
NAMA :

NO. ABSEN :

KELAS :

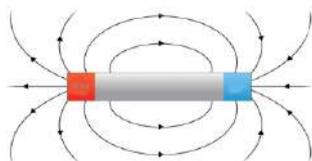
Pilihlah salah satu jawaban a, b, c, d atau e yang paling benar!

1. Pernyataan tentang garis gaya magnet yang benar berikut ini adalah
 - a. arah gaya magnet bergerak dari kutub utara ke kutub selatan
 - b. arah gaya magnet bergerak dari selatan ke kutub utara
 - c. arah gaya magnet bergerak dari kutub selatan
 - d. arah gaya magnet bergerak dari kutub utara
2. Berikut ini yang bukan sifat magnet adalah..
 - a. memiliki dua kutub
 - b. dapat menembus benda tipis
 - c. dapat menarik benda dari plastik
 - d. gaya tarik terkuat terletak di kutub
3. Perhatikan gambar berikut!



Sifat magnet berdasarkan percobaan seperti gambar adalah

- a. kutub tidak senama saling tarik menarik
 - b. garis gaya magnet terletak di sekitar magnet
 - c. gaya magnet paling kuat pada kutub-kutubnya
 - d. gaya magnet dapat menembus benda tipis
4. Perhatikan Gambar Berikut!



- a. magnet memiliki dua kutub
- b. magnet mempunyai medan magnet
- c. kekuatan magnet terkuat di kutubnya
- d. gaya magnet menembus benda tertentu

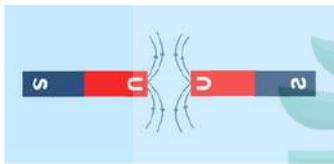
5. Perhatikan gambar berikut!



Sifat magnet yang sesuai dengan gambar adalah

- a. kutub tidak senama tarik menarik
- b. kekuatan terbesar berada pada tengah magnet
- c. daerah sekitar magnet dipengaruhi oleh gaya magnet
- d. magnet dapat menarik benda-benda yang terbuat dari logam

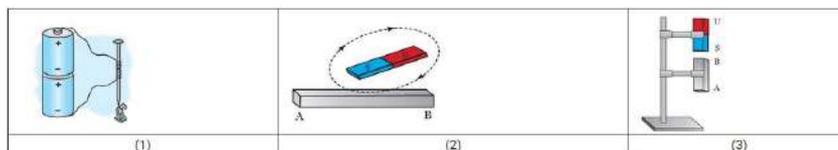
6. Perhatikan gambar berikut!



Sifat magnet yang tepat sesuai gambar adalah

- a. gaya tarik paling kuat pada kutubnya
- b. kutub senama tarik-menarik
- c. kutub senama tolak menolak
- d. membentuk medan magnet

7. Perhatikan gambar berikut!



Cara pembuatan magnet seperti gambar secara berurutan adalah

- a. elektromagnet, gosokan, induksi
- b. elektromagnet, induksi, gosokan
- c. induksi, gosokan, elektromagnet
- d. gosokan, induksi, electromagnet

8. Serbuk besi tidak dapat melekat pada bagian tengah magnet jarum karena tidak memiliki.....
- Medan magnet
 - Gaya magnet
 - Garis gaya magnet
 - Induksi magnet

9. Perhatikan gambar berikut!.....



Pernyataan yang benar adalah.....

- Benda tersebut memerlukan baterai untuk menghasilkan listrik
 - Benda tersebut hanya sebagai hiasan roda sepeda
 - Energi listrik yang dibagikan roda tersebut tergantung cepat lambatnya perputaran roda
 - Semakin besar ukuran benda tersebut, semakin besar pula energi yang dihasilkan
10. Jika ditaburkan disekitar magnet, serbuk besi tersebut akan banyak menempel pada.....
- Sumbu magnet
 - Kutub magnet
 - Tengah magnet
 - Titik terjah magnet
11. Di alam ditemukan bahan magnet. Bahan magnet memiliki kekuatan yang berbeda-beda, salah satunya diamagnetik, berikut termasuk bahan tersebut adalah.....
- Magnesium, aluminium, dan platina
 - Besi, nikel, dan baja
 - Emas, bismut dan tembaga
 - Aluminium, besi dan emas

12. Bahan yang dapat ditarik magnet dengan kuat yaitu ...

- a. nonmagnetik
- b. diamagnetik
- c. feromagnetik
- d. paramagnetik

13. Kayu adalah salah satu bahan yang termasuk ke dalam jenis..

- a. nonmagnetik
- b. diamagnetik
- c. feromagnetik
- d. paramagnetik

14. Sebuah besi didekatkan dengan sebuah magnet, sehingga besi tersebut menjadi magnet dan mampu menarik sebiduk besi yang ada di dekatnya. Hal tersebut adalah pembuatan magnet dengan cara..

