

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MATERI PESAWAT SEDERHANA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF CONDR O JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MATERI PESAWAT SEDERHANA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF CONDR O JEMBER**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

Fathur Rahman Arrozi

NIM: 205101040003

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

Disetujui Pembimbing:



Dr. Lailatul Usriyah M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MATERI PESAWAT SEDERHANA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF CONDRRO JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari: Rabu
Tanggal: 22 Mei 2024

Tim Penguji:

Ketua

Dr. Shoni Rahmatullah A., M.Pd.I
NIDN. 201603130

Sekretaris

Mohammad Kholil, M.Pd.I
NIP. 198606132015031005

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I



Menyetujui,
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 19730424200031005

MOTTO

وَاعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا ۗ وَاذْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ كُنْتُمْ أَعْدَاءً فَأَلَّفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَكُنْتُمْ عَلَىٰ شَفَا حُفْرَةٍ مِنَ النَّارِ فَأَنْقَذَكُمْ مِنْهَا ۗ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ

Artinya: “Dan berpegangteguhlah kamu semuanya pada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai, dan ingatlah nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu (masa jahiliah) bermusuhan, lalu Allah mempersatukan hatimu, sehingga dengan karunia-Nya kamu menjadi bersaudara, sedangkan (ketika itu) kamu berada di tepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari sana. Demikianlah, Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu mendapat petunjuk”.¹ (Ali Imron 103)

“Sukses adalah ketika kita bisa menjadi diri sendiri dan melakukan yang terbaik
Sukses bukanlah milik orang yang tidak pernah gagal, tetapi orang yang tidak pernah menyerah setelah gagal”.

Love My Self, Love Your Self

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

¹ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Fokus Media, 2011)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi penyayang. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasih:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Mahsus Tamim dan Ibu Susiati. Terimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik saya mulai dari kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku perkuliahan sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan panjang umur yang barokah, Aamiin.
2. Adik kandung saya, Muhammad Madhar Asrolillah yang telah memberi dukungan serta do'a. Semoga karya ini dapat membuat kalian lebih bangga kepada saya.
3. Nahdiah Nur Fauziah yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

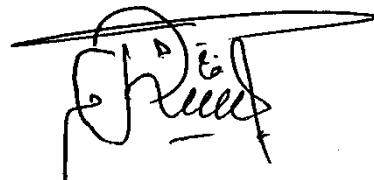
Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember”. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang yakni addinul Islam. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu`is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah M.Pd.I selaku dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan selalu memberi bimbingan, arahan, dan motivasi serta doa kepada penulis skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Poniman, S.Pd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di instansi yang dipimpinnya.

7. Bapak Saktiono, S.Pd. selaku Guru Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember yang telah memberikan izin dan membantu penulisan selama penelitian.
8. Siswa-Siswi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember yang sudah berkenan membantu dan berkontribusi sebagai subjek dalam penelitian.
9. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
10. Nahdiah Nur Fauziah, Firman Aulia Ramadhan, dan Diniyah Mar'atus Sholiha terima kasih telah membantu, memberikan semangat dan dukungannya tanpa henti yang secara langsung sudah membantu saya dalam menyelesaikan karya sederhana ini.
11. Teman-teman seperjuangan terima kasih telah memberikan support dan dukungannya dalam menyelesaikan karya sederhana ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 26 Februari 2024
Penulis,



Hatur Rahman Arrozi
NIM. 205101040003

ABSTRAK

Fathur Rahman Arrozi, 2024: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik kurang tertarik dalam materi pesawat sederhana karena materi susah difahami. Pentingnya inovasi dan pengembangan terhadap media yang sudah ada sangat diperlukan agar dapat mempunyai nilai lebih, sehingga media dapat berdaya guna terhadap peserta didik. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai daya guna media, kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

Rumusan masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana desain produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember? 2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember? 3. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember?

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima (5) tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V di MIMA Condro. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan angket validasi ahli untuk mengetahui kelayakan dan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan dengan menggunakan *skala likert and guttman*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Desain produk pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* yaitu diawali dengan cover kemudian menu utama, pendahuluan, standar kompetensi, petunjuk tombol, materi, panduan kuis, kuis, review jawaban, sumber belajar, informasi, dan penutup. (2) Hasil kelayakan Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 93% artinya media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dikategorikan sangat layak (3) Hasil kepraktisan Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* diketahui pada saat setelah melakukan uji coba media pada pembelajaran di kelas. Proses uji coba dilakukan oleh 2 responden yaitu respon guru dan siswa memperoleh hasil rata-rata sebesar 89% artinya Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* sangat praktis digunakan pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
G. Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Kajian Teori	31
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51

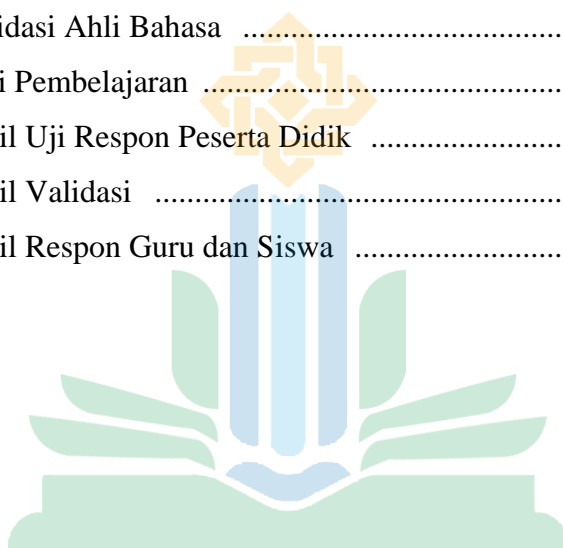
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Penyajian Data	66
B. Analisis Data	89
C. Revisi Produk	96
BAB V KAJIAN DAN SARAN	98
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	98
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	102
C. Kesimpulan	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	110



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.4	Kriteria Skor Media	70
Tabel 3.5	Kriteria Uji Kelayakan Media	70
Tabel 4. 1	Respon Peserta Didik	88
Tabel 4. 2	Respon Guru	88
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media	90
Tabel 4. 4	Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4. 5	Validasi Ahli Bahasa	92
Tabel 4. 6	Ahli Pembelajaran	98
Tabel 4. 7	Hasil Uji Respon Peserta Didik	99
Tabel 4. 8	Hasil Validasi	101
Tabel 4.9	Hasil Respon Guru dan Siswa	102



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Media <i>Articulate Storyline</i> Arum Donna Safira	21
Gambar 2. 2	Media <i>Articulate Storyline</i> Siti Nurmala	23
Gambar 2. 3	Media <i>Articulate Storyline</i> Nadia Legina	
	Error! Bookmark not defined.	
Gambar 2. 4	Media <i>Articulate Storyline</i> Mufih Kurani Haqih	24
Gambar 2. 5	Media <i>Articulate Storyline</i> Larasati Putri Prasetyo	26
Gambar 3. 1	Tahapan Penelitian R&D Model ADDIE	55
Gambar 4. 1	Slide 1 Cover Media	74
Gambar 4. 2	Slide 2 Menu Utama	75
Gambar 4. 3	Slide 3 Standar Kompetensi	76
Gambar 4. 4	Slide 4 Pendahuluan	76
Gambar 4. 5	Slide 5 Petunjuk Tombol	77
Gambar 4. 6	Slide 6-19 Materi	79
Gambar 4. 7	Slide 20-23 Contoh Latihan Soal	79
Gambar 4. 8	Slide 24-33 Latihan Soal	81
Gambar 4. 9	Slide 34 Hasil	82
Gambar 4. 10	Slide 35 Informasi	82
Gambar 4. 11	Slide 36 Petunjuk Penggunaan Media	83
Gambar 4. 12	Slide 37 Sumber Belajar	84
Gambar 4. 13	Slide 38-42 Profil	85
Gambar 4. 14	Slide 43 Penutup	85
Gambar 4. 15	Implementasi Tanpa Menggunakan Media AS3	85
Gambar 4. 16	Implementasi Menggunakan Media AS3	91
Gambar 4. 17	Pengisian Angket	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang mempunyai tujuan meningkatkan potensi diri siswa agar memiliki pengetahuan keterampilan, dan percakapan sosial yang diperlukan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berkarakter, berilmu, cakap, sehat, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan demokrasi. Dasar landasan Undang-Undang tersebut merupakan bagian isi dan kelengkapan kurikulum untuk pencapaian tujuan pendidikan secara formal. Sistem Pendidikan Nasional diatur pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa:² Pendidikan dapat dikatakan suatu bentuk cara pada kehidupan untuk meningkatkan kemampuan pribadi seseorang agar dapat hidup serta dapat melakukan proses kehidupan secara menyeluruh dengan sempurna sehingga dapat menjadi manusia yang terdidik, baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Bentuk jamak dari kata media adalah medium, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yakni *medius*, yang secara literal berarti “tengah”, “perantara” atau pengantar. Maka dari itu, media bias diartikan sebagai

² Undang-Undang, RI No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Republika, 2003)

pengantar pesan yang dikirim kepada penerima pesan.³ Media bisa berupa bahan atau sesuatu alat untuk menyalurkan pembelajaran atau pesan yang mempunyai minat, perhatian serta pandangan dan juga minat dalam proses belajar di kelas agar tujuan yang diharapkan guru bisa tercapai. Media sangat memiliki peranan yang penting dalam keberhasilan siswa dengan ketertarikan media yang mampu menciptakan kekreatifan dan menarik minat anak serta menyenangkan ketika digunakan.⁴

Guru menerapkan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas dan peserta didik lebih mudah untuk memahami pembelajaran IPA materi pesawat sederhana. Media juga berfungsi untuk menumbuhkan semangat pada peserta didik dalam pembelajaran, tidak membuat bosan dalam pembelajaran karena di dalam media terdapat fitur permainan. Media pembelajaran mempunyai fungsi dapat menumbuhkan motivasi belajar, pengulangan materi yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, pengaktifan respon dari peserta didik, dan mencocokkan latihan.⁵ Menurut Nasution, media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan dalam penyampaian materi dan sesuatu yang dapat mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar dapat maksimal.⁶

Akan tetapi seiring dengan berjalannya media yang diaplikasikan

³ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, "*Media dan Sumber Pembelajaran.*" (Jakarta : Kencana, 2021), 4.

⁴ Muhammad Yaomi. "*Media dan Teknologi Pembelajaran.*" (Jakarta : Kencana, 2020), 19.

⁵ Abdul Wahab, "*Media Pembelajaran Matematika*", (Aceh: Yayasan Muhammad Zaini, 2021), H. 391-392.

⁶ Rudi Sumiharsono Dan Hisbiyatul Hasanah, "*Media Pembelajaran*" (Makasar: Pustaka Abadi, 2020), 10.

guru seringkali membuat siswa merasa bosan akan media tersebut. Maka dari itu media pembelajaran juga harus terdapat pengembangan atau peningkatan dalam setiap waktunya guna bertujuan agar siswa tidak bosan sehingga mudah memahami materi yang sudah disampaikan guru. Maka dari itu bisa ditarik kesimpulan bahwa media merupakan perantara dalam penyampaian materi agar dapat mempermudah pemahaman siswa.

Penggunaan media pembelajaran terutama dalam pendidikan dasar sangat dibutuhkan guna memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik.⁷ Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala suatu yang digunakan untuk menyampaikan materi (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu pembelajaran tertentu.

Beragam komponen keterampilan guru dalam mengajar yang dibantu serta didukung dengan adanya media dan teknologi yang diperkirakan mampu mengembangkan potensi dan prestasi belajar siswa. Media dan teknologi yang dimaksud adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat agar tercapai aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁸ Pada Permendiknas No.16 Tahun 2007 menyatakan bahwa seorang pendidik mampu memiliki kemampuan menggunakan media

⁷ Hafidhah Maghfira, Mukn'iah, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3" (Juni 2023): 12.

⁸ Dr. Sukiman, M.Pd., "Pengembangan Media Pembelajaran" (Yogyakarta: Pedagogia, 2020), Iv.

pembelajaran dalam materi pelajaran yang diajarkan agar mencapai suatu tujuan dari pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu seorang pendidik dituntut untuk kreatif dan mempunyai cara tersendiri sesuai dengan karakteristik masing-masing agar mampu memahami materi yang disampaikan. Maka guru mengupayakan sebisa mungkin dalam pembuatan media yang semenarik mungkin, tentunya sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar pembelajaran tidak tetap seperti itu saja dan siswa tidak bosan akan proses pembelajaran.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam Al-Qur`an (firman Allah SWT) surah QS. An-Nahl Ayat 44:

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 Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,” (QS. An-Nahl Ayat 44).⁹

Dari ayat di atas menerangkan bahwa¹⁰ ketika proses pembelajaran biasanya guru menggunakan alat bantu. Alat bantu tersebut bisa dinamakan media pembelajaran. Salah satu contoh dari media pembelajaran dapat berupa *Articulate Storyline*. Media *Articulate Storyline* sendiri memiliki arti suatu perangkat media interaktif yang memiliki banyak fitur animasi, audio, serta video juga. Media ini hampir mirip seperti media *power point* namun lebih banyak fitur yang tersedia di dalam perangkatnya. Media *Articulate*

⁹ Terjemahan. Al-Qur`An, (Bandung: Diponegoro). 113.

¹⁰ Lailatul Usriyah, “Perencanaan Pembelajaran” (Jawa Barat: Adab CV Adanu Abimata, 2021), 5.

Storyline ini memiliki daya tarik terhadap peserta didik atau yang melihatnya karena di setiap *slide* halamannya akan ada *surprise* yang menarik disertai gambar-gambar serta animasi-animasi yang tersedia. Sehingga media *Articulate Storyline* sangat cocok apabila diaplikasikan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar tidak membosankan.¹¹

Pembelajaran IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA diartikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang fenomena alam dan objek yang berasal dari hasil pemikiran ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen atau percobaan dengan metode ilmiah.¹² Pesawat sederhana adalah alat bantu yang dapat membantu aktivitas sehari-hari. Pesawat sederhana termasuk alat bantu untuk melawan beban yang semula berat menjadi ringan dan mudah dijangkau oleh manusia atau makhluk hidup. Sebuah pesawat sederhana akan memanfaatkan sebuah gaya kerja untuk dimanfaatkan melawan sebuah gaya beban. Tanpa memperhatikan sebuah gaya gesek yang muncul, maka kerja yang ditimbulkan oleh sebuah beban, akan memiliki besaran yang sama dengan kerja yang terjadi pada sebuah beban. Dalam kehidupan sehari-hari, kita tak dapat melepaskan diri dari ketergantungan pada pesawat sederhana tersebut.

Pada saat proses pembelajaran guru tentunya membutuhkan alat bantu atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran. Alat bantu

¹¹ Amiroh. "Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline." (Yogyakarta : Pustaka Ananda Srva, 2019), 6.

¹² Hisbullah dan Nurhayati. "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar." (Sulawesi Selatan : Aksara Timur, 2020), 1.

tersebut bisa dinamakan media pembelajaran. Salah satu contoh dari media pembelajaran dapat berupa *Articulate Storyline*. Media *Articulate Storyline* sendiri memiliki arti suatu perangkat media interaktif yang memiliki banyak fitur animasi, audio, serta video juga. Media ini hampir mirip seperti media *power point* namun lebih banyak fitur yang tersedia di dalam perangkatnya. Media *Articulate Storyline* ini memiliki daya tarik terhadap peserta didik atau yang melihatnya karena di setiap *slide* halamannya akan ada *surprise* yang menarik disertai gambar-gambar serta animasi-animasi yang tersedia. Sehingga media *Articulate Storyline* sangat cocok digunakan pendidik dalam penyampaian materi pelajaran agar tidak membosankan.¹³

Media *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, membuat *e-learning* atau kursus *online* interaktif. Perangkat lunak ini menyediakan berbagai fitur seperti pembuatan *slide*, pengaturan animasi, penggunaan audio, dan video serta integrasi dengan berbagai *platform e-learning* lainnya. Selain itu, *Articulate Storyline* juga mendukung pembuatan kursus online yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *desktop*, *laptop*, *tablet*, atau *smartphone*. Dalam pengembangan kursus online menggunakan *Articulate Storyline*, pengguna dapat memilih dari berbagai *template* dan gaya visual yang telah disediakan, atau dapat membuat kursus dari awal dengan memanfaatkan fitur *drag-and-drop*. *Articulate Storyline*

¹³ Amiroh. "Mahir Membuat Media Interaktif *Articulate Storyline*." (Yogyakarta : Pustaka Ananda Srva, 2019), 6.

juga dilengkapi dengan fitur pengujian, sehingga pengguna dapat mencoba pemahaman peserta terhadap materi melalui kursus online yang telah dibuat.¹⁴

Dalam proses pembelajaran banyak media yang bisa diterapkan guru. Salah satunya dengan menggunakan media *articulate storyline* yang mampu memberikan efek menarik, dikarenakan di setiap *slide* terdapat animasi-animasi, gambar, dan musik yang ketika dibuka menampilkan materi dan latihan soal yang berbentuk *quiz* yang akan disampaikan pendidik. Maka dari itu media *articulate storyline* dikatakan tepat untuk diterapkan, karena media mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media *articulate storyline* ini hampir mirip dengan media *power point* hanya saja berbeda di tampilan *slide* yang lebih banyak variasi animasi pada *articulate storyline*. Yang mana pada *slide* pertama ketika dimainkan terdapat musik dan berisikan halaman *login* peserta didik. Dalam mata pelajaran IPA sebaiknya pendidik menggunakan media interaktif yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa agar tujuan dari pendidik tercapai yakni peserta didik faham akan materi yang disampaikan.¹⁵

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember, maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka

¹⁴ Septy Nurfadhilah “*Pendidikan Guru Sekolah Dasar*” Universitas Muhammadiyah Tangerang, Media Pembelajaran (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 8-9.

¹⁵ Febby Muhammad Zaini, “*Pengembangan Media Articulate Storyline Muatan Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar*”, (Semarang, 2022).

diterapkan pada semua kelas kecuali 3 dan 6. Kurikulum merdeka di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dilakukan secara bertahap. Pada saat melaksanakan pra observasi mengamati pelaksanaan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember yang mana metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat umum yaitu menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember sudah menggunakan media *PowerPoint* namun hanya berisi materi, sedangkan latihan soalnya tidak ada sehingga media kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini berinisiatif mengembangkan media *PowerPoint* menjadi media interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang tidak hanya berupa materi dan *quiz* tetapi juga berupa animasi-animasi hiasan yang semenarik mungkin.¹⁶

Menurut bapak Sakti S.Pd. selaku guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dalam penggunaan media *PowerPoint* untuk peserta didik kelas V terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) perlu dikembangkan lagi karena media yang sebelumnya sudah menarik tetapi alangkah baiknya ada peningkatan media, dikarenakan media yang digunakan sebelumnya hanya terbatas slide yang berisi materi yang terpacu pada buku pegangan siswa saja. Dalam media yang digunakan sebelumnya juga tidak ada animasi dan musik pada slide sehingga peserta

¹⁶ Observasi di Kelas V Mima Condro Jember, 1 November 2023

didik merasa bosan dan jenuh jika dalam pembelajaran tersebut hanya menampilkan teks materi saja tanpa latihan soal.¹⁷

Media pembelajaran memang sudah tidak asing lagi ditelinga kita dalam hal pendidikan. Beraneka ragam sekolah sudah mengaplikasikan yang namanya media pembelajaran apalagi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media yang sering digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember adalah *PowerPoint* yang membuat daya tarik peserta didik meningkat dan minat untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Namun seiring berjalannya media *PowerPoint* siswa akan jenuh apabila tidak ada peningkatan atau pengembangan. Itulah sebabnya penelitian ini tertarik untuk mengembangkan media tersebut menjadi media interaktif *articulate storyline*. Dengan adanya peningkatan media dari peneliti yang sudah digunakan oleh guru tentunya wali kelas dan kepala madrasah sangat baik dalam merespon hal tersebut. Media *articulate storyline* merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki banyak fitur seperti pembuatan slide, pengaturan animasi, penggunaan audio, dan video serta integrasi dengan berbagai *platform e-learning* lainnya. *Articulate storyline* yang digunakan yaitu berbentuk slide-slide yang terdapat materi dan latihan soal yang akan disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini tertarik untuk memilih media *articulate storyline* yang akan dikembangkan di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, menarik

¹⁷ Sakti, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 1 November 2023

perhatian siswa serta dapat merangsang imajinasi peserta didik.¹⁸ Adapun tujuan dari media pembelajaran *articulate storyline* adalah mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember pada tanggal 01 November 2023 menyatakan bahwa beberapa peserta didik masih kurang memahami materi dan merasa bosan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).¹⁹ Peserta didik monoton mendengarkan penjelasan dari pendidik kemudian mengerjakan tugas dilanjutkan pengkoreksian hasil masing-masing lembar jawaban kemudian penilaian. Pendidik masih belum mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D (Research and Development)* dan akan mengembangkan produk atau media pembelajaran *articulate storyline*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merangsang sistem pembelajaran.²⁰

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada latar belakang masalah tersebut, penelitian ini fokus pada pengembangan media pada pembelajaran

¹⁸ Dokumentasi di V Mima Condro Jember, 1 November 2023

¹⁹ Obsevasi, di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro

²⁰ Rudi Hari Rayanto, "*Penelitian Pengembangan Model Addie & R2d2*", (Pasuruan: Perum Sekar Indah, 2020).33

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dan judul penelitian ini adalah **”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana desain produk media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan desain produk berupa media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro.
2. Menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro.

3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Hasil produk yang dikembangkan oleh penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro. Maka spesifikasi yang akan dikembangkan yakni antara lain:

1. Slide cover berisi *login* awal peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* yang memuat identitas siswa nama dan asal sekolah. Yang mana jika siswa tidak mengisi login identitas pada cover tidak akan bisa membuka halaman berikutnya pada media.
2. Slide kedua menu utama yang berisi beberapa menu yang akan ditampilkan pada media. Menu tersebut antara lain: strandar kompetensi, pendahuluan, petunjuk tombol, materi, *quiz*, dan informasi. Ketika siswa memencet tombol menu akan pindah pada slide yang dipencet tersebut.

3. Pada slide petunjuk tombol terdapat beberapa penjelasan terkait tombol yang ada pada media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* agar siswa bisa menggunakan media.
4. Slide materi media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* berisi tentang mata pelajaran IPA kelas V materi Pesawat Sederhana.
5. Pada slide *quiz* siswa diajarkan untuk mengerjakan latihan soal. Dan terdapat hasil dari pengerjaan siswa pada slide hasil *quiz*.
6. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* memuat penjelasan materi yang mudah dipahami dan animasi yang menarik.
7. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* berisi gambar-gambar dan *quiz* yang akan menjadikan suasana pembelajaran seru, aktif, dan menyenangkan.
8. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* juga dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan untuk menguji dan mengasah kemampuan siswa seputar materi Pesawat Sederhana siswa kelas V.
9. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* menggunakan beberapa warna yang mengikuti kekhasan siswa MI/SD.
10. Menggunakan huruf *font* dari desain *canva* dan *comic soon*.
11. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* berbentuk *games*.
12. Bagian isi media:
 - 1) Slide 1 cover.

- 2) Slide 2 menu utama.
- 3) Slide 3 standar kompetensi.
- 4) Slide 4 pendahuluan.
- 5) Slide 5 petunjuk tombol.
- 6) Slide 6 materi.
- 7) Slide 7 panduan *quiz*.
- 8) Slide 8 *quiz*.
- 9) Slide 9 hasil.
- 10) Slide 10 informasi.
- 11) Slide 11 petunjuk penggunaan media.
- 12) Slide 12 sumber belajar.
- 13) Slide 13 profil pengembang.
- 14) Slide 14 profil dosen pembimbing.
- 15) Slide 15 profil ahli materi.
- 16) Slide 16 profil ahli media.
- 17) Slide 17 profil ahli bahasa.
- 18) Slide 18 penutup.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun alasan tentang pentingnya penelitian dan pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh seorang pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana.

Dengan mengembangkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* yang menarik, inovatif, kreatif, dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, kreativitas dan inovasi pada pengembangan media Interaktif *PowerPoint* Berbasis *articulate storyline* yang bersifat interaktif dan menarik.

2. Bagi Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro

Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar bagi lembaga atau sekolah dalam kaitannya mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V. Dan diharapkan penelitian ini sebagai evaluasi dan masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, media, dan alat peraga.

3. Bagi Guru

- a. Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

- b. Mampu membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan siswa.
- c. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang lebih menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan inovasi media *articulate storyline* dan dapat mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan.

4. 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 ingin mengembangkan media *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI/SD.

5. Peneliti Lain

Sebagai penggerak untuk terus menambah wawasan, berkarya, dan pemahaman terhadap objek yang akan diteliti agar dapat memenuhi media yang berkembang dan terus untuk dikembangkan, dan pastinya juga sebagai wadah atau bekal pada penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* bisa diaplikasikan pada laptop, hp, dan android.

2. Produk ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana.
3. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* ini bisa diterapkan pada semua siswa kelas V di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana.
4. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* dapat ditampilkan secara *offline* atau pun *online*.

Keterbatasan dari media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* diantaranya:

1. Pada pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* penelitian ini fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Pesawat Sederhana kelas V.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu interaksi antara pengguna dengan produk yang keduanya mempunyai hubungan timbal balik dengan tujuan pengguna mendapatkan informasi yang diinginkan pada produk tersebut. Dalam penelitian ini media interaktif yang dimaksud berupa Media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Media tersebut mirip dengan media *powerpoint* hanya saja

media berbentuk aplikasi yang dirancang dan dibuat sendiri secara manual dengan menambahkan beberapa animasi, gambar, audio, video, dan fitur animasi yang lainnya.

2. *Media Articulate Storyline*

Media Articulate Storyline adalah salah satu media interaktif yang digunakan dalam media pembelajaran, komunikasi atau presentasi. *Media Articulate Storyline* ini juga tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya seperti *macromedia flash*, *adobe flash*, dan lain sebagainya.

Dengan menggunakan tampilan pembelajaran bentuk presentasi dan games akan lebih menarik dan lebih mudah ditangkap oleh siswa sehingga dapat terhindar dari bosan dalam belajar. Maka dari itu aplikasi *articulate storyline* ini lebih memiliki daya tarik karena terdapat berbagai jenis yang diinginkan seperti teks, gambar, video, audio dan sebagainya. Dengan adanya aplikasi ini peserta didik dapat cepat menerima materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah suatu mata pelajaran tentang ilmu alam di antaranya materi pesawat sederhana yang membahas tentang Tuas, Rol, Katrol, Bidang miring. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik pada materi pesawat sederhana.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

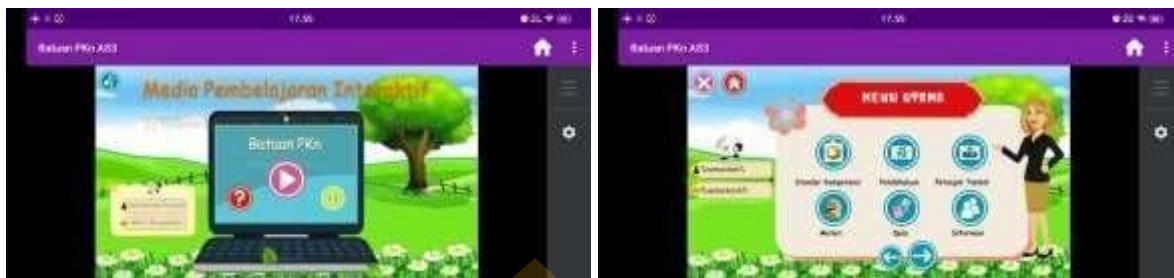
Penelitian ini menemukan beberapa referensi dari skripsi, thesis, ataupun jurnal lainnya terkait pengembangan media *articulate storyline*. Berikut referensi yang ditemukan sebagai berikut:²¹

1. Nahdiah Nur Fauziah dengan judul “*The Development Of Interactive Articulate Storyline Media Toward Civic Education At Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Banyuwangi*”. Peneliti berniat meneliti hal tersebut dikarenakan peneliti berkeinginan untuk membuat hal baru berupa media namun masih memiliki keterampilan berbasis berpikir kritis materi pembelajaran PKn. Dalam menciptakan produk tersebut peneliti menggunakan metode *Research & Development* dengan model ADDIE. Untuk menganalisis data peneliti menggunakan teknik kuantitatif diperoleh dari pemberian angket kepada 2 validator, ahli materi dan media dan 2 responden yaitu pendidik dan peserta didik dan teknik kualitatif yang dapat diperoleh dari wawancara, komentar dan saran.

Hasil uji validasi ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 95% kategori sangat layak dan ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 90% kategori sangat layak juga. Hasil respon pendidik terhadap media diperoleh rata-rata 91% dengan kategori sangat baik dan respon penilaian peserta

²¹ Tim Penyusun, “*Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah*”, (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 45.

didik diperoleh rata-rata 95% kategori sangat baik juga. Maka dari itu produk yang sudah dibuat oleh peneliti media yang berbasis keterampilan berpikir kritis layak digunakan pada pembelajaran PKn kelas V.²²



Gambar 2. 1
Media *Articulate Storyline* Nahdiah Nur Fauziah

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan peneliti lakukan yaitu sama dalam media, mata pelajaran dan model penelitian. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak media *articulate storyline* berbasis keterampilan berfikir kritis yang digunakan pada siswa kelas V sehingga mempunyai perbedaan yang signifikan.

2. Arum Donna Safira, et al. dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti juga akan mengembangkan media. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah agar bisa menghasilkan suatu produk berupa media interaktif berbasis web *articulate storyline* untuk pembelajaran IPA. Agar dapat mengetahui validasi media peneliti mengambil sampel pada 9 siswa di kelas 5 SD yang dekat dengan rumah peneliti.

²² Nahdiah Nur Fauziah, & Sutrisno Nina. (2023). *The Development Of Interactive Articulate Storyline Media Toward Civic Education At Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Banyuwangi*. Madrasah: Digilib UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023. 70-85.

Peneliti berencana menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan dan analisis data Miles dan Huberman. Peneliti melakukan wawancara dan kuesioner dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan kuesioner. Peneliti memperoleh nilai rata-rata 95% dari hasil uji coba materi, media, dan desain sehingga dapat dikategorikan “sangat layak”. Peneliti juga menggunakan uji coba *one to one* sehingga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 98,8% sedangkan hasil dari uji coba kelompok skala kecil nilai rata-ratanya sebesar 99,4%. Mengacu analisis data yang digunakan oleh peneliti media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis web sangat cocok diaplikasikan pada siswa kelas V pada pembelajaran IPA di SD.²³



Gambar 2. 2
Media Articulate Storyline Arum Donna Safira

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan peneliti lakukan yaitu sama dalam media, mata pelajaran, dan model penelitian. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada analisis data yang digunakan dan media *articulate storyline* berbasis web digunakan oleh siswa kelas V pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

²³ Arum Dona Safira “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar” (Skripsi: Universitas Negeri Jakarta, 2021)

3. Siti Nurmala, et al. dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”. Latar belakang penelitian ini adalah sekolah masih kurang dalam memvariasi media khususnya pada mata pelajaran IPA dan di lembaga hanya berfokus pada buku paket saja. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk meningkatkan media. Dan tujuan peneliti ialah agar dapat mengetahui kelayakan dan efektivitas media berbasis STEM.

Peneliti memilih metode RnD dengan model penelitian ASSURE, dikarenakan menurut peneliti model tersebut yang cocok untuk meningkatkan kekreatifan siswa. Peneliti juga melakukan wawancara, pengisian angket, dan pengisian lembar observasi pada pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan hasil dan informasi yang peneliti butuhkan. Hasil kelayakan yang diperoleh peneliti dari ahli media sebesar 97,9% masuk dalam kategori sangat valid, ahli materi sebesar 79,8% masuk dalam kategori valid, dan ahli bahasa sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat valid. Hasil respon siswa uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Maka dari itu berdasarkan uraian penjelasan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa media mengartikulasikan alur cerita 3 pada pembelajaran IPA

berbasis STEM efektif dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.²⁴



Gambar 2. 3
Media Articulate Storyline Siti Nurmala

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan peneliti lakukan yaitu sama dalam media, dan mata pelajaran. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada model penelitian dan media *articulate storyline* berbasis STEM yang digunakan pada siswa kelas V sehingga mempunyai perbedaan yang signifikan.

4. Mufih Kurani Haqih yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software *Articulate Storyline* Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik”. Bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *software articulate storyline* yang sudah dikembangkan sehingga bisa digunakan pada pembelajaran tematik. Tujuan kedua yaitu guna mengetahui seberapa efektif dan bagaimana siswa berinteraksi dengan multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan RnD dengan model 4D Thiagarajan, yang mempunyai empat tahapan: *Define, Design,*

²⁴ Siti Nurmala, “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”. (Skripsi: Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2021)

Develop, dan Disseminate. SDN Bojong dengan jumlah 23 siswa kelas IV yang menjadi subjeknya.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini ialah (1) Kategori “Sangat Layak” yang dilakukan oleh validasi dari ahli media dan materi guna untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif ini memperoleh nilai rata-rata 41,7 dan 74,3. (2) Kategori “Sangat Baik” yang dilakukan pada saat uji coba respon pada siswa adalah 91%; dan (3) Uji coba di lapangan pada kelompok kecil, tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif rata-rata 91%.²⁵



Gambar 2. 4

Media Articulate Storyline Mufih Kurani Haqih

Penelitian ini sama-sama menggunakan media *articulate storyline* dan menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)*. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan model 4D Thiagarajan, yang terdiri dari 4 tahap: Definisi, Desain, Pengembangan,

²⁵ Mufih Kurani Haqih, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik”. (Skripsi: Universitas Negeri Jakarta, 2022)

dan Pendistribusian. Selain itu, penelitian ini terfokus pada mata pelajaran tematik dan subjeknya adalah siswa kelas I.

5. Larasati Putri Prasetyo yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Berbasis *Mobile Learning* Pada Pembelajaran PPKN Kelas V SD”. Bertujuan agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis *mobile learning* yang berkaitan dengan materi PPKn tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat. Siswa kelas V SDN 04 Karet adalah subjek penelitian ini. Peneliti juga menggunakan Penelitian R&D dengan model ADDIE. Teknik evaluasi yang digunakan adalah *skala likert* dengan menganalisis data berupa wawancara dengan guru dan siswa.

Selama pengembangannya, validasi media mencapai nilai 95 persen dengan uraian yang sangat layak, validasi materi mencapai 91 persen dengan uraian yang sangat layak, dan validasi bahasa mencapai 97 persen dengan uraian yang sangat layak. Selain itu, lima siswa melakukan tes satu-satu dengan nilai 97% dengan keterangan sangat baik, sepuluh siswa melakukan tes kelompok kecil dengan nilai 94% dengan keterangan sangat baik, dan dua puluh siswa melakukan tes lapangan dengan nilai 97% “Sangat Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *articulate storyline* berbasis *mobile learning* pada materi PPKn pada siswa Kelas V SD dinyatakan valid dan sangat layak

digunakan baik ketika pembelajaran daring maupun luring (tatap muka di sekolah).²⁶



Gambar 2.5
Media Articulate Storyline Larasti Putri Prasetyo

Penelitian ini sama-sama menggunakan media *articulate storyline* dan menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) sedangkan perbedaan dari penelitian ini tertuju pada pembelajaran PPKn kelas V dan penelitian ini berbasis *mobile learning* dan peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah V SDN 04 Karet.

²⁶ Larasati Putri Prasetyo “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SD”. (Skripsi: Universitas Negeri Jakarta, 2022)

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	2	3	4	5
1.	Nahdiah Nur Fauziah (2023) yang berjudul “ <i>The Development Of Articulate Storyline Media Toward Civic Education At Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Banyuwangi</i> ”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>articulate storyline</i>. b. Menggunakan jenis penelitian R&D c. Model pengembangan ADDIE d. Tertuju pada mata pelajaran PKn SD/MI. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Berbasis keterampilan berpikir kritis. b. Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas V MIN 1 Banyuwangi. 	Hasil uji validasi ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 95% kategori sangat layak dan ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 91% kategori sangat layak juga. Hasil respon pendidik terhadap media diperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat baik dan respon penilaian peserta didik diperoleh rata-rata 95% kategori sangat baik juga. Maka dari itu produk yang sudah dibuat oleh peneliti media yang berbasis keterampilan berpikir kritis layak digunakan pada pembelajaran IPA kelas V.
2.	Arum Donna Safira,et al. (2021) yang berjudul “Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>articulate storyline</i>. b. Tertuju pada mata pelajaran IPA c. Menggunakan penelitian R&D d. Menggunakan model penelitian ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas V SDN Menteng. b. Hasil analisis data model Miles dan Huberman berbasis web. 	Peneliti memperoleh nilai rata-rata 95% dari hasil uji coba materi, media, dan desain sehingga dapat dikategorikan “sangat layak”. Peneliti juga menggunakan uji coba <i>one to one</i> sehingga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 98,8% sedangkan hasil dari uji coba kelompok skala kecil nilai rata-ratanya sebesar 99,4%. Mengacu analisis data yang digunakan oleh peneliti media pembelajaran interaktif <i>articulate storyline</i> berbasis web sangat cocok diaplikasikan pada siswa

				kelas V pada pembelajaran IPA di SD.
3.	Siti Nurmalia, et al. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>articulate storyline</i>. b. Penelitian ini tertuju pada mata pelajaran IPA c. Menggunakan jenis penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> a. Model penelitian ASSURE b. Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas 4 SDIT Khoiru Ummah, Kecamatan Lewuwisadeng, Kabupaten Bogor. 	Hasil kelayakan yang diperoleh peneliti dari ahli media sebesar 97,9% masuk dalam kategori sangat valid, ahli materi sebesar 79,8% masuk dalam kategori valid, dan ahli bahasa sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat valid. Hasil respon siswa uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Maka dari itu berdasarkan uraian penjelasan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa media mengartikulasikan alur cerita 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM efektif dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.
4.	Mufih Kurani Haqih (2022) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software <i>Articulate Storyline</i> Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>articulate storyline</i>. b. Menggunakan R&D 	<ul style="list-style-type: none"> a. Thiagarajan mengembangkan model 4D b. Bertujuan untuk mempelajari topik tematik yang ada di Kelas IV. c. Subjeknya adalah siswa dari Kelas IV 	Hasil dari penelitian dan pengembangan ini ialah (1) Kategori “Sangat Layak” yang dilakukan oleh validasi dari ahli media dan materi guna untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif ini memperoleh nilai rata-rata 41,7 dan 74,3. (2) Kategori “Sangat Baik” yang dilakukan pada saat uji coba respon pada siswa adalah 91%; dan (3) Uji coba di lapangan pada kelompok kecil, tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif rata-rata 91%.
5.	Larasati Putri Prasetyo (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>articulate storyline</i>. b. Menggunakan jenis penelitian R&D c. Model pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus pada PPKN Kelas V b. Subjeknya berupa siswa V SDN 04 Karet. 	Selama pengembangannya, validasi media mencapai nilai 95 persen dengan uraian yang sangat layak, validasi materi mencapai 91 persen dengan uraian yang sangat layak, dan

	<p><i>Articulate Storyline Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran PPKN Kelas V SD</i>".</p>	<p>ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation</i>).</p>	<p>c. Berbasis <i>mobile learning</i></p>	<p>validasi bahasa mencapai 97 persen dengan uraian yang sangat layak. Selain itu, lima siswa melakukan tes satu-satu dengan nilai 97% dengan keterangan sangat baik, sepuluh siswa melakukan tes kelompok kecil dengan nilai 94% dengan keterangan sangat baik, dan dua puluh siswa melakukan tes lapangan dengan nilai 97% "Sangat Baik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa articulate storyline berbasis mobile learning pada materi PPKn pada siswa Kelas V SD dinyatakan valid dan sangat layak digunakan baik ketika pembelajaran daring maupun luring (tatap muka di sekolah).</p>
--	---	---	---	--

Dari kelima penelitian terdahulu memiliki beberapa persamaan dari segi media yang digunakan, muatan mata pelajaran, dan model pengembangan, namun perbedaan tersebut tidak memiliki dampak signifikan. Dikarenakan referensi yang digunakan dalam penelitian ini mungkin mencapai beberapa tujuan, seperti desain produk validasi dan pengujian kelayakan produk. Sehingga kedudukan penelitian yang kami teliti sebagai perbaikan dan pengembangan dari penelitian terdahulu.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran MI/SD

a. Pengertian Media Pembelajaran MI/SD

Secara harfiah, media memiliki makna sebagai perantara

atau pengantara. Berdasarkan dari kamus bahasa Arab berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Sementara itu, dalam bahasa latin, “media” merujuk pada bentuk jamak dari kata “medium”.²⁷ Media pendidikan merupakan berbagai pengetahuan atau sesuatu yang bisa menghasilkan suatu keadaan peserta didik untuk mendapatkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan.²⁸

Media pembelajaran berarti sebuah alat yang bisa membantu baik dalam fisik atau non fisik yang memang digunakan sebagai pengantar antara guru dan siswa pada saat pembelajaran guna mempermudah pemahaman siswa.²⁹ Media yang efektif dan efisien. Guna dari media tersebut supaya siswa dapat menyerap materi. Media berarti alat bantu dalam proses pembelajaran.³⁰ Berikut terdapat beberapa cara efektif agar dapat mencapai media pembelajaran yang baik, diantaranya:

- 1) Media hendaknya dirancang secara sederhana supaya peserta didik bisa memahaminya.
- 2) Media harus sesuai dengan topik pembahasan yang disampaikan.
- 3) Media yang dibuat seharusnya tidak terlalu rumit supaya siswa tidak kebingungan.

²⁷ Nurfadhillah Septy. *Media Pembelajaran*. (Tangerang: CV Jejak, 2021). 7.

²⁸ Wibawanto, W. (2016). “*Desain Media Pembelajaran AS3*” (1st ed.). (Jawa Timur: Sinar Grafindo, 2016) hal. 23

²⁹ M. Basyiruddin Usman & H. Asnawir, “*Konsep Media Pembelajaran*”, (Jawa Barat: Ciputat Pers, 2002). Hal 116

³⁰ Nurdyansah, “*Media Pembelajaran Inovatif*”, (Malang: UNMU, 2021), 58.

- 4) Media yang dibuat harus dengan bahan yang sederhana dan mudah diakses, tetapi tidak mengurangi makna atau fungsinya.
- 5) Media harus dirancang dalam bentuk gambar, model, bagan atau bentuk yang lainnya yang mudah didapatkan saat proses perancangan.

Dari pemaparan diatas bisa diartikan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana atau objek yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada penerima dalam proses pembelajaran. Perancangan media harus sesuai dengan cara efektif yang sudah ada diatas guna mempercepat dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses belajar dan juga siswa menjadi tidak bosan akan materi yang disampaikan.

b. Prinsip Media Pembelajaran SD/MI

1. Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip dalam media pembelajaran meliputi prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.

a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.

Berbagai macam prinsip yang harus difahami ketika proses memilih media pembelajaran di SD/MI, antara lain:

- a) Dalam memilih media harus setara dengan tujuan yang dirumuskan.
- b) Kejelasan terkait suatu konsep dari media.
- c) Penyesuaian media dengan kepribadian siswa.

- d) Penyesuaian media dengan cara atau model belajar peserta didik dan kemampuan pendidik.
- e) Penyesuaian media dengan fasilitas, keadaan lingkungan, dan waktu pembelajaran.³¹

b. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.

Prinsip pokok yang harus difahami dalam penggunaan media pembelajaran di SD/MI pada saat pembelajaran ialah media yang dipakai bisa memudahkan peserta didik dalam belajar. Dari situ, pandangan media merupakan sebagai suatu kebutuhan siswa. Karena kebanyakan media hanya dipandang sebagai kepentingan guru saja. Maka dari itu supaya media betul-betul dipakai untuk belajar siswa berikut beberapa prinsip antara lain:

- a) Penggunaan media disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.
- b) Penggunaan media disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
- c) Penggunaan media disesuaikan dengan keadaan, kebutuhan, dan minat siswa.
- d) Penggunaan media harus memperhatikan efektivitas dan efisien

³¹ Santi Maudiarti, *"Prinsip Desain Pembelajaran: Intrucsional Design Principles"*. (Universitas Negeri Jakarta: Prenadamedia Group, 2007),21.

- e) Penggunaan media disesuaikan dengan kemampuan guru ketika mengaplikasikannya.³²

c. Manfaat Media Pembelajaran SD/MI

Manfaat dari media pembelajaran antara lain: penyampaian dalam pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan baku, lebih interaktif, lebih menarik, bisa mempersingkat waktu pembelajaran, mampu meningkatkan kualitas hasil belajar, dapat disampaikan kapan dan dimana pembelajaran dibutuhkan, dan mampu meningkatkan sikap positif pada siswa.

Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Dalam proses belajar terdapat pesan yang akan disampaikan. Pesan tersebut berupa materi atau informasi yang akan diserap mudah oleh penerima. Guru sebagai pengirim pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Ketika pesan tersebut tidak dapat diterima oleh penerima pesan maka perlu adanya solusi yang dapat mengirimkan pesan tersebut. Adapun manfaat media secara lebih khusus adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat di samaratakan atau diseragamkan.

Berkat bantuan dari media pembelajaran, pemahaman yang berbeda antar pendidik bisa dihindari dan dapat

³² Satrianawati, “*Media dan Sumber Belajar*”, (Kaliurang, Yogyakarta: DEEPUBLISH CV Budi Utama, 2018). Hal 10-33

mengurangi terjadinya ketidakseimbangan informasi diantara peserta didik dimanapun keberadaannya.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas

Media dapat menampakkan informasi melalui gambar, suara, warna dan gerakan, sehingga dapat membantu guru untuk mewujudkan suasana belajar menjadi lebih hidup (tidak membosankan).

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media akan terjadi komunikasi secara dua arah yang aktif karena tanpa adanya media guru akan cenderung berbicara sendiri dan sering terjadi komunikasi satu arah.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu: 1. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan rasa semangat dalam belajar serta dapat memotivasinya. 2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dimengerti peserta didik, dan dapat memungkinkan peserta didik mengerti tujuan pembelajaran. 3. Metode pembelajaran akan lebih berwarna atau bervariasi, tidak hanya menerangkan saja melainkan pendidik mengajak peserta didik ikut andil dalam pembelajaran tersebut. 4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena peserta didik tidak

hanya mendengarkan saja namun mengikuti aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.³³

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Karakteristik utama media menjadi tiga unsur utama: suara, visual, dan gerak. Visual sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu gambar, garis (*line graphic*), dan simbol yang merupakan rangkaian struktur yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan. Selain itu, perbedaan antara media rekaman dan media penyiaran (*telecommunication*), sehingga menghasilkan delapan klasifikasi media:

a. Media audio

Media audio dapat diartikan sebagai media yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara atau audio yang hanya dapat didengar. Media ini memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik dalam mempelajari isi materi pembelajaran.³⁴ Media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat didengar dan dengan mudah dipahami).

b. Media audio visual

Media audio visual ialah alat pelajaran yang

³³ Santi Maudiarti, "*Prinsip Desain Pembelajaran: IntrucSIONAL Design Principles*". (Universitas Negeri Jakarta: Prenadamedia Group, 2007), 21.

³⁴ Satrianawati, "*Media Pembelajaran dan Sumber Belajar*", Hal 88

menampilkan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata.

Media audio visual sering juga disebut sebagai media video karena dalam video terdapat kombinasi suara dan gambar. Video yang interaktif memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran dan merangsang respon dari apa yang mereka lihat dan dengar. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami pesan yang disampaikan melalui materi yang terdapat dalam video tersebut.³⁵

c. Media visual

Media visual terdiri dari dua jenis, yaitu media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual sering digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media digunakan sebagai alat bantu. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menggunakan berbagai alat yang tersedia di sekolah dan terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai guru, paling tidak harus memiliki kemampuan untuk menggunakan alat-alat yang murah

³⁵ Nokman Riyanto dan Anjar Purba Asmara, “*Media Pembelajaran Audio Visual*”, (Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang, 2021), 51

dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

2. Media Pembelajaran Interaktif

1) Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada *system IT* yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual.

Maka selanjutnya kita bisa menarik kesimpulan bahwa pengertian Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.³⁶

2) Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Di era digital seperti sekarang ini, guru sebenarnya mudah sekali untuk dapat mendapatkan media pembelajaran interaktif.

³⁶ Siti Maemunawati, Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran (Banten : 3M Media Karya Serang, 2020), 74.

Guru dapat mencari di internet dan dapat menggunakan multimedia interaktif tersebut secara gratis maupun berbayar. Ada 3 jenis media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah ditemukan di internet, yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*, media pembelajaran *website* pendidikan situs belajar online, media interaktif berbasis *software* dan media belajar interaktif berbasis *aplikasi android*.³⁷

a. Contoh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-Learning*

a) *Moodle*: *Moodle* adalah salah satu E-Learning berbasis PHP dan MySQL yang paling populer . Memiliki fitur jadwal pembelajaran, program quiz, presentasi hasil karya. Moodle juga memiliki modul interaksi siswa dengan guru yakni chatforum, workshop atau survey.

b) *Fedena*: *Fedena* memiliki fitur lengkap untuk kegiatan pembelajaran hingga manajemen pendidikan di sekolah. Adanya klasifikasi akses login antara pendidik, tenaga kependidikan, siswa, orang tua dan manajemen lembaga pendidikan membuat *Fedena* menjadi alternative terbaik untuk membangun e-learning institusi satuan pendidikan.

c) *Ilmukomputer*: *Ilmukomputer.com* adalah e-learning berbasis komunitas yang menyediakan sumber belajar khusus ilmu komputer dalam bahasa Indonesia secara free.

³⁷ Arsyad, Azhar, Pembelajaran dengan Media (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada).

- d) *Pesonaedu* : *Pesonaedu.com* hadir sebagai e-learning khusus matematika dan IPA. Kelebihan dari situs ini adalah menyediakan banyak materi yang dilengkapi dengan gambar animasi sehingga lebih mudah dan menarik untuk dipelajari.
- e) *lipi.go.id: Fisikanet* keluaran LIPI ini merupakan e-learning khusus pelajaran Fisika. Tersedia materi, latihan soal, sejarah dan ruang diskusi seputar mencari penyelesaian mengenai pelajaran fisika.
- b. Contoh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web / Situs Online*³⁸
- a) *Zenius Education*: *Zenius Education* adalah situs pembelajaran online yang menyajikan ragam materi pembelajaran mulai tingkat SD hingga SMA. Tersedia lengkap dalam Bahasa Indonesia
- b) *Wikipedia*: *Wikipedia* merupakan salah satu website pendidikan terbesar di dunia yang menyajikan berbagai ulasan materi tentang arti kata, penjabaran sains, sejarah, biografi, profil Negara dan lain sebagainya.
- c) *Kelas Kita* : *Kelaskita* merupakan *website* penyedia berbagai kursus bagi pengunjung. Beragam materi pembelajaran hingga materi pengetahuan umum tersedia di situs ini.

³⁸ Erma Sukmawati, "Pengajaran Melalui Media," (Klaten: Grup Media Tahta: 2021), 35.

- d) *Wolfram Alpha*: Wolfram Alpha merupakan portal sumber belajar lengkap (dalam bahasa Inggris) tentang matematika, statistika, astronomi, seni keterampilan dan lain-lain.
- e) *Music Theory*: Di situs Music Theory menyediakan materi tentang pengenalan music dasar, ritmis, interval, chord, nada diatonis, dan lain-lain.
- f) *Wikihow*: *Wikihow* adalah situs pencarian cara. Berbagai macam cara bisa kita dapatkan disini.
- g) *Bing Map & Google Map*: Bing Map dan Google Map merupakan situs belajar online untuk melihat peta dunia secara nyata.
- h) *Bing Search & Google Search*: Situs yang hampir semua pengguna internet mengetahui. Ya, inilah situs pencarian terpopuler di dunia.
- i) *Bing Translator*: Bing Translator adalah situs yang bisa diandalkan untuk menerjemahkan berbagai bahasa.
- j) *Microsoft Photosynth*: Situs untuk menjelajahi bangunan terkenal dan tempat wisata terbaik dari berbagai belahan dunia melalui media visual 3 dimensi.
- k) *Wordwide Telescope*: Situs satu ini menghadirkan visualisasi nyata tentang astronomi.

3. Media *Articulate Storyline*

1) Pengertian *Articulate Storyline*

Media Articulate Storyline adalah suatu perangkat lunak yang bisa dipakai ketika akan membuat materi untuk presentasi yang hampir mirip seperti *Microsoft Power Point*. *Media Articulate Storyline* bisa disebut juga dengan perangkat lunak yang mencampurkan antara gambar, teks, video, suara, dan animasi supaya bisa menghasilkan produk yang menarik. Terdapat perbedaan pada saat digunakan. *Articulate storyline* disebut dengan multimedia *authoring tools* yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa gambar, teks, suara, grafik, video bahkan animasi dan simulasi. *Articulate Storyline* adalah media interaktif yang dapat membuat presentasi dengan keterampilan teknis dan seni. Kedua keterampilan ini menarik minat belajar peserta didik.³⁹

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki kemampuan untuk menyampaikan pembelajaran materi melalui skenario dan slide. Media ini juga memungkinkan penggunaan audio dan video untuk menambah daya tarik pembelajaran. Dengan menggunakan media ini diharapkan pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran

³⁹ Fauziah, N. N., & Adi, D. P. (2023). *Improving Student Learning Outcomes Through Problem-Based Learning Model Assisted with Picture Media*. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 16(1), 70-85.

secara efektif. Media ini menghasilkan produk yang berupa kombinasi dari gambar, slide, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menampilkan materi yang diinginkan serta melibatkan siswa dalam tes atau pertanyaan interaktif.⁴⁰

2) Manfaat *Articulate Storyline*

Dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*, pembelajaran pada peserta didik dapat membantu siswa belajar karena penyusunan materi dapat disesuaikan dengan keinginan mereka. Oleh karena itu, peserta didik aktif selama proses pembelajaran, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru yang monoton.

3) Prosedur Penggunaan *Articulate Storyline*

Prosedur dari penggunaan aplikasi *articulate storyline* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan sebelum menggunakan *articulate storyline* yang dapat diartikulasikan: Pada tahap ini, siswa harus mempersiapkan diri untuk penggunaan media agar lancar mempelajari tata cara atau petunjuk penggunaan media.
- b. Tahap kedua: Guru meminta untuk mendengarkan dan memperhatikan instruksi siswa mereka sehingga mereka dapat memahami materi.

⁴⁰ Wahyu, Riski. *Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbantuan Articulate Storyline 3*. (Padang, 2021).34.

- c. Tahap yang ketiga adalah guru menjelaskan tata cara penggunaan media *articulate storyline*
- d. Tahap yang keempat guru membuka media *articulate storyline* dan membacakan judul *articulate storyline*.
- e. Tahap yang kelima adalah siswa mengamati materi yang terdapat pada media *articulate storyline*.
- f. Tahap yang keenam guru menjelaskan isi dari media *articulate storyline*
- g. Tahap yang ketujuh siswa mencoba dan menirukan prosedur dari guru
- h. Tahap yang kedelapan siswa memahami materi
- i. Tahap kesembilan siswa mengerjakan latihan-latihan yang ada pada *articulate storyline* (tahap penyelesaian).
- j. Tahap yang terakhir siswa menutup media *articulate storyline* dengan bantuan dan arahan petunjuk dari guru.

Tahapan-tahapan diatas berguna untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ataukah tidak, media sudah layak ataukah belum, dapat memantapkan pemahaman materi pada siswa dan dapat memberikan evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

4) Kelemahan dan Kelebihan *Articulate Storyline*

Keunggulan *Articulate Storyline* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lain, di antaranya:⁴¹

- a. Fiturnya mirip dengan *Microsoft PowerPoint* sehingga mudah digunakan,
- b. Karena interaktif, mudah digunakan bahkan bagi pemula.
- c. Mendukung pembelajaran berbasis game.
- d. Isi *Articulate Storyline 3* dapat mencakup gabungan dari teks, video, animasi, suara, grafik, dan gambar.
- e. Cara terbaru dari publish media *articulate storyline* ini mempunyai 5 bentuk model *publish*, diantaranya: *publish* ke bentuk *web* yang nantinya akan berupa file HTML dan menghasilkan aplikasi pada *android*, *publish* kedua ada *articulate storyline online*. Jika menggunakan *publish* model kedua nanti hasilnya akan sama dengan yang ada pada perancangan media. Model *publish* yang ketiga adalah menggunakan LMS. Dimana model tersebut sering kali digunakan oleh dosen dalam penerapan di kampus. Model yang keempat adalah dengan CD. Model ini berbentuk CD, yang harus disetting awal bentuk model CD. Dan model yang terakhir

⁴¹ Dewi, Parma Ika. “*Merancang Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi AS3*”. (Padang , 2021).51.

dengan model *word*. Yang mana media nantinya akan berupa *word*.

- f. Ukuran file hasil *publish* dan konversi APK sangat kecil, sehingga mudah dipasang di *android*.

Disamping memiliki kelebihan, *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya:⁴²

- a. Tampilan media pada saat digunakan di hp tidak bisa full layar (*full screen*). Jadi masih ada sisa batasan atau margin pada layar hp. Tetapi dari segi konten media masih bisa digunakan dengan baik.
- b. Apabila media menggunakan musik atau audio ataupun *backsound*, maka bisa mengeluarkan bunyi pada slide itu saja tidak bisa semuanya langsung bunyi otomatis, kecuali jika ditambahkan *java script* pada media maka dapat muncul pada seluruh bagian media namun hal tersebut sulit diterapkan.

5) Menu Pendukung pada *Articulate Storyline* dan Fungsinya

Articulate Storyline memiliki beberapa komponen di dalamnya. Tampilan pada aplikasi *articulate storyline* ini hampir sama dengan *microsoft power point* tetapi lebih banyak lagi

⁴² Mustajab, H., Fauziah, N. N., & Putri, R. M. (2023, December). *Implementation of Articulate Media on Learning Outcomes of Class V Students at MIN 1 Banyuwangi*. In *2nd Annual Conference of Islamic Education 2023 (ACIE 2023)* (pp. 28-34). Atlantis Press.

animasi-animasi yang ada di dalamnya. Berikut adalah menu pendukung pada *articulate storyline* beserta fungsi:⁴³

a. *Tab File*

Pada tab ini terdapat 10 menu, diantaranya: *Menu new*, berfungsi untuk menambahkan objek lembar kerja baru. *Menu open*, berfungsi untuk membuka objek lembar kerja. *Menu import*, berfungsi untuk mengimpor objek lembar kerja. *Menu translation*, berfungsi untuk ekspor objek. *Menu save*, berfungsi untuk menyimpan objek lembar kerja. *Menu save as*, berfungsi untuk menyimpan sebagai objek lembar kerja. *Menu print*, berfungsi untuk ketika mengeprint objek lembar kerja. *Menu send*, berfungsi untuk mengirim objek lembar kerja. *Menu publish*, berfungsi untuk ketika hendak mempublish hasil dari objek lembar kerja. *Menu close*, berfungsi sebagai menutup objek lembar kerja.

b. *Tab Home*

Pada tab ini terdapat bermacam-macam menu di dalamnya, diantaranya: *menu paste* berfungsi untuk menggandakan yang telah digandakan. *Menu cut* berfungsi untuk memotong. *Menu copy* berfungsi untuk menggandakan. *Menu new slide* berfungsi untuk menambah slide baru. *Menu*

⁴³ Ahmad Syawaluddin, Hamzah Pagarra, “*Media Pembelajaran*”, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 19.

duplicate berfungsi untuk menduplikat. *Menu font* terdapat beberapa macam tulisan, kemudian ada *menu paragraf* dan *menu shape outline, shape fill, menu preview* untuk memainkan dan *menu publish* untuk mempublish objek lembar kerja.

c. *Tab Insert*

Banyak menu yang ada di tab ini, termasuk beberapa menu dari kelompok alat yang ada di *tab insert*. Menu-menu ini termasuk menu *table* (untuk menyisipkan gambar), *menu picture* (untuk menambahkan gambar), *menu shapes* (untuk membuat berbagai bentuk), *menu smartArt* (untuk membuat visualisasi dalam bentuk diagram), dan *menu link & action* (untuk membuat link dan menghubungkan dokumen, file, atau slide ke dokumen, file, atau slide lain serta membangun aksi objek), dan *menu insert* (untuk menyisipkan gambar).

d. *Tab Slide*

Tab ini memiliki *toolgroup* seperti *Star Slide Show* (memutar tampilan slide), *Set Up* (pengaturan tampilan pada slide), dan *Monitor*.

e. *Tab Design*

Design, termasuk tampilan lembar kerja agar membuatnya lebih menarik. *Ribbon Design Tab* memiliki beberapa kelompok alat, seperti menu tema (membuat teks terlihat lebih menarik), menu variasi (memilih variasi untuk

slide, menyesuaikan), dan menu ukuran slide (mengatur ukuran slide).

f. *Tab Transition*

Transitions, memiliki tujuan untuk mengontrol dampak dari pertukaran lembar kerja. Untuk transisi, ada beberapa kelompok alat, seperti *menu preview*, yang memungkinkan untuk melihat transisi pada slide yang dipilih, dan *menu transisi ke slide ini*, yang memungkinkan untuk memberikan efek perpindahan pada *slide*. Menu waktu juga memiliki beberapa menu, seperti *sound*, yang memungkinkan untuk mengatur efek suara, dan *duration*, yang memungkinkan Anda mengatur durasi efek suara.

g. *Tab Animation*

Tab Animation adalah perintah yang dapat digunakan untuk menganimasikan lembar kerja. Untuk animasi, ada dua kelompok alat: menu *preview* yang memungkinkan untuk memilih animasi yang akan digunakan; menu maju animasi, yang memiliki beberapa menu, seperti *menu pane animasi*, *menu trigger*, dan *menu animasi painter*.⁴⁴

⁴⁴ Nahdiaturrohman, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3", (UIN Alaudin Makasar: Jurnal Analisa,2020)

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI/SD

1) Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

MI/SD

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang lebih mengutamakan hasil agar dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplere kemampuannya. Pembelajaran IPA lebih baik menggunakan inkuiri alamiah (*scientific inquiry*) agar dapat meningkatkan kemampuan bekerja, berpikir, dan bersikap ilmiah maka dari itu pembelajaran IPA di SD/MI lebih menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui keterampilan poses dan sikap ilmiah.⁴⁵

2) Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang berupa fakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Ada tiga kemampuan dalam IPA, yaitu kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati, kemampuan untuk memprediksi apa yang belum

⁴⁵ Jajang Bayu Kelana, "Model Pembelajaran IPA SD." (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021), 20-21.

diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen, serta dikembangkannya sikap ilmiah.⁴⁶

3) Fungsi IPA di SD/MI

1. Fungsi IPA di SD/MI

Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan IPA fokus pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Adapun fungsi pelajaran IPA dalam Depdiknas adalah:⁴⁷

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam hubungannya dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari bagi manusia.
- b. Mengembangkan keterampilan proses siswa agar mampu memecahkan masalah melalui "*doing science*"
- c. Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, teknologi dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

⁴⁶ Putu Yulia, Angga Dewi, Dan Niniek Kusumawati, "Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA MI/SD" (Aceh, 2021), 26-28.

⁴⁷ Rahmad, R. (2021). "Kajian Pembelajaran IPA MI/SD." 71-72

- d. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna serta keterkaitan dengan kemajuan IPTEK, keadaan lingkungan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan pelestariannya.⁴⁸

4) Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD/MI

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI), ruang lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut.

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Ruang lingkup pembelajaran IPA yang dikaji adalah salah satu konsep dari konsep-konsep yang dibahas dikelas V, yang meliputi sebagai berikut:

1. Fungsi organ tubuh manusia dan hewan

⁴⁸ Tim Sains Eduka, "Kumpulan Materi Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar" (Makassar: Aksara Timur, 2021), 16-19.

2. Tumbuhan hijau
3. Penyesuaian diri hewan dan tumbuhan
4. Benda dan sifatnya
5. Gaya dan pesawat sederhana
6. Cahaya
7. Bumi dan alam semesta

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengajaran IPA mempunyai tujuan untuk menanamkan sikap ilmiah pada siswa dan nilai positif melalui proses IPA dalam memecahkan masalah. Siswa akan selalu tertarik dengan lingkungan dan siswa akan mengenal serta dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber ilmu dan sumber belajar. Demikian juga dalam diri siswa akan dapat mengembangkan pikiran melalui lingkungan yang banyak memberikan pengalaman terhadap diri siswa dengan berinteraksi langsung dan dapat dirasakan siswa.⁴⁹

Beberapa contoh pesawat sederhana meliputi:

- a. Tuas: Merupakan batang yang dapat berputar di sekitar satu titik tetap (titik tumpu atau engsel). Sebagai contoh, tang, pemotong kawat, dan alat angkat barang menggunakan prinsip tuas.
- b. Rol: Merupakan pesawat sederhana yang terdiri dari roda yang berputar di sekitar porosnya. Penggunaan roda dapat mengurangi gesekan dan mempermudah pergerakan.

⁴⁹ Arafat, Maulana. "Pembelajaran IPA SD/MI." (Jakarta, 2020), 09-11.

- c. Katrol: Digunakan untuk mengubah arah gaya yang diterapkan pada benda. Katrol dapat membuat pekerjaan mengangkat beban lebih mudah dengan mengurangi gaya yang diperlukan.
- d. Bidang Miring: Bidang miring adalah pesawat sederhana yang terdiri dari permukaan miring yang memungkinkan benda untuk bergeser ke atas atau ke bawah. Ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengangkat benda berat. Pesawat sederhana memanfaatkan prinsip mekanika dasar untuk mengubah dan memanipulasi gaya sehingga pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih efisien. Prinsip-prinsip ini telah menjadi dasar untuk pengembangan berbagai mesin dan alat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁰

Dari beberapa materi diatas penelitian ini memilih materi pesawat sederhana. Pesawat sederhana adalah alat atau mesin yang dirancang untuk mengubah arah dan magnitudo gaya yang diterapkan pada benda. Pesawat sederhana biasanya digunakan untuk mempermudah pekerjaan atau mengubah gaya yang diterapkan pada suatu benda. Jenis pesawat sederhana ada 4 yaitu tuas, bidang miring, katrol, dan roda berporos.

⁵⁰ Priyono, “*Senangnya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gaya Dan Pesawat Sederhana*” (Makassar: Unisri Pres, 2020), 66-67.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan untuk bisa menghasilkan suatu produk yang diharapkan adalah metode *Research and Development*. Penelitian ini akan menciptakan hasil produk yang dikembangkan berupa media interaktif *articulate storyline*. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merangsang sistem pembelajaran.⁵¹ Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya: *analysis, design, development implementation dan evaluation*.

Hasil penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan uji coba pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE kebanyakan dipakai karena dalam model pengembangan ADDIE mewujudkan sebuah bentuk produk yang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Adapun rinciannya antara lain:

⁵¹ Rudi Hari R., "Penelitian Pengembangan Model Addie & R&D", (lumajang: Perum Sekar Indah, 2020).33



Gambar 3. 1
Tahapan Penelitian R&D Model ADDIE

1. Analisis

Analisis merupakan sebuah proses melakukan telaah tentang kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan menyelesaikan analisis tugas. Salah satu bagian dari tahap analisis ini adalah menganalisis pentingnya pengembangan media yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis peserta didik dapat terjadi ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ketika pembelajaran berlangsung di kelas maupun dalam pekerjaan rumah. Peserta didik dapat menggunakan media sehingga media tersebut memiliki nilai tinggi dan berdaya guna. Penelitian ini membutuhkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber. Narasumber dalam hal ini adalah guru dan siswa di kelas V. Dalam wawancara membahas tentang pelaksanaan dalam

pembelajaran yang meliputi penyampaian materi, metode, dan media pembelajaran yang dipakai dan kendala dalam proses pembelajaran.⁵²

a. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dalam analisis karakteristik peserta didik melibatkan peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian pengembangan produk yang dalam hal ini penggunaan media oleh peserta didik. Peserta didik dapat mengaplikasikan media yang sudah. Peserta didik juga mampu secara bergilir menggunakan media di dalam kelas maupun saat di luar kelas atau dalam tugas pekerjaan rumah. Analisis tersebut dapat diambil saat melakukan praktek media dalam kelas. Dalam hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* layak untuk dipakai atau tidak.

2. Desain

Tahapan yang kedua adalah desain. Berikut beberapa rancangan desain untuk produk media yang dikembangkan. Adapun tahapan desain yaitu:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran,
- b. Menentukan strategi pembelajaran,
- c. Media pembelajaran,
- d. Menyusun rancangan media,
- e. Mendesain *slide* dan membuat rancangan awal media,

⁵² Observasi 2 di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condoro Jember, 11 Desember 2023

- f. Penentuan *layout* dan membuat animasi,
- g. Memilih dan mengumpulkan bahan baik berupa *image*, grafik, *sound*, dan lain sebagainya.

3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses membuat desain produk menjadi nyata. Adapun tahapan pengembangan antara lain:

- a. Pemilihan dan pengumpulan bahan baik berupa *image*, grafik, *sound*, dan lain sebagainya.
- b. Penyesuaian bahan dengan karakteristik peserta didik.
- c. Pengumpulan materi.
- d. Pengembangan animasi.
- e. Pembuatan angket validasi
- f. Perbaikan media

4. Implementasi

Pada tahapan implementasi media yang sudah dikembangkan menjadi produk dan praktek di dalam kelas untuk mengaplikasikan media yang sudah dibuat. Adapun tahapan dalam implementasi antara lain:

- a. Pelaksanaan
- b. Penulisan catatan lapangan
- c. Penulisan catatan kendala

d. Pengujian⁵³

5. Evaluasi

Tahap yang terakhir model penelitian *ADDIE* adalah evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar atau media dalam pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan untuk mengetahui apa yang didapatkan oleh siswa terkait pengetahuan, kemampuan, dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tahapan ini mempunyai 2 tahapan yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Pada saat tahap analisis dan desain melakukan tahapan evaluasi formatif dan saat implementasi terhadap peserta didik menggunakan evaluasi sumatif agar dapat mengetahui bagaimana pengaruh media terhadap peserta didik.⁵⁴

Tahap evaluasi berasal dari validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli dan ahli pembelajaran atau respon guru dan siswa. Jika dalam implementasi media terdapat kekurangan maka dianjurkan untuk menyempurnakannya atau memperbaikinya lagi. Namun sebaliknya jika dalam implementasi media sudah dirasa memuaskan dan tidak perlu revisi maka media tersebut sudah dianggap layak untuk diterapkan

⁵³ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, "*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D: Teori an Praktek*", (Bugul Kidul, Pasuruan : Lembaga Academis & Research Institute, 2020), 68.

⁵⁴ E. Kosasih, Satrianawati, "*Pengembangan Bahan Ajar*", (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2021). Hal 20.

kepada siswa dalam artian media yang dikembangkan sudah berhasil dapat diimplementasikan.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk merupakan tahapan yang dilaksanakan ketika produk sudah selesai. Tahap ini dalam penelitian pengembangan agar mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perbaikan, dan juga uji coba produk bisa dipakai guna mengetahui sudah sampai mana produk tersebut dibuat dan sudah mencapai target dan tujuan pembelajaran. Tahapan dalam uji coba melalui 2 cara yaitu:

- a. Uji ahli materi, Uji ahli media dan Uji ahli bahasa

Pada tahap uji coba ahli materi, media dan uji ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

- b. Uji coba lapangan.

Dalam tahap uji coba lapangan dilakukan di 1 kelas V sejumlah 23 anak. Tujuan dari uji coba lapangan adalah supaya bisa diketahui dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terdapat kekeliruan dan mesti adanya perbaikan berdasarkan kendala dari peserta didik.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember. Subjek uji coba bertujuan

agar dapat mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari produk yang dibuat.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang penjelasannya berupa pernyataan. Namun data kuantitatif merupakan data yang umumnya menggunakan rumus dan angka.⁵⁵

a. Jenis data kualitatif

Data kualitatif ini didapatkan dari beberapa sumber, referensi, atau buku serta jurnal penelitian yang sebelumnya pernah ada. Tujuan dari data kualitatif ini adalah supaya bisa menguatkan dan memeriksa validitas data dari hasil kuisioner. Penyusunan data ini disusun dari hasil wawancara dan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Jenis data kualitatif ini umumnya berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi.

b. Jenis data kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari hasil pengisian angket oleh validasi ahli terkait kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Kuantitatif biasanya berupa angka atau nilai sehingga dapat menghasilkan hasil data yang akurat. Hasil

⁵⁵ Mawardani, "Praktis Penelitian Kual Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif", (Surabaya: Sinar Grafindo, 2018).78.

angket guru dan respon peserta didik akan menghasilkan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan item bagian yang penting dalam penelitian metode R&D. Berikut merupakan tahapan dari teknik pengumpulan data diantaranya:

a. Observasi

Observasi dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar disana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia. Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlakukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

Pada saat observasi awal yang dilakukan adalah mengamati situasi proses pembelajaran. Pada saat tersebut guru kelas menggunakan media *PowerPoint* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi pesawat sederhana. Guru menjelaskan materi lewat media yang sudah dibuat. Respon

siswa pada saat tersebut ada beberapa yang sangat antusias dan ada juga yang masih terlihat bosan.⁵⁶

b. Wawancara

Wawancara termasuk bagian dari teknik pengumpulan data. Setelah melakukan observasi tahap selanjutnya adalah wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas, kepala madrasah dan peserta didik. Bentuk wawancara yang dilakukan kepada kepala madrasah mengenai perkembangan penggunaan media ketika proses pembelajaran berlangsung. Bentuk wawancara yang dilakukan kepada guru kelas mengenai waktu pelaksanaan media *PowerPoint*, mengapa media *PowerPoint* diimplementasikan, bagaimana pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan media *PowerPoint*, bagaimana evaluasi pembelajaran ketika menggunakan media *PowerPoint*, dan apa saja hambatan-hambatan pembelajaran ketika menggunakan media *PowerPoint*. Sedangkan bentuk wawancara kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan saat guru menggunakan media *PowerPoint*, bagaimana rasanya jika pada saat proses pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*, dan apa hambatan yang dialami jika menggunakan media *PowerPoint*.⁵⁷

⁵⁶ Indriyanti (dkk)., *Penerapan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 2, 2, 2017, Hal. 21

c. Angket

Angket atau kuisisioner adalah sebuah cara atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan sejumlah lembaran kertas yang berisi pernyataan yang harus diisi oleh para responden atau ahli. Jenis angket yang digunakan merupakan kombinasi dari angket terbuka dan tertutup, dan dibuat dalam bentuk *checklist*. Pada metode ini, pernyataan-pernyataan yang ditulis dalam format kuisisioner, kemudian diberikan kepada para ahli untuk dijawab kemudian dikembalikan lagi ketika sudah terisikan. Apabila sudah dirasa layak maka dianjurkan untuk melanjutkannya tetapi apabila masih belum layak maka dilakukan revisi kembali. Dari jawaban para ahli mendapatkan informasi, saran, dan pendapat. Tujuan penggunaan kuisisioner atau angket adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, materi, bahasa, pendidik, dan peserta didik mengenai kelayakan dan kepraktisan media yang sudah dikembangkan. Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:⁵⁸

⁵⁸ Kun Maryati, "*Teknik Pengumpulan Data*", (Bandung : Esis, 2021), 130.

1. Aspek Desain Media (Tampilan dan Pempograman)

Tabel 3. 1
Aspek Desain Media

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan pemilihan warna background.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i> .	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3.	Ketepatan memilih musik.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4.	Kemenarikan video.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5.	Kejelasan suara audio.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6.	Kejelasan narasi.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
7.	Ukuran video.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
8.	Relevansi video dengan materi (konstektual).	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
9.	Penempatan tombol	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
10.	Konsistensi tombol.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
11.	Ukuran tombol.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
12.	Ketepatan pemilihan warna tombol.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
13.	Ketepatan pemilihan warna teks.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
14.	Ketepatan pemilihan jenis huruf.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
15.	Ketepatan ukuran huruf.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
16.	Kejelasan gambar.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

17.	Kejelasan warna gambar.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
18.	Ketepatan ukuran gambar.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
19.	Tampilan desain slide.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
20.	Komposisi tiap slide.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
22.	Kemudahan berinteraksi dengan media.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
23.	Kejelasan penggunaan.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
24.	Kejelasan struktur navigasi.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
25.	Kemudahan penggunaan tombol.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
26.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
27.	Efisiensi teks.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
28.	Efisiensi penggunaan slide.	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

2. Aspek Isi (Kualitas Materi Pembelajaran dan Kelayakan Penyajian)

Tabel 3. 2
Aspek Isi (Materi)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2.	Ketepatan materi	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3.	Materi yang disajikan singkat dan	Sangat	Kurang	Sesuai	Sangat sesuai

	mudah dipahami	tidak sesuai	Sesuai		
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5.	Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6.	Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasannya	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
7.	Penyampaian materi secara runtut	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

3. Aspek Bahasa

Tabel 3.3
Aspek Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dengan benar	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2.	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada media <i>Articulate Storyline</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3.	Kelayakan kalimat yang digunakan pada media <i>Articulate Storyline</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4.	Bahasa yang digunakan mudah difahami	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MI/SD	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

4. Aspek Pembelajaran (Kualitas Media Pembelajaran)

Tabel 3. 4
Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kemenarikan tampilan media untuk dipelajari oleh siswa	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2.	Kejelasan tulisan	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD)	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media untuk dimengerti siswa	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5.	Penyajian gambar pada media menarik dan proporsional	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6.	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
7.	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan siswa	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
8.	Mudah diaplikasikan pada masing-masing handphone siswa	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

5. Aspek Penggunaan (Tampilan dan Penyajian Materi)

Tabel 3. 5
Aspek Penggunaan

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah teks atau tulisan pada media <i>Articulate Storyline</i> ini mudah dibaca?		
2.	Apakah petunjuk penggunaan yang disajikan jelas?		
3.	Apakah pemilihan menu yang disajikan mudah difahami?		

4.	Apakah petunjuk tombol yang disajikan mudah digunakan?		
5.	Apakah fungsi tombol yang disajikan sudah jelas?		
6.	Apakah suara musik yang disajikan mendukung?		
7.	Apakah warna pada media jelas dan menarik?		
8.	Apakah tampilan pada media menarik?		
9.	Apakah materi pada media <i>Articulate Storyline</i> jelas dan mudah dipelajari?		
10.	Apakah media <i>Articulate Storyline</i> ini menjelaskan suatu konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?		
11.	Apakah bahasa pada media <i>Articulate Storyline</i> jelas dan mudah dipahami?		
12.	Apakah contoh yang diberikan dalam materi mudah difahami?		
13.	Apakah rumusan soal yang disajikan jelas?		
14.	Apakah media <i>Articulate Storyline</i> ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?		
15.	Apakah soal dan materi yang disajikan sesuai?		
16.	Apakah dengan adanya media <i>Articulate Storyline</i> ini mampu meningkatkan perhatian peserta didik?		
17.	Apakah dengan adanya media <i>Articulate Storyline</i> ini mampu memotivasi peserta didik?		
18.	Setelah belajar menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> ini, apakah kalian dapat memahami materi “Pesawat Sederhana”?		
19.	Setelah belajar menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> ini, apakah kalian lebih tertarik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam materi “Pesawat Sederhana”?		

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah bukti atau penguat dari data observasi. Dokumentasi dapat berupa pada saat kegiatan proses pembelajaran, saat evaluasi dari guru, tes formatif, kegiatan praktek, dan dokumentasi yang lainnya yang

dibutuhkan.⁵⁹ Tujuan dari dokumentasi dalam penelitian ini adalah sebagai bukti atau dukungan dari penelitian. Dalam hal ini dokumentasi berupa file data tertulis, foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan kejadian fakta sebagai bukti dalam penelitian. Berikut adalah dokumentasi yang dilakukan antara lain:

- a) Daftar nama siswa
- b) Hasil respon pendidik (pengisian kuisisioner)
- c) Hasil respon peserta didik (pengisian angket)
- d) Foto kegiatan implementasi media *articulate storyline*

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Teknik tersebut dapat menjelaskan secara rinci terkait saran dan pendapat dari para ahli pada saat validasi media dilakukan. Dari hasil tersebut produk akan dikembangkan lagi sesuai saran dan pendapat dari ahli validasi supaya menghasilkan produk yang diinginkan. Tujuan dari teknis analisis data ini adalah untuk mendapatkan kelayakan dan kepraktisan produk dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

Teknik analisis data ini akan menggunakan perhitungan rata-rata. Dari hasil penilaian langsung dikumpulkan ke dalam 2 data. Dua

⁵⁹ Dewi Salma Prawiradilaga, et al., "Metode Penelitian & Pengembangan RnD," (Jakarta: Kencana, 2016),36

data tersebut berupa data kuantitatif dan kualitatif. Untuk mendapatkan hasil dari rata-rata skor di setiap jawaban yang ada terdapat 5 tolak ukur dalam penelitian yang sudah dibuat.

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli (Kelayakan)

Adapun rumus yang digunakan dalam Analisis Data Hasil

Validasi Ahli (Kelayakan) yaitu sebagai berikut:⁶⁰

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validasi ahli

V-pg = Validasi pengguna/guru

TSe = Total Skor empirik

TSh = Total Skor yang diharapkan

Tabel 3.6
Kriteria Kelayakan

Kriteria Validitas	Tingkat Kelayakan
85,01% - 100%	Sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85%	Layak atau dapat digunakan namun perlu direvisi
50,01% - 70%	Kurang layak disarankan tidak digunakan karena perlu adanya revisi
01% - 50%	Tidak layak atau tidak boleh digunakan

2. Analisis Data Hasil Respon Guru dan Siswa (Kepraktisan)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang sudah dikembangkan. Berikut rumus yang digunakan dalam mengetahui kepraktisan media:

⁶⁰ Sandu Siyoto & Ali Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian", Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 9

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-max} \times 100\%$$

Keterangan :

NPr = Nilai proses

TS-e = Total Skor empirik (skor yang diperoleh peserta didik)

TS-max = Total Skor maximum yang diharapkan⁶¹

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori kepraktisan media sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Kepraktisan Produk.

Presentase	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat praktis, bisa digunakan tanpa adanya perbaikan.
61% - 80%	Praktis, dapat digunakan tapi ada sedikit perbaikan.
41% - 60%	Cukup praktis, dapat digunakan tapi ada banyak revisi.
21% - 40%	Kurang praktis, lebih disarankan tidak digunakan karena butuh banyak perbaikan.
00% - 20%	Tidak praktis atau tidak diperbolehkan.

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel rubrik penilaian peserta didik sebagai berikut:

Rubrik penilaian:

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

⁶¹ Sa'dun Akbar, Instrumen Pembelajaran (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 95

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang dengan menggunakan penelitian *Research and Development* dengan model penelitian *ADDIE* yang memiliki lima tahapan diantaranya: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE* karena pada tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik pada saat pembelajaran IPA. Tujuan dari analisis kebutuhan peserta didik supaya antara guru dan siswa mengerti saat proses pembelajaran. Tahapan tersebut bisa diperoleh dari hasil observasi dan wawancara guna mengetahui media pembelajaran yang sudah tersedia di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember.

Hasil wawancara yang sudah dilakukan bahwa salah satu media yang sudah pernah dipakai oleh guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember adalah media *articulate storyline* namun berbentuk *power point*. Pada tanggal 10 November 2023 guru mengatakan bahwasanya pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*

namun berbentuk *powerpoint*. Respon siswa pada saat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* sangat antusias karena siswa merasa pembelajaran ketika menggunakan media terasa tidak jenuh dan hasil dari evaluasi belajar siswa meningkat. Media *articulate storyline* ini efektif diaplikasikan dalam proses pembelajaran karena berdasarkan respon peserta didik sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* karena tampilan media yang menarik dan tidak membosankan, serta materi yang mudah dipahami membuat peserta didik sangat antusias dan semangat mengikuti pembelajaran.⁶²

Dalam penelitian ini berupaya untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA karena dirasa cocok untuk diterapkan dan dikembangkan dalam meningkatkan nilai dari daya guna media dan daya tarik peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini memilih materi Pesawat Sederhana kelas V sebagai materi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condoro Jember.

2. Hasil Desain (*Design*)

Desain merupakan tahap kedua dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE* setelah analisis. Dalam tahap desain yang dilakukan adalah

⁶² Siti Nurmala (dkk)., *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI* , 5, 6, 2021, Hal. 10, <https://jbasic.org/index.php/basicedu> diakses pada tanggal Maret 2021

merancang beberapa desain dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang akan dikembangkan pada materi pesawat sederhana pembelajaran IPA. Dalam tahap ini juga menjawab rumusan masalah yang pertama, yaitu bagaimana desain produk media. Beberapa rancangan dari desain tahap kedua dari model *ADDIE* diantaranya:

1) Perancangan Desain Produk

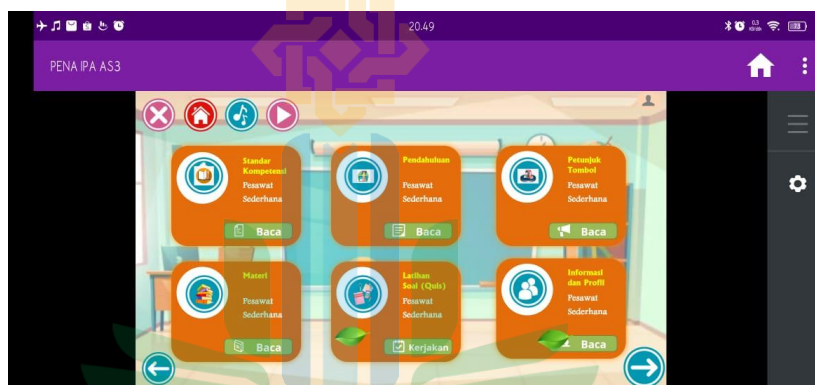
Dalam membuat desain dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* juga terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan diantaranya:

- a. Merancang model dan menyusun urutan media.
- b. Mengumpulkan data yang dibutuhkan (Standar Kompetensi, pendahuluan, tombol, materi, *quiz*, dan informasi).
- c. Membuat *background* dan *icon* menggunakan aplikasi *canva*.
- d. Mengubah ukuran media menjadi 1280 dan 720 (*custom*).
- e. Memasukkan *background* dan beberapa *icon* yang sesuai dengan rancangan media.
- f. Menggandakan slide menjadi 43 slide.
- g. Memasukkan musik disetiap slide media.



Gambar 4. 1
Slide 1 Cover Media

Pada gambar diatas merupakan slide pertama media yang berisi cover. Dalam cover terdapat *background*, judul media, identitas siswa, tombol musik, start, informasi, dan icon musik untuk menghidupkan music apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik.. Tombol start untuk memulai media dan dapat melanjutkan slide berikutnya apabila sudah mengisi identitas, apabila tidak diisi maka tidak bisa melanjutkan slide berikutnya.



Gambar 4. 2
Slide 2 Menu Utama

Dalam menu utama terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan music apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik. Kompetensi menuju ke slide standar kompetensi, icon pendahuluan menuju ke slide pendahuluan, icon petunjuk tombol menuju ke slide petunjuk tombol, icon materi menuju ke slide materi, icon kuis menuju ke slide latihan soal, icon informasi menuju ke slide Informasi, icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



Gambar 4. 3
Slide 3 Standar Kompetensi

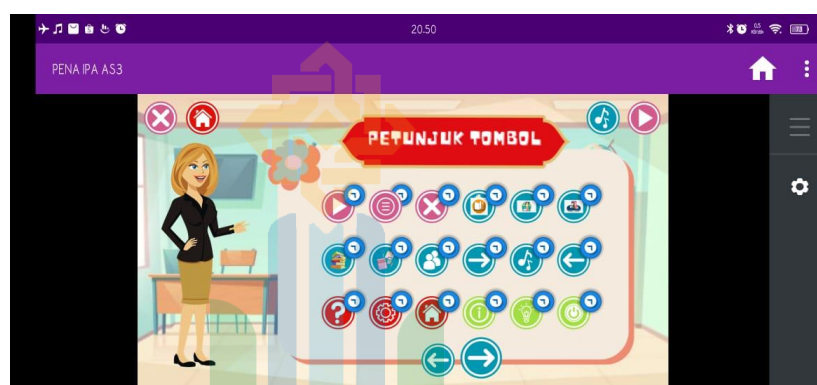
Pada gambar di atas merupakan slide ketiga media yang berisi standar kompetensi. Dalam standar kompetensi sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, tabel pada slide standar kompetensi berisi menu standar kompetensi, menu indikator, menu tujuan pembelajaran, dan menu materi. Icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik. Slide 3 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



Gambar 4. 4
Slide 4 Pendahuluan

Pada gambar di atas merupakan slide keempat media yang berisi pendahuluan. Dalam pendahuluan sama halnya dengan slide menu utama

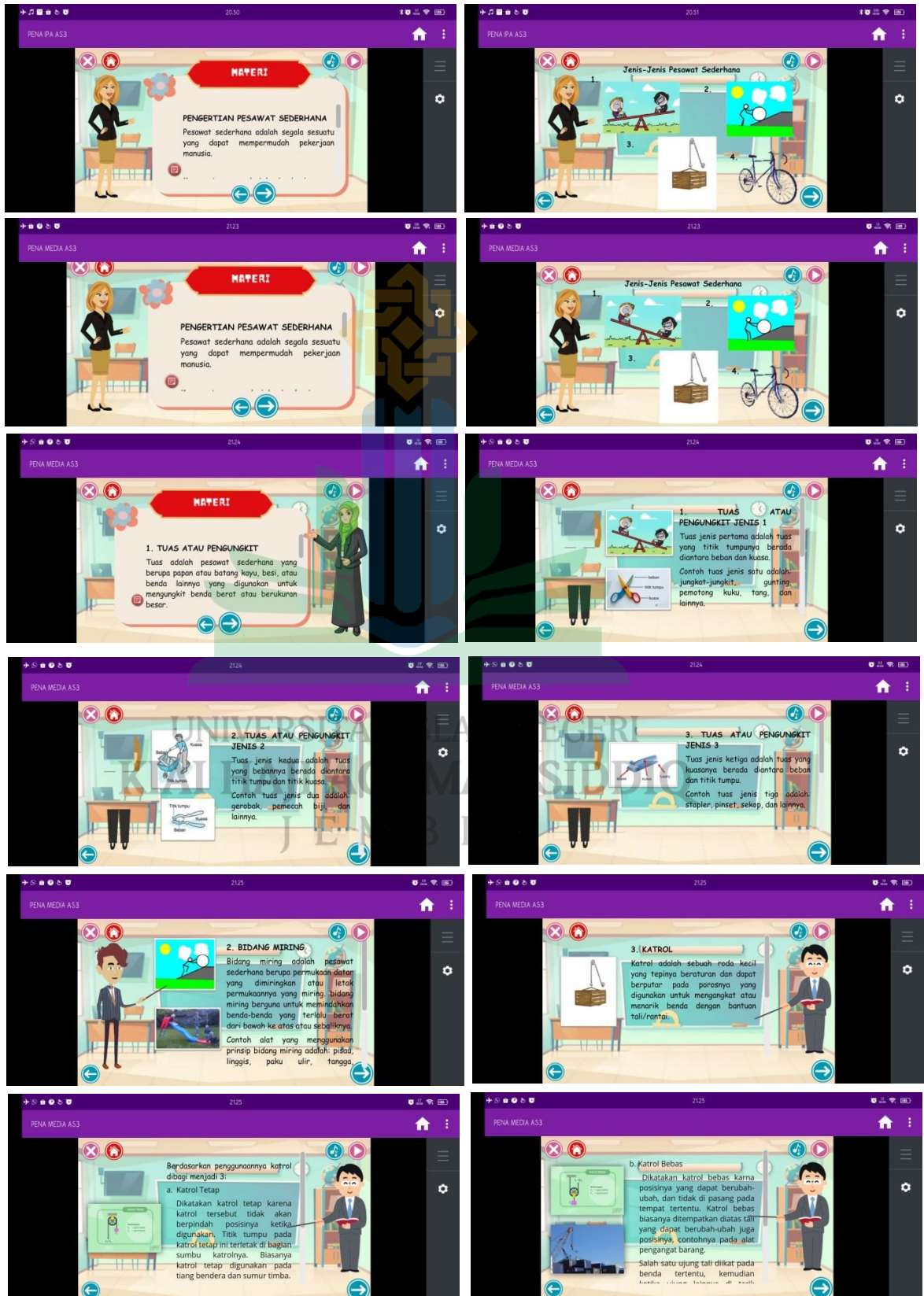
yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, tabel pada slide pendahuluan berisi teks pendahuluan materi. Icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik. Slide 4 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.

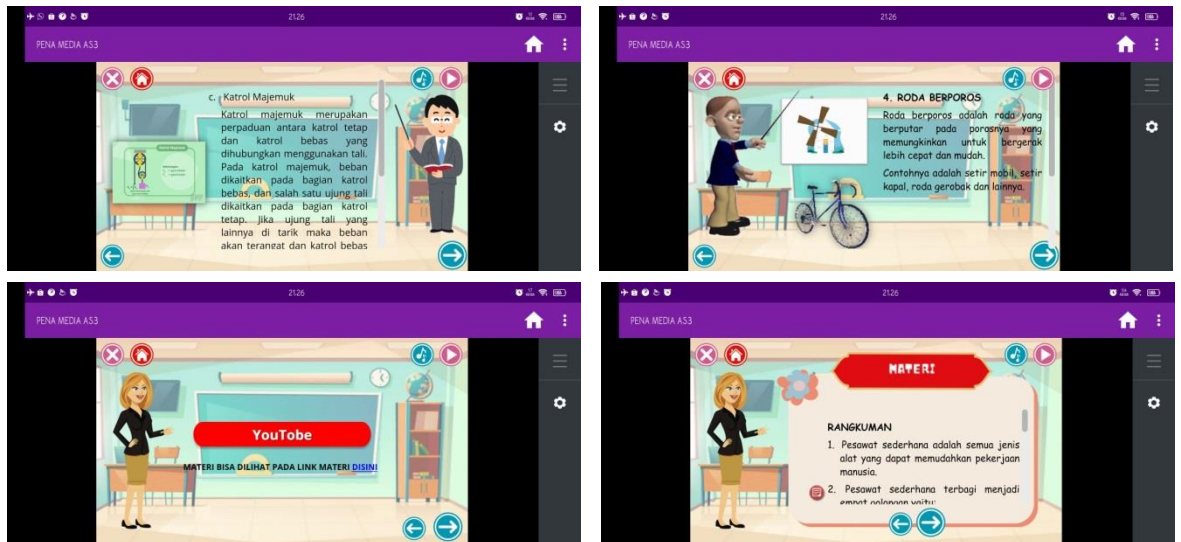


Gambar 4.5
Slide 5 Petunjuk Tombol

Pada gambar di atas merupakan slide kelima media yang berisi petunjuk tombol. Dalam petunjuk tombol sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama. Icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik. Tabel pada slide petunjuk tombol berisi beberapa tombol yang ada pada media *articulate storyline* diantaranya tombol *start*, menu utama, silang, standar kompetensi, pendahuluan, petunjuk tombol, materi, panduan quiz, informasi, *next*, *back*, musik, tanda tanya, pengaturan, *home*, informasi, quiz, dan *shut down*. Tombol-

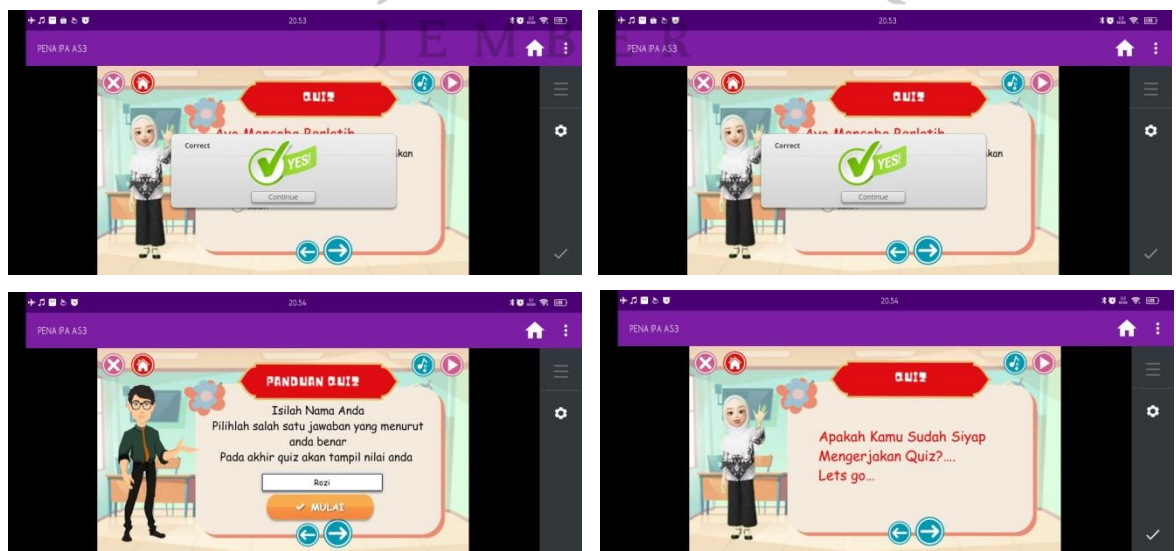
tombol tersebut mempunyai keterangan fungsi sesuai nama tombol tersebut.





Gambar 4. 6
Slide 6 – 19 Materi

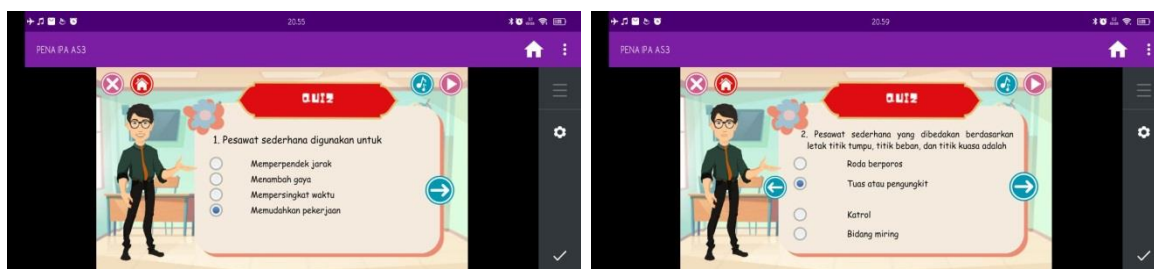
Pada gambar di atas merupakan slide ke enam sampai sembilan belas media yang berisi materi. Dalam materi sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama. Icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide materi berisi teks materi, yang mana pada teks tersebut terdapat *button* penjelasan materi singkat didalamnya. Slide 6 sampai 19 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.

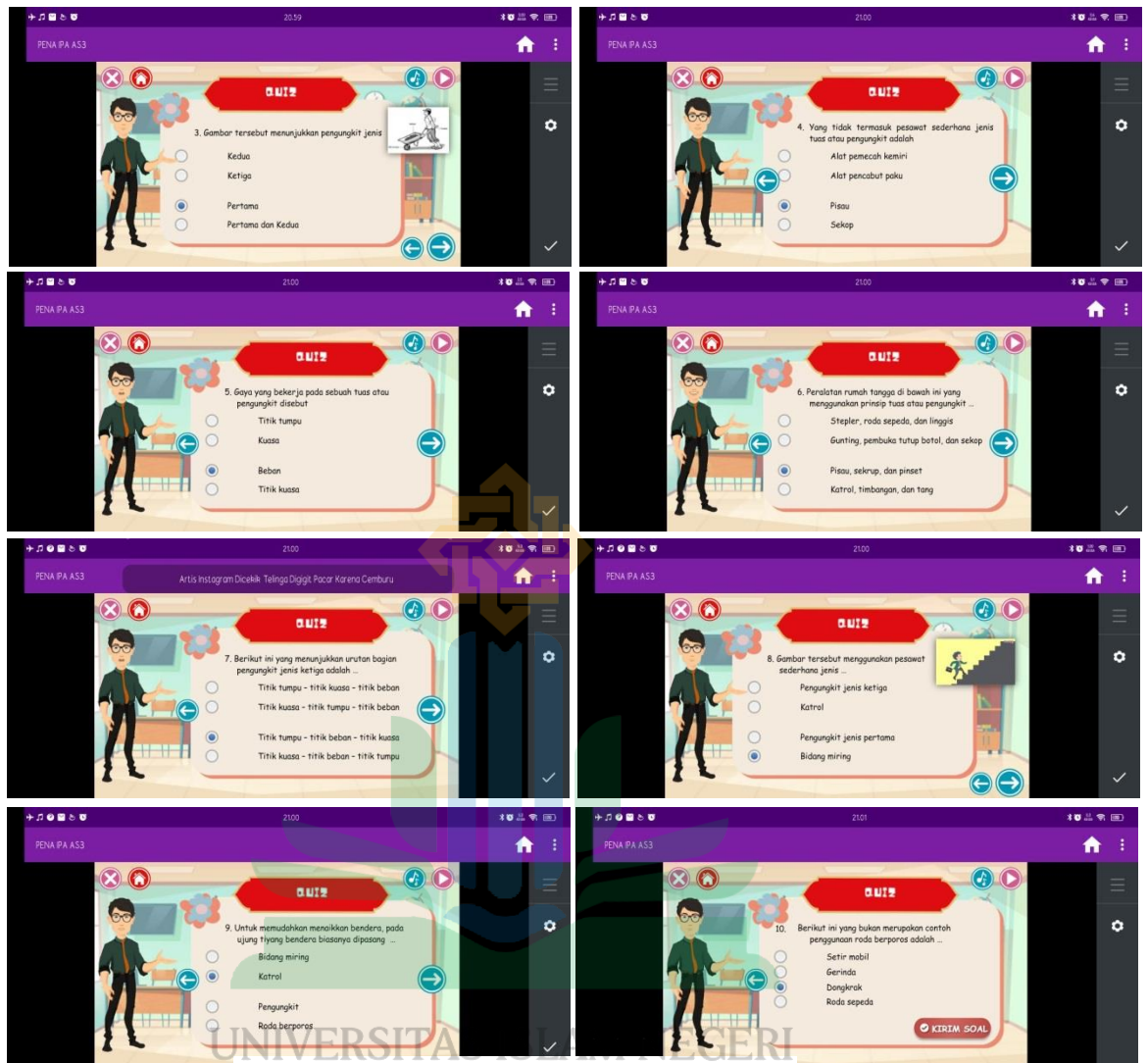


Gambar 4. 7
Slide 20 - 23 Contoh Soal

Pada gambar di atas merupakan slide 20-23 media yang berisi kuis contoh soal dan panduan quiz. Dalam kuis contoh soal dan panduan quiz sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide kuis berisi beberapa contoh latihan soal atau kuis. Pada slide ini terdapat efek benar dan salah. Apabila jawaban benar akan muncul tombol *yes*, dan apabila jawaban salah akan muncul tanda silang keduanya juga terdapat efek sound suara yang berbeda. Dan pada slide 15 berisi teks pertanyaan apakah sudah siap mengerjakan kuis latihan soal ataukah belum. Slide ini juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.

Pada gambar di atas merupakan slide 18 media yang berisi panduan kuis. Dalam panduan kuis sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, tabel pada slide panduan kuis berisi beberapa peraturan sebelum mengerjakan kuis. Pada slide 18 juga terdapat identitas dan tombol mulai. Slide 18 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



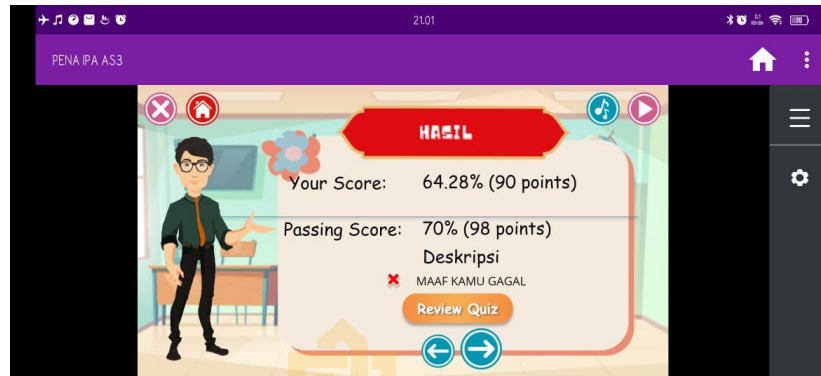


Gambar 4. 8

Slide 24 - 33 Latihan Soal

Pada gambar di atas merupakan slide 24-33 media yang berisi latihan soal. Dalam latihan soal sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide latihan soal terdiri dari 10 latihan soal pilihan ganda yang mana masing-masing soal terdapat 4

pilihan jawaban. Slide ini juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



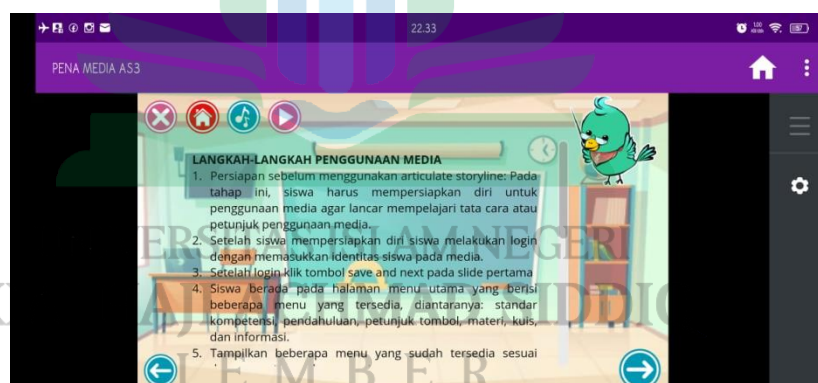
Gambar 4. 9
Slide 34 Hasil

Pada gambar di atas merupakan slide 34 media yang berisi hasil. Dalam hasil sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide hasil berisi skor yang diperoleh pada saat mengerjakan latihan soal sebelumnya dan juga berisi *review* dari jawaban sebelumnya. Slide 34 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



Gambar 4. 10
Slide 35 Informasi

Pada gambar di atas merupakan slide 35 media yang berisi informasi. Dalam informasi sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide informasi berisi beberapa daftar informasi yang akan ditampilkan pada slide berikutnya. Adapun daftar informasi pada slide ini berisi sumber belajar, profil pengembang, profil dosen pembimbing, profil ahli materi, dan profil ahli media. Slide 30 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



Gambar 4. 11
Slide 36 Petunjuk Penggunaan

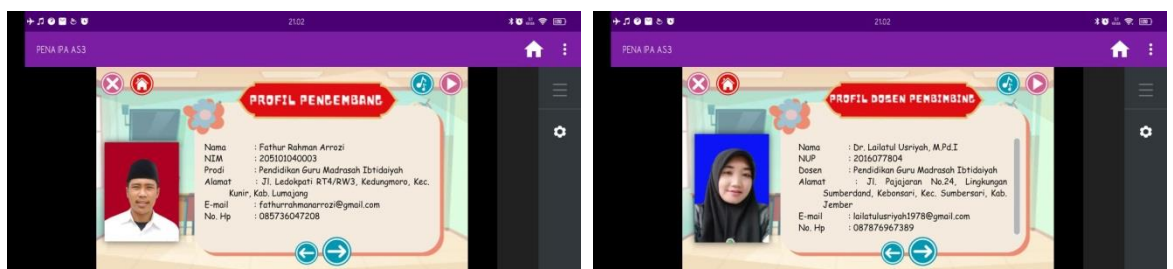
Pada gambar di atas merupakan slide 36 media yang berisi informasi petunjuk penggunaan media. Dalam informasi petunjuk penggunaan media sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel

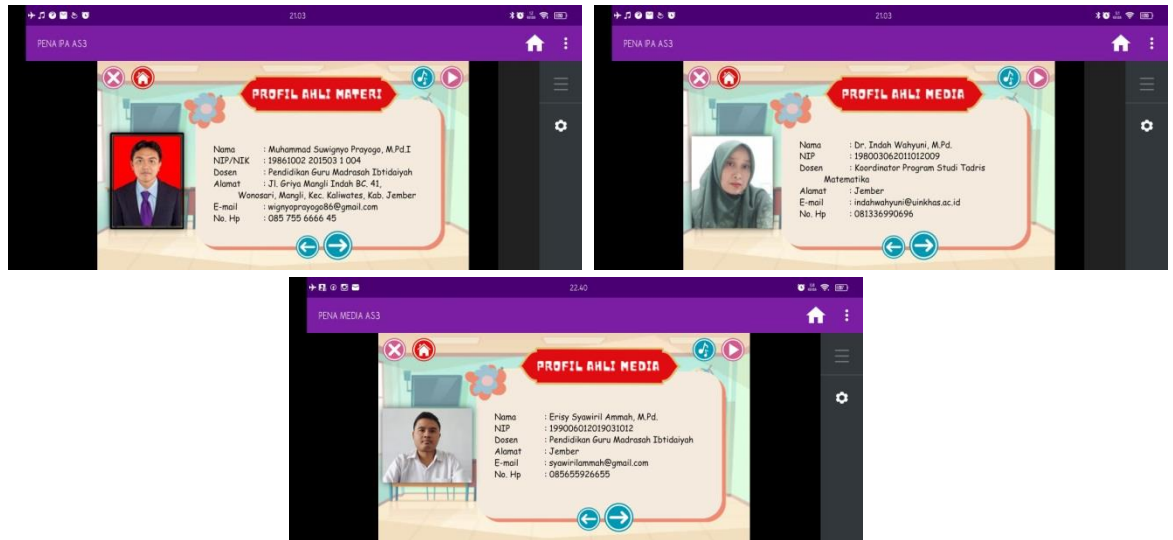
pada slide informasi berisi beberapa daftar informasi yang akan ditampilkan pada slide berikutnya. Adapun daftar informasi pada slide ini berisi sumber belajar, profil pengembang, profil dosen pembimbing, profil ahli materi, dan profil ahli media. Slide 36 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



Gambar 4. 12
Slide 37 Sumber Belajar

Pada gambar di atas merupakan slide 37 media yang berisi sumber belajar. Dalam sumber belajar sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide sumber belajar berisi beberapa referensi terkait media *articulate storyline* yang ada pada skripsi, tesis, jurnal, atau artikel lainnya. Slide 37 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.

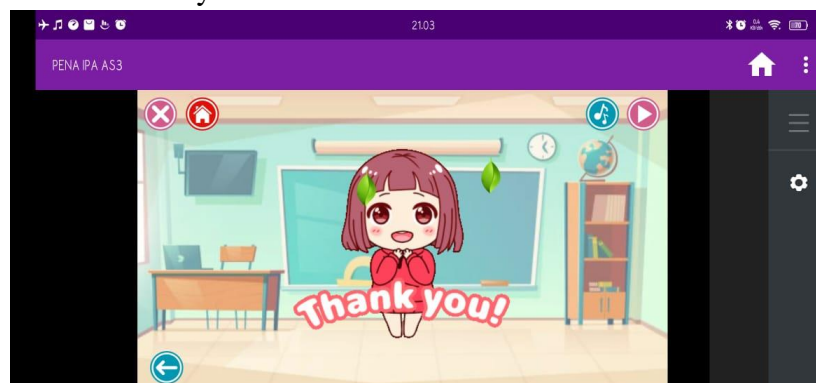




Gambar 4. 13

Slide 37 – 42 Profil

Pada gambar di atas merupakan slide 27 - 42 media yang berisi profil pengembang, profil dosen pembimbing, profil ahli media dan profil ahli materi. panduan kuis. Dalam slide profil sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide profil berisi beberapa identitas dari profil baik dari profil pengembang, profil dosen pembimbing, profil ahli media dan profil ahli materi. Slide 27-30 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya dan icon *next* menuju ke slide setelahnya.



Gambar 4. 14
Slide 43 Penutup

Pada gambar di atas merupakan slide 43 media yang berisi penutup. panduan kuis. Dalam slide penutup sama halnya dengan slide menu utama yaitu terdapat icon silang untuk kembali ke halaman cover, icon *home* untuk kembali ke halaman menu utama, icon musik untuk menghidupkan musik apabila ingin musiknya berbunyi, dan icon *pause* untuk mematikan musik, tabel pada slide profil berisi penutup media. Slide 43 juga berisi Icon *back* menuju ke slide sebelumnya namun tidak mempunyai icon *next* menuju ke slide setelahnya, karena termasuk slide terakhir media.

2) Tata Cara Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*.

- a. Download aplikasi “PENA IPA AS3” dalam link yang sudah diberikan oleh guru.
- b. Buka aplikasi lalu *login* pada kolom identitas pada media. Apabila siswa tidak mengisi kolom identitas tersebut siswa tidak akan bisa membuka slide berikutnya.
- c. Klik mulai pada *icon* media.
- d. Siswa secara bergantian menggunakan media “PENA IPA AS3” dalam penerapan di kelas.
- e. Media “PENA IPA AS3” sudah siap digunakan.

Prosedur dari penggunaan aplikasi PENA IPA AS3 *articulate storyline* saat pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan sebelum menggunakan *articulate storyline*: Pada tahap ini, siswa harus mempersiapkan diri untuk penggunaan media agar lancar mempelajari tata cara atau petunjuk penggunaan media.
- b. Tahap kedua: Guru meminta untuk mendengarkan dan memperhatikan instruksi sehingga mereka dapat memahami materi.
- c. Tahap yang ketiga adalah guru menjelaskan tata cara penggunaan media *articulate storyline*
- d. Tahap yang keempat guru membuka media *articulate storyline* dan membacakan judul *articulate storyline*.
- e. Tahap yang kelima adalah siswa mengamati materi yang terdapat pada media *articulate storyline*.
- f. Tahap yang keenam guru menjelaskan isi dari media *articulate storyline*
- g. Tahap yang ketujuh siswa mencoba dan menirukan prosedur dari guru
- h. Tahap yang kedelapan siswa memahami materi
- i. Tahap kesembilan siswa mengerjakan latihan-latihan yang ada pada *articulate storyline* (tahap penyelesaian).
- j. Tahap yang terakhir siswa menutup media *articulate storyline* dengan bantuan dan arahan petunjuk dari guru.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan tahap ketiga dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE* setelah desain. Hasil dari pengembangan dapat dirincikan sebagai berikut:

1) Bentuk produk

Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* merupakan media yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh setiap orang termasuk siswa. Dalam proses pembuatannya pun mudah dipelajari. Media bisa digunakan selamanya selama aplikasi masih ada (tidak dihapus). Dan media tidak digunakan untuk sekali pakai melainkan dapat digunakan pada kelas V tahun depan materi pesawat sederhana.

Penyusunan media pembelajaran disesuaikan dengan materi IPA siswa kelas V yaitu pesawat sederhana. Penyusunan media setelah menjadi aplikasi dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validator ahli media, materi, dan bahasa untuk mendapatkan nilai dan saran apakah media layak digunakan atau tidak. Apabila terdapat revisian peneliti akan secepatnya untuk memperbaikinya sesuai saran dan perbaikan dari para ahli.

2) Komponen Media *Articulate Storyline*

Selain rancangan media berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, diantaranya:

- a. Mendownload aplikasi *articulate storyline* melalui *website* pada laptop.
- b. Membuka aplikasi *articulate storyline* lalu klik pada tombol *new project* (membuat projek baru).
- c. Mengubah ukuran media dengan klik *tab desain* pilih *Story Size Setup custom* (1280 dan 720).
- d. Masukkan *background* dengan cara *copy paste* file jpg dari *background*.
- e. Tambahkan judul media.
- f. Masukkan beberapa tombol atau *icon* media sama seperti *copy paste background* atau menggunakan *drag and drop*.
- g. Masukkan teks materi dengan klik format *button* dan pilih sesuai dengan media agar dapat digeser ke atas bawah (*scrolling panel*).
- h. Masukkan juga animasi dan *character* pada bagian *insert character*.
- i. Pemberian efek *hover* dan *trigger* pada *icon-icon* dengan cara menggandakannya kemudian salah satu dari *icon* tersebut beri efek *hover*.
- j. Jika slide pertama sudah bisa digandakan agar tidak membuat ulang.
- k. Masukkan musik agar media dapat menarik perhatian siswa dengan cara klik *insert* audio atau video.

- l. Ketika membuat slide *quiz* klik tombol *desain question* dan pilih bentuk *quiz*, ada yang pilihan ganda, isian, benar dan salah, dan lain sebagainya.
- m. Jika masih belum menarik bisa diganti dengan efek atau animasi yang lainnya yang tersedia pada aplikasi.
- n. Langkah yang terakhir yaitu simpan dan publikasikan ke dalam bentuk aplikasi dengan klik menu *home* kemudian *publish*.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE* setelah pengembangan. Implementasi merupakan tahapan yang digunakan pada saat uji coba produk dilakukan. Implementasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media setelah mendapatkan kategori layak dari validator. Produk yang sudah dinyatakan layak langsung diimplementasikan pada siswa. Pelaksanaan implementasi penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi pesawat sederhana. Implementasi dilakukan secara 2 kali, pada pertemuan awal peneliti menguji coba media hanya kepada beberapa anak saja dikarenakan peneliti menggunakan skala kecil. Setelah uji skala kecil selesai dan ahli praktikalitasnya menyetujui bahwa media layak untuk implementasikan peneliti melanjutkan uji media pada skala besar. Berikut dokumentasi ketika kegiatan penerapan media *articulate storyline* pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condoro Jember pada skala kecil.



Gambar 4. 15

Pembelajaran Menggunakan Media *Articulate Storyline* Skala Kecil

Pada gambar di atas sedang melakukan aktivitas penyampaian materi pesawat sederhana menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada skala kecil. Terlihat gambar di atas siswa sedang menggunakan media yang sudah dibuat. Pada hari pertama penerapan penyampaian materi sampai evaluasi menggunakan media namun pada beberapa siswa saja. Kemudian dilakukan uji media menggunakan skala kecil dengan 8 siswa yang berada di dalam kelas. Setelah evaluasi ahli kepraktisan memberikan saran dan masukan serta penilaian media. Media yang diuji cobakan sudah mendapatkan persetujuan layak dari ahli kepraktisan sehingga dilanjutkan untuk menguji cobakan media pada skala besar yaitu pada seluruh siswa satu kelas V.



Gambar 4. 16

Pembelajaran Menggunakan Media *Articulate Storyline* Skala Besar

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa sedang melakukan aktivitas penyampaian materi pesawat sederhana dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember pada skala besar. Setelah uji coba media pada skala kecil Langkah selanjutnya melanjutkan uji coba media pada skala besar. Setelah pembukaan pembelajaran, membacakan tata cara penggunaan media kepada siswa. Kemudian memberikan contoh mempraktekkan awal dengan menyampaikan materi sampai materi selesai dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, kemudian satu per satu siswa bergiliran maju sesuai dengan urutan bangku menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* sama seperti yang dilakukan oleh peneliti. Peserta didik secara bergantian maju ke depan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Untuk siswa yang berada pada bangku baris 1 dan 2 sebagian membaca materi, dan untuk siswa baris 3 dan 4 sebagian menjawab contoh *quiz*. Setelah semua siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang sudah dikembangkan selanjutnya siswa diberi latihan soal untuk mengetahui hasil belajar pada hari itu ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Setelah menjawab latihan soal siswa diajak untuk membahas bersama terkait hasil pengerjaan yang sudah mereka

kerjakan. Setelah pengkoreksian guru mengajak siswa untuk menyimpulkan kesimpulan terkait pembelajaran hari itu.



Gambar 4. 17
Pengisian Angket dan Penilaian

Pada gambar diatas peserta didik sedang mengisi angket penilaian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember.

Pada penerapan diatas dapat memperoleh data berupa angket respon peserta didik dan guru terkait media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media yang dikembangkan pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember. Adapun respon peserta didik dan guru sebagaimana tabel berikut ini.

Tabel 4.1
Respon Peserta Didik

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Abira Nahda Irfani	19	1	19	95
2.	Akhmad Akbar Dhanu Adinata	19	1	19	95
3.	Amira Adila Shidqiyah	19	1	19	95
4.	Amira Vaida Azmi	19	1	19	95
5.	Arfalia Rosita Izlin	19	1	19	95
6.	Arini Az Zahra	19	1	19	95
7.	Azzahra Alfiana Putri	18	2	18	90
8.	Calista Ardelia	19	1	19	95
9.	Edgar Maulana As-Shiddiqy	18	2	18	90
10.	Evan Barca Bumi Pratama	19	1	19	95
11.	Gisella Najwa Hamzah	19	1	19	95
12.	Hasby Al Farros	19	1	19	95
13.	Maiza Mubina El Hafidz	19	1	19	95
14.	Mirza Navahatul Mawfiroh	19	1	19	95
15.	Moch. Fathir Haziq Al Ghiffary	19	1	19	95
16.	Moch. Ghibran Dimas Saputra	19	1	19	95
17.	Muhammad Iqbal Maulana	19	1	19	95
18.	Muhammad Rayhan Aqila Arsyad	19	1	19	95
19.	Muhammad Rizki Pratama	19	1	19	95
20.	Nijma Abror	19	1	19	95
21.	Rindang Dialova Ramadani	18	2	18	90
22.	Tri Awalia Ramadhani Hartantie Irawan	19	1	19	95
23.	Zhara Zukhrufa Octa Chantika	19	1	19	95
Total Skor yang Diperoleh				2.170	

Tabel 4.2
Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kemenerikan tampilan media untuk dipelajari oleh siswa			√		
2.	Kejelasan tulisan			√		
3.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD)			√		
4.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media untuk dimengerti siswa			√		Lebih menguasai bahasa. Pakai yang

						baku
5.	Penyajian gambar pada media menarik dan proporsional				√	
6.	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa				√	
7.	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan siswa				√	
8.	Mudah diaplikasikan pada masing-masing handphone siswa			√		
Total Skor Empirik (Tse):						27

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap kelima atau tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE* setelah implementasi. Tujuan dari evaluasi ini supaya keberhasilan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember dapat diketahui layak digunakan. Data yang diperoleh berasal dari validasi oleh beberapa para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru, dan angket respon siswa.

B. Analisis Data

a) Analisis Kelayakan

Pada analisis data dapat membuktikan terkait hasil kelayakan dari validasi para ahli. Ahli dalam analisis data meliputi: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Untuk validator dari ahli media adalah ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan selaku Koordinator Program Studi Tadris Matematika. Untuk validator ahli materi yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I yang merupakan

salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam MI/SD. Untuk validator dari ahli bahasa adalah bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan selaku Kajur Pendidikan Sains. Berikut tabel hasil validasi dari para ahli atau validator sebagai berikut:

1. Hasil Validasi

a. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil validasi ahli media berasal dari penilaian validator media. Dalam penelitian ini yaitu ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan selaku Koordinator Program Studi Tadris Matematika. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan media.

Tabel 4. 3

Hasil Validasi Ahli Media

1) Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan pemilihan warna background.				√	
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i> .			√		
3.	Ketepatan memilih musik.			√		
4.	Kemenarikan video.			√		
5.	Kejelasan suara audio.			√		
6.	Kejelasan narasi.				√	
7.	Ukuran video.				√	
8.	Relevansi video dengan materi (konstektual).				√	
9.	Penempatan tombol				√	

10.	Konsistensi tombol.				√	
11.	Ukuran tombol.				√	
12.	Ketepatan pemilihan warna tombol.				√	
13.	Ketepatan pemilihan warna teks.				√	
14.	Ketepatan pemilihan jenis huruf.			√		
15.	Ketepatan ukuran huruf.			√		
16.	Kejelasan gambar.				√	
17.	Kejelasan warna gambar.				√	
18.	Ketepatan ukuran gambar.				√	
19.	Tampilan desain slide.			√		
20.	Komposisi tiap slide.			√		

2) Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				Komentar
		1	2	3	4	
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media.				√	
22.	Kemudahan berinteraksi dengan media.				√	
23.	Kejelasan penggunaan.			√		
24.	Kejelasan struktur navigasi.			√		
25.	Kemudahan penggunaan tombol.				√	
26.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.				√	
27.	Efisiensi teks.				√	
28.	Efisiensi penggunaan slide.				√	
Total Skor Empirik (Tse):					102	

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{102}{112} \times 100\% = 91,07\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari penilaian ahli media skor persentasenya sebesar 91,07%. Skor tersebut berarti membuktikan bahwa media yang dikembangkan bisa digunakan dan berkategori sangat layak, bisa digunakan tanpa adanya perbaikan. Media juga mendapatkan saran agar tulisan dalam media diminimalisir, perbesar gambar atau animasi satu per satu setiap halaman, dan beri suara atau musik pengembang.

b. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi berasal dari penilaian validator materi. Dalam penelitian ini yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam MI/SD. Validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan media.

a). Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

Tabel 4. 4
Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD				√	
2.	Ketepatan materi				√	
3.	Materi yang disajikan singkat dan mudah dipahami				√	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian				√	

b). Kelayakan Penyajian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
5.	Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan			√		
6.	Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasannya				√	
7.	Penyampaian materi secara runtut				√	
Total Skor Empirik (Tse):		27				

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{27}{28} \times 100\% = 96,42\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari penilaian ahli materi skor persentasenya sebesar 96,42%. Skor tersebut berarti membuktikan bahwa media yang dikembangkan bisa digunakan dan berkategori sangat layak, bisa digunakan tanpa adanya perbaikan. Media juga mendapatkan saran agar penulisan materi tertata dengan rapi dan menarik tidak berlebihan.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa berasal dari penilaian validator bahasa. Dalam penelitian ini yaitu bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan selaku Kajor Pendidikan Sains. Validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan media.

a). Aspek Kebahasaan

Tabel 4. 5
Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dengan benar				√	
2.	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada media <i>Articulate Storyline</i>				√	
3.	Kelayakan kalimat yang digunakan pada media <i>Articulate Storyline</i>				√	
4.	Bahasa yang digunakan mudah difahami			√		Lebih menguasai bahasa. Pakai yang baku
5.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				√	

6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MI/SD			√		
Total Skor Empirik (Tse):		36				

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{22}{24} \times 100\% = 91,66\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari penilaian ahli bahasa skor persentasenya sebesar 91,66%. Skor tersebut berarti membuktikan bahwa media yang dikembangkan bisa digunakan dan berkategori sangat layak, bisa digunakan tanpa adanya perbaikan. Media juga mendapatkan saran agar memparafrase materi dalam media dan koreksi penulisan ejaan.

b) Analisis Kepraktisan

Pada analisis data dapat membuktikan terkait hasil kepraktisan dari responden. Respon dalam analisis data meliputi: respon pendidik dan respon peserta didik. Untuk respon pendidik dapat diambil dari bapak Saktiono, S.Pd dan respon peserta didik dapat diambil dari siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember. Berikut tabel hasil uji respon pendidik dan peserta didik sebagai berikut:

2. Uji Respon Guru

a. Hasil Uji Respon Guru

Hasil uji respon guru berasal dari penilaian respon guru. Dalam penelitian ini yaitu bapak Saktiono, S.Pd yang merupakan wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember. Respon ini juga bertujuan untuk mengetahui hasil kepraktisan media.

a) Aspek Kualitas Media Pembelajaran

Tabel 4. 6
Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kemenarikan tampilan media untuk dipelajari oleh siswa			√		
2.	Kejelasan tulisan			√		
3.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dala Kompetensi Dasar (KD)			√		
4.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media untuk dimengerti siswa			√		
5.	Penyajian gambar pada media menarik dan proporsional				√	
6.	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa				√	
7.	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan siswa				√	
8.	Mudah diaplikasikan pada masing-masing handphone siswa			√		
Total Skor Empirik (Tse):						27

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{27}{32} \times 100\% = 83,37\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari respon ahli pembelajaran yang skor persentasenya sebesar 83,37%. Skor tersebut berarti membuktikan bahwa media yang dikembangkan bisa digunakan dan berkategori sangat praktis, bisa digunakan tanpa adanya perbaikan. Media juga mendapatkan komentar jika media *articulate storyline* termasuk media yang mudah untuk diterapkan kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah menerima materi

yang diajarkan, akan tetapi tidak semua sekolah bisa melakukan atau menerapkan media tersebut dikarenakan setiap sekolah tidak sama sarana dan prasarananya. Saran jika menggunakan media tersebut sebelumnya harus dikondisikan siswanya.

b. Hasil Uji Respon Peserta Didik

Tujuan adanya angket respon pada peserta didik guna mengetahui respon dan minat peserta didik serta dapat mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Tabel 4.7
Hasil Uji Respon Peserta Didik

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Abira Nahda Irfani	19	1	19	95
2.	Akhmad Akbar Dhanu Adinata	19	1	19	95
3.	Amira Adila Shidqiyah	19	1	19	95
4.	Amira Vaida Azmi	19	1	19	95
5.	Arfalia Rosita Izlin	19	1	19	95
6.	Arini Az Zahra	19	1	19	95
7.	Azzahra Alfiana Putri	18	2	18	90
8.	Calista Ardelia	19	1	19	95
9.	Edgar Maulana As-Shiddiqy	18	2	18	90
10.	Evan Barca Bumi Pratama	19	1	19	95
11.	Gisella Najwa Hamzah	19	1	19	95
12.	Hasby Al Farros	19	1	19	95
13.	Maiza Mubina El Hafidz	19	1	19	95
14.	Mirza Navahatul Mawfiroh	19	1	19	95
15.	Moch. Fathir Haziq Al Ghiffary	19	1	19	95
16.	Moch. Ghibran Dimas Saputra	19	1	19	95
17.	Muhammad Iqbal Maulana	19	1	19	95
18.	Muhammad Rayhan Aqila Arsyad	19	1	19	95
19.	Muhammad Rizki Pratama	19	1	19	95
20.	Nijma Abror	19	1	19	95
21.	Rindang Dialova Ramadani	18	2	18	90
22.	Tri Awalia Ramadhani Hartantie Irawan	19	1	19	95
23.	Zhara Zukhrufa Octa Chantika	19	1	19	95

Total Skor yang Diperoleh	2.170
----------------------------------	--------------

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2170}{2300} \times 100\% = 94,34\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari uji respon pada peserta didik skor persentasenya sebesar 94,34%. Skor tersebut berarti membuktikan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran dan berkategori sangat praktis.

Tabel 4.8
Hasil Validasi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator 1 (Ahli Media)	91%	Sangat Layak
2.	Validator 2 (Ahli Materi)	96%	Sangat Layak
3.	Validator 3 (Ahli Bahasa)	92%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata Persentase		93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari analisis data 3 validator diatas menunjukkan bahwa validator 1 sebesar 91% dan validator 2 sebesar 96% dan validator 3 sebesar 92% sehingga nilai rata-rata persentase dari ketiga validator diatas sebesar 93%. Hasil dari validitas tersebut pada kriteria uji kelayakan media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* sudah memenuhi kategori Sangat Layak.

Tabel 4. 9
Hasil Respon Guru dan Siswa



No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Respon 1 (Guru)	83%	Sangat Praktis
2.	Respon 2 (Siswa)	94%	Sangat Praktis

Nilai Rata-Rata Persentase	89%	Sangat Praktis
-----------------------------------	------------	-----------------------

Berdasarkan hasil dari analisis data 2 respon diatas menunjukkan bahwa respon 1 sebesar 83% dan respon 2 sebesar 94% sehingga nilai rata-rata persentase dari kedua respon diatas sebesar 89%. Hasil dari respon tersebut dapat mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

3. Revisi Produk

Produk yang mendapatkan penilaian dari para ahli tentunya masih ada perbaikan sesuai dari saran validator. Adapun perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* sebelum dan sesudah revisi sebagaimana pada gambar.

Produk Sebelum Revisi	Cacatan
	<p>Pada tahap validasi mendapat saran diantaranya berupa banyak tulisan namun gambarnya sedikit, karena anak kelas MI jika banyak tulisan akan membuat bosan dan media kurang menarik maka dari itu berinisiatif menambahkan animasi agar lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran.</p>
	<p>Pada tahap validasi mendapat saran diantaranya berupa banyak tulisan namun gambarnya sedikit, karena anak kelas MI jika banyak tulisan akan membuat bosan dan media kurang menarik maka dari itu berinisiatif menambahkan animasi agar lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran</p>

Produk Sesudah Revisi	Cacatan
	<p>Alhamdulillah, secara keseluruhan sudah diperbaiki dan direvisi sesuai arahan (penambahan gif dan gambar). Silahkan media <i>articulate storyline</i> ini bisa digunakan bersama guru pamong (guru kelas) di Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember</p>
	<p>Alhamdulillah, secara keseluruhan sudah diperbaiki dan direvisi sesuai arahan (penambahan gif dan gambar). Silahkan media <i>articulate storyline</i> ini bisa digunakan bersama guru pamong (guru kelas) di Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember</p>

Berdasarkan tabel diatas saran dari ahli media berupa penambahan gambar dan *gif*. Penampilan slide dari produk sebelum revisi menggunakan materi dan gambar saja sehingga terlihat monoton, mungkin bisa divariasikan dengan menambahkan animasi dan *gif*. Maka dari itu media diberi animasi dan gif dalam media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

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

BAB V

KAJIAN dan SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan media merupakan suatu peningkatan dalam sebuah produk yang sudah dilakukan oleh peneliti kemudian dilakukannya pengujian terhadap hasil dari kelayakan produk yang sudah dihasilkan tersebut. Dalam hal ini produk yang akan ditingkatkan atau dikembangkan adalah sebuah produk yang sebelumnya sudah pernah dipakai namun ditingkatkan lagi atau dikembangkan lagi sehingga menjadi suatu produk tertentu. Sedangkan media sendiri mempunyai arti suatu alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar memperoleh tujuan yang ingin dicapai.⁶³

Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* adalah suatu media pembelajaran berupa aplikasi yang memuat efek-efek menarik dalam pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh peserta didik sehingga bisa meningkatkan rasa penasaran kepada peserta didik terhadap materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V. Media *articulate storyline* juga termasuk media yang menarik perhatian peserta didik dengan beberapa halaman yang sudah tersedia.⁶⁴

Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang lebih menekankan kepada proses dibandingkan hasil, hal ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesempatan siswa untuk mengeksklore kemampuannya.

⁶³ Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah, & Ganang Lakshita, "*Media Pembelajaran PPKn SD*", (Surabaya, Jawa Timur: CV Jakad Publishing Surabaya, 2019). Hal 58

⁶⁴ Wahyu Riski, "*Pengembangan Media Pembelajaran PPKN Berbantuan AS3*" (Semarang, Jawa Tengah, 2022). 4.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri alamiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup, oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI lebih menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui keterampilan poses dan sikap ilmiah.⁶⁵

Dalam pengembangan media interaktif *articulate storyline* pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang peneliti menggunakan penelitian (*Research and Development*) dengan model penelitian *ADDIE* yang memiliki lima tahapan diantaranya: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Spesifikasi media interaktif *articulate storyline* dari kombinasi campuran beberapa animasi, efek, audio, dan teks sudah menjadi daya tarik tersendiri pada siswa. Penggunaan tombol yang beragam juga dapat menarik rasa penasaran siswa terhadap media yang dikembangkan. Dunia anak memanglah sangat beragam salah satunya adalah dunia permainan. Dalam media interaktif *articulate storyline* juga seperti media yang berbentuk *games* yang mempermudah siswa dalam memahami materi dari fitur yang tersedia pada media interaktif *articulate storyline*. media interaktif *articulate storyline*

⁶⁵ Jajang Bayu Kelana, "Model Pembelajaran IPA SD." (Cirebon:Edutrimedia Indonesia, 2021), 20-21.

bisa digunakan pada laptop maupun hp, dan pengaplikasiannya pun juga mudah.

Media *articulate storyline* yang dikembangkan dalam penelitian ini membahas tentang materi Pesawat Sederhana kelas V. Materi yang dibahas yaitu tentang pengertian pesawat sederhana, jenis-jenis pesawat sederhana beserta pengertian dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam media juga berisikan contoh soal *quiz* 2 dan latihan soal 10. Nantinya latihan soal tersebut akan menghasilkan skor nilai yang didapatkan oleh masing-masing siswa dan media juga berisi *reviewe* dari jawaban siswa.

Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media *articulate storyline*, diantaranya:

1. Mendownload aplikasi *articulate storyline* melalui *website* pada laptop.
2. Membuka aplikasi *articulate storyline* lalu klik pada tombol *new project* (membuat projek baru).
3. Mengubah ukuran media dengan klik *tab desain* pilih *Story Size Setup*.
4. Masukkan *background* dengan cara *copy paste* file *jpg* dari *background*.
5. Tambahkan judul media.
6. Masukkan beberapa tombol atau *icon* media sama seperti *copy paste background* atau menggunakan *drag and drop*.
7. Masukkan teks materi dengan klik format *button* dan pilih sesuai dengan media agar dapat digeser ke atas bawah (*scrolling panel*).
8. Masukkan juga animasi dan *character* pada bagian *insert character*.

9. Pemberian efek *hover* dan *trigger* pada *icon-icon* dengan cara menggandakannya kemudian salah satu dari *icon* tersebut beri efek *hover*.
10. Jika slide pertama sudah bisa digandakan agar tidak membuat ulang.
11. Masukkan musik agar media dapat menarik perhatian siswa dengan cara klik *insert* audio atau video.
12. Ketika membuat slide *quiz* klik tombol *desain question* dan pilih bentuk *quiz*, ada yang pilihan ganda, isian, benar dan salah, dan lain sebagainya.
13. Jika masih belum menarik bisa diganti dengan efek atau animasi yang lainnya yang tersedia pada aplikasi.
14. Langkah yang terakhir yaitu simpan dan publikasikan ke dalam bentuk aplikasi dengan klik menu *home* kemudian *publish*.

Prosedur dari penggunaan aplikasi PENA IPA AS3 *articulate storyline* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan sebelum menggunakan *articulate storyline*: Pada tahap ini, siswa harus mempersiapkan diri untuk penggunaan media agar lancar mempelajari tata cara atau petunjuk penggunaan media.
- b. Tahap kedua: Guru meminta untuk mendengarkan dan memperhatikan instruksi sehingga mereka dapat memahami materi.
- c. Tahap yang ketiga adalah guru menjelaskan tata cara penggunaan media *articulate storyline*
- d. Tahap yang keempat guru membuka media *articulate storyline* dan membacakan judul *articulate storyline*.

- e. Tahap yang kelima adalah siswa mengamati materi yang terdapat pada media *articulate storyline*.
- f. Tahap yang keenam guru menjelaskan isi dari media *articulate storyline*
- g. Tahap yang ketujuh siswa mencoba dan menirukan prosedur dari guru
- h. Tahap yang kedelapan siswa memahami materi
- i. Tahap kesembilan siswa mengerjakan latihan-latihan yang ada pada *articulate storyline* (tahap penyelesaian).
- j. Tahap yang terakhir siswa menutup media *articulate storyline* dengan bantuan dan arahan petunjuk dari guru.

Pada pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* ini mendapatkan revisi dan saran dari 3 validator sebanyak 1 kali. Saran dari ahli media berupa penambahan gambar dan *gif*. Penampilan slide dari produk sebelum revisi menggunakan materi dan gambar saja sehingga terlihat monoton, mungkin bisa divariasikan dengan menambahkan animasi dan *gif*. Maka dari itu media diberi animasi dan *gif* dalam media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Setelah proses validasi selesai dilanjutkan ke implementasi dan evaluasi media.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peserta didik diharapkan lebih tertib pada saat pembelajaran.
- b. Peserta didik diharapkan dapat mendengarkan dengan jelas arahan dan penjelasan terkait penggunaan media pada saat pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Pengembangan produk media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bisa diterapkan pada semua Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya di Kabupaten Jember. Tetapi dengan tersebarnya media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* produk harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik juga agar dari penyebaran produk tersebut akan bermanfaat dengan baik dan produk tidak sia-sia.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V materi Pesawat Sederhana sudah dapat diputuskan bahwa mendapatkan kriteria layak untuk diterapkan, sehingga disarankan dapat diterapkan juga pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V materi Pesawat Sederhana hanya diterapkan pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember, akan lebih baik juga jika dapat dikembangkan di kelas atau di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya juga.
- c. Bagi pihak yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan produk media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* disarankan dapat mendesain cover dan media menjadi lebih menarik dengan

mengubah beberapa efek atau animasi yang ada pada media serta dapat mengkonsep suatu media menjadi lebih menarik, juga menambahkan materi yang mudah dimengerti siswa dan lebih luas lagi.

- d. Bagi pihak yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan produk media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* disarankan dapat pula memberikan hasil keefektifan pada pembelajaran.
- e. Bagi pihak yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan produk media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* disarankan dapat pula memberikan *script* musik lebih dari 1 sehingga dapat dibedakan musik untuk materi dan latihan soal.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang mempunyai 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan rancangan media sebagaimana terlampir.
2. Kelayakan media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas V Madrasah

Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dapat diketahui pada saat setelah melakukan uji validasi. Kelayakan dilakukan sebagai patokan sebelum media diuji cobakan pada pembelajaran di kelas. Proses uji validasi dilakukan oleh 3 validator diantaranya validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Hasil dari rata-rata kedua validator sebesar 93%, sehingga dapat diartikan jika media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dikategorikan sangat layak.

3. Kepraktisan media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dapat diketahui pada saat setelah melakukan uji coba media pada pembelajaran di kelas. Proses uji coba dilakukan oleh 2 yaitu respon guru dan siswa. Hasil dari rata-rata kedua respon sebesar 89%, sehingga dapat diartikan jika media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember dikategorikan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syawaluddin, Hamzah Pagarra, “Media Pembelajaran”, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022),
- Amiroh. “*Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline.*” (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2019),
- Arafat, Maulana. “*Pembelajaran IPA SD/MI.*” (Jakarta, 2020),
- Arsyad, Azhar, Pembelajaran dengan Media (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada).
- Cahyadi Rahmat Arofah Hari, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,*” (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/Halaqa.V3:
- Darmawan Daddy dan Kustandi Cecep, “*Pengembangan Media Pembelajaran.*” (Jakarta : Kencana, 2020),.
- Dewi Angga , Putu Yulia, , Dan Niniek Kusumawati, “*Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA MI/SD*” (Aceh, 2021),
- Dewi Salma Prawiradilaga, et al., “*Metode Penelitian & Pengembangan RnD,*” (Jakarta: Kencana, 2016),
- Eduka Tim Sains, “*Kumpulan Materi n Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*” (Makassar: Aksara Timur, 2021),
- Erma Sukmawati, "Pengajaran Melalui Media." (Klaten: Grup Media Tahta: 2021),
- Fauziah, N. N., & Adi, D. P. (2023). Improving Student Learning Outcomes Through Problem-Based Learning Model Assisted with Picture Media. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 16(1), 70-85.
- Hafidhah Maghfira, Mukn'iah, “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3*” (Juni 2023):
- Haqih Mufih Kurani, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik*”. (Skripsi: Universitas Negeri Jakarta, 2022)
- Hasanah Hisbiyatul dan Rudi Sumiharsono, “*Media Pembelajaran*” (Makasar: Pustaka Abadi, 2020),
- Holisin Iis Holisin dan Shoffan Shoffa, “*Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*”. (Bojonegoro: CV Agraphana Media, 2021),

- Ika Parma Dewi., “*Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3.*” (Padang , 2021).
- Indriyanti (dkk)., *Penerapan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 2, 2, 2017, Hal. 21
- Irawan Edi dan Irawan Hj. Tatik Sutarti, “*Metode Penelitian Pengembangan*“.
(Makassar: PT Utama),
- Japar Muhammad, Dini Nur Fadhilah, & Ganang Lakshita, “*Media Pembelajaran PPKn SD*”, (Surabaya, Jawa Timur: CV Jakad Publishing Surabaya, 2019).
- Kelana Jajang Bayu, “*Model Pembelajaran IPA SD.*” (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021),
- Khusnah Nurul “*Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline*”, (Uin Alaudin Makasar: Jurnal Analisa, 2020)
- Legina Nadia, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sekolah Dasar*”. (Artikel: Undikma, 2022)
- Madona Ade Sri, dan Hasanul Fikri, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*”, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019),
- Marlina, “*Pengembangan Media Pembelajaran Sd/Mi*”, (Pasuruan: Yayasan Muhammad Zaini, 2021).
- Maryati Kun, “*Teknik Pengumpulan Data*”, (Bandung : Esis, 2021),
- Mawardani, “*Praktis Penelitian Kual Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*“, (Surabaya: Sinar Grafindo, 2018).
- Mustajab, H., Fauziah, N. N., & Putri, R. M. (2023, December). Implementation of Articulate Media on Learning Outcomes of Class V Students at MIN 1 Banyuwangi. In 2nd Annual Conference of Islamic Education 2023 (ACIE 2023) (pp. 28-34). Atlantis Press.
- Nahdiah Nur Fauziah, & Sutrisno Nina. (2023). The Development Of Interactive Articulate Storyline Media Toward Civic Education At Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Banyuwangi. Madrasah: Digilib UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023. 70-85.
- Nurdyansah, “*Media Pembelajaran Inovatif*”, (Sidoarjo: Umsida, 2019),
- Nurfadhillah Septy “*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, “Media Pembelajaran*”, (Jawa Barat: Cv Jejak, 2021),

- Nurmala Siti, “*Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa sd/Mi*”. (Skripsi: Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2021)
- Nurmala Siti, *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI*, 5, 6, 2021., <https://jbasic.org/index.php/basicedu> diakses pada tanggal Maret 2021
- Prasetyo Larasati Putri “*Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Ppkn Kelas V SD*”. (Skripsi: Universitas Negeri Jakarta, 2022)
- Priyono, “*Senangnya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gaya Dan Pesawat Sederhana*” (Makassar: Unisri Pres, 2020),
- Priyono, “*Senangnya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Gaya Dan Pesawat Sederhana*”,
- Purba Anjar dan Nokman Riyanto, “*Media Pembelajaran Audio Visual*”, (Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang, 2021),
- Rahmad, R. (2021). “*Kajian Pembelajaran IPA MI/SD.*”
- Rayanto Rudi Hari, “*Penelitian Pengembangan Model Addie & R2d2*”, (Pasuruan: Perum Sekar Indah, 2020).
- Riski Wahyu, “*Pengembangan Media Pembelajaran PPKN Berbantuan AS3*” (Semarang, Jawa Tengah, 2022).
- Ruminiati. 2007. “*Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*”. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Safira Arum Dona “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar*” (Skripsi: Universitas Negeri Jakarta, 2021)
- Sari Refni Mayang, et al., “*Community Dedication*”, (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022).
- Septy Nurfadhilah “*Pendidikan Guru Sekolah Dasar*” Universitas Muhammadiyah Tanggerang, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: Cv Jejak, 2021),
- Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*. (Tanggerang: Cv Jejak, 2021).
- Siti Maemunawati, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran* (Banten : 3M Media Karya Serang, 2020),

- Sodik Ali dan Sandu Siyoto, *“Dasar Metodologi Penelitian”*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015),
- Sudjana Nana Ahmad Rivai, *“Media Pengajaran”*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2021),
- Sukiman, *“Pengembangan Media Pembelajaran”* (Yogyakarta: Pedagogia, 2020),
- Suryadi Ahmad, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, 2020).
- Tejemahan. Al-Qur`An, (Bandung: Diponegoro).
- Tim Penyusun, *“Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah”*, (Jember: IAIN Jember Press, 2018),
- Tubagus Munir, *“Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh”*, (Bandung: Cv Nas Pustaka, 2021),
- Usriyah Lailatul, *“Perencanaan Pembelajaran”* (Jawa Barat: Adab CV Adanu Abimata, 2021),
- Wahab Abdul, *“Media Pembelajaran Matematika”*, (Aceh: Yayasan Muhammad Zaini, 2021),
- Wahab Abdul, et al., *“Teori Wawancara Pada Penelitian Pengembangan”*, (Bandung: PT Leutika Nouvalitera, 2019),
- Wahyu, Riski. *“Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Berbantuan Articulate Storyline 3”* (Padang, 2021).
- Wati Ega Rima, *“Ragam Media Pembelajaran”*, (Kata Pena, 2020),
- Wibawanto, W. (2019). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st Ed.). Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaomi Muhammad, *“Media dan Teknologi Pembelajaran.”* (Jakarta : Kencana, 2020),
- Yudi Ari R Dan Sugiarti, *“Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d: Teori An Praktek”*, (Pasuruan : Lembaga Academis & Research Institute, 2020),
- Zaini Febby Muhammad, *“Pengembangan Media Articulate Storyline Muatan Pembelajaran Ppkn Kelas III Sekolah Dasar”*, (Semarang, 2022).
- Zaman Badru Dkk, *“Media Dan Sumber Belajar SD”*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019)

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fathur Rahman Arrozi
NIM : 205101040003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : UIN KH Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember”** adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebesar-besarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 26 Februari 2024

Saya Menyatakan


Fathur Rahman Arrozi
NIM. 205101040003

Lampiran 2

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



YAYASAN PENDIDIKAN MA'ARIF CONDRO
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRO
MIMA CONDRO

Status : Swasta-Terakreditasi NSM: 111235090142 - NPSN: 60715592
 Alamat : Jalan Gajah Mada XIX/13 Kaliwates-Jember
 e-mail : mimacondromanajemen@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN


Nomor : 082/Mis.13.32.142/2/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MIMA CONDRO Kecamatan Kaliwates dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715592, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa:

Nama : **FATHUR RAHMAN ARROZI**
 NIM : **205101040003**
 Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
 Judul : *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline
 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi
 Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
 Ma'arif Condoro Jember.*

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan *Telah Melaksanakan Penelitian* di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember mulai 16 – 21 Februari 2024.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Februari 2024
 Kepala MIMA CONDRO

PONIMAN, S.Pd.

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Jember
Mata Pelajaran : IPA
Kelas / Semester : 5 /2
Pelajaran : Pesawat Sederhana
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 2 x 30 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	
Kompetensi Dasar	Indikator
2.1 Memahami pengertian, macam-macam, dan contoh pesawat sederhana.	1.2.1 Menjelaskan pengertian pesawat sederhana (C2) 1.2.2 Menyebutkan macam-macam pesawat sederhana yang ada di rumah (C1) 1.2.3 Memberikan contoh dari setiap macam-macam pesawat sederhana (C2)
4.4 Merumuskan hasil penyelidikan atau pemecahan masalah tentang manfaat penggunaan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari	4.4.1 Mengatasi permasalahan di lingkungan sekitar yang dapat diatasi dengan menggunakan pesawat sederhana (HOTS P4) 4.4.2 Merumuskan suatu usulan penerapan pesawat sederhana untuk memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari yang belum diatasi dengan menggunakan pesawat sederhana. (HOTS P4)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak penjelasan dari guru melalui media *articulate storyline*, siswa dapat **menjelaskan** jenis-jenis pesawat sederhana dengan benar (**Saintifik C2**)
2. Dengan menyimak penjelasan dari guru melalui media *articulate storyline*, siswa dapat **menyebutkan** pesawat sederhana yang ada di rumah dengan benar (**Saintifik C1**)
3. Dengan menyimak penjelasan dari guru melalui media *articulate storyline*, siswa dapat **Memberikan contoh** dari setiap macam-macam pesawat sederhana dengan benar. (**C2**)
4. Dengan penugasan dari *articulate storyline*, siswa dapat **mengatasi** permasalahan di lingkungan sekitar yang dapat diatasi dengan menggunakan pesawat sederhana dengan benar. (**HOTS P4**).
5. Dengan penugasan dari *articulate storyline*, siswa dapat **merumuskan** suatu usulan penerapan pesawat sederhana untuk memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari yang belum diatasi dengan menggunakan pesawat sederhana dengan benar. (**HOTS P4**).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pesawat Sederhana

E. PENDEKATAN, MODEL, METODE

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Praktek, Diskusi, Permainan, Penugasan Dan Tanya Jawab.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam pembuka (Religius) 2. Guru menanyakan kabar peserta didik (Rasa ingin tahu) 3. Guru membuka pelajaran dengan berdo`a bersama untuk menanamkan nilai religius. 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik untuk memantau kedisiplinan peserta didik (C5) 5. Guru memberikan pengulangan materi sebelumnya dan menghubungkan dengan materi pembelajaran hari ini melalui quiz (Apersepsi) 6. Peserta didik diberikan motivasi dengan cara memberikan <i>ice breking</i> dengan cara membaca cerita yang ada pada buku?" (Motivasi) 7. Mengaitkan pertanyaan tersebut dengan materi yang akan diajarkan pelajaran 4 pembelajaran 2 (Pesawat Sederhana) (Kolaborasi, C4) 	15 menit

	<p>8. Guru menyampaikan garis besar materi yang disampaikan (Communication)</p> <p>9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. (Communication)</p>	
Inti	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>➤ Orientasi Siswa Pada Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait tata cara penggunaan media <i>articulate storyline</i>. • Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>articulate storyline</i>. • Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait materi Pesawat Sederhana. • Satu persatu peserta didik bergiliran maju ke depan menggunakan media <i>articulate storyline</i>. • Peserta didik mengamati contoh soal yang diberikan oleh guru yang ada pada media <i>articulate storyline</i>. (Mengamati-Saintifik), • Peserta didik mencoba menjawabnya sesuai dengan soal yang sudah tersedia pada media <i>articulate storyline</