- a. Induksi
- b. Elektromagnetik
- c. Gosokan
- d. Arus listrik

15. Daerah magnet yang memiliki gaya tarik atau gaya tolak terbesar yaitu ...

- a. kutub magnet
- b. induksi magnet
- c. medan magnet
- d. garis gaya magnet

16. Jika dua buah kutub magnet sejenis berdekatan maka yang terjadi yaitu

- a. tolak menolak
- b. tidak tentu
- c. tarik-menarik
- d. kedua magnet menyatu

17. Dalam keadaan bebas, kutub magnet batang selalu menunjuk ke arah utara dan selatan bumi karena

- a. letak kutub bumi berada di kutub magnet bumi
- b. letak kutub selatan magnet bumi berada di sekitar kutub utara bumi



- c. letak kutub magnet bumi berada di kutub utara bumi
- d. letak kutub utara bumi berada di sekitar kutub utara bumi

18. Daerah yang berada di sekitar magnet yang terdapat gaya-gaya magnet dinamakan

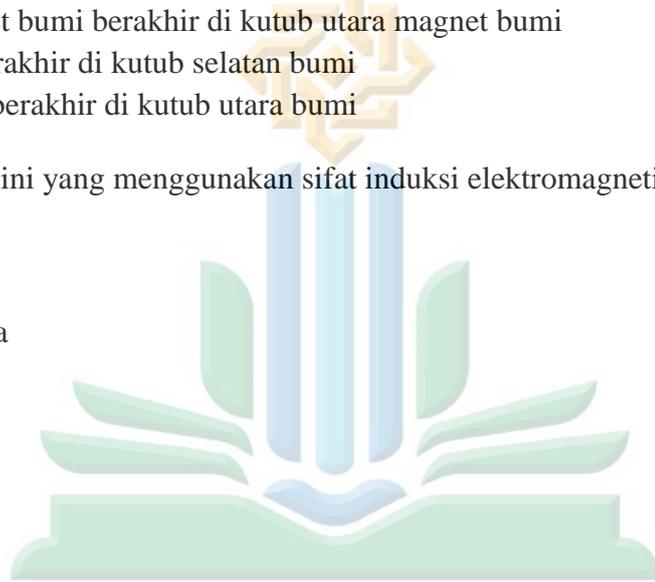
- a. garis gaya magnet
- b. magnet elementer
- c. kutub magnet
- d. medan magnet

19. Arah garis gaya magnet bumi yaitu dari kutub

- a. selatan magnet bumi berakhir di kutub utara bumi
- b. selatan magnet bumi berakhir di kutub utara magnet bumi
- c. utara bumi berakhir di kutub selatan bumi
- d. selatan bumi berakhir di kutub utara bumi

20. Peralatan di bawah ini yang menggunakan sifat induksi elektromagnetik yaitu ..

- a. solder listrik
- b. televisi
- c. dinamo sepeda
- d. kipas angin



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14: Dokumentasi

Wawancara Pendidik



Proses Pengembangan Media



Soal Pretest



Soal Posttest



Eksperimen Membuat Magnet



Proses Pengembangan



Percobaan Membuat Magnet



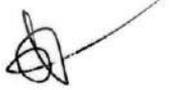
Media Pendukung Percobaan



Lampiran 15: Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL- QODIRI JEMBER

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	Selasa, 14 Februari 2023	Pra Observasi dan wawancara dengan kepala sekolah SDS Plus AL- Qodiri Jember Bapak Imam Muhtadin S. Pd.	
2.	Senin, 20 Februari 2023	Wawancara dengan guru kelas VA SDS Plus AL- Qodiri Jember, Bapak Misbahul Hasan S. Pd.	
3.	Selasa, 21 Februari 2023	Observasi pembelajaran yang akan dijadikan penelitian di kelas VA SDS Plus Al-Qodiri Jember, Bapak Misbahul Hasan S. Pd.	
4.	Rabu , 1 Maret 2023	Validasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 dengan ahli materi, Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd.I	
5.	Kamis, 2 Maret 2023	Validasi pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 dengan ahli media, Dr. Nino Indrianto, M. Pd.	
6.	Sabtu, 1 Juli 2023	Observasi dan penyerahan surat ijin penelitian kepada Kepala SDS Plus Al-Qodiri jember, Bapak Imam Muhtadin S.Pd.	
7.	Rabu,13 September 2023	Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 di kelas VA SDS Plus Al-Qodiri jember	
8.	Jumat, 15 September 2023	Wawancara peneliti dengan peserta didik kelas VA mengenai pendapat	

Lampiran 16: Surat Selesai Penelitian

SURAT SELESAI PENELITIAN

YAYASAN AL-QODIRI JEMBER
SEKOLAH DASAR PLUS AL-QODIRI I JEMBER

Alamat : Jl. Manggar 139A Telp. (0331) 5277821/081234837415

MENKUMHAM : AHU-796.AH.01.04. Tahun 2011

Website: www.sdplusalqodiri1jember.blogspot.com Email: sdplusalqodiri@yahoo.com

KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER PROV. JAWA TIMUR

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/004/310.01.20548781/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDS Plus Al-Qodiri Jember, menerangkan bahwa:

Nama : **ELOK ROBIATUL ADAWIYAH**
 NIM : T20194044
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember, terhitung tanggal *01 Juli s.d 26 September 2023* guna penulisan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Elok Robiatul Adawiyah
 NIM : T20194044
 Alama : Dusun Penitik, RT 001/ RW 016, Desa Wonosari, Kec. Puger, Kab. Jember, Provinsi Jawa Timur.
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 8 September 2000
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 E-mail : elokrobiatul@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. Taman Kanak-Kanak : TK Dharma Wanita Wonosari
2. Sekolah Dasar : SDN Wonosari 02
3. Sekolah Menengah Pertama : SMPN 02 Puger
4. Sekolah Menengah Atas : MAN 03 Jember
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pengalaman Organisasi:

1. Anggota Paduan Suara Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Sekretaris Bidang Networking HMPS PGMI UIN KHAS Jember
3. Anggota Bidang Kaderisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia
4. Senat Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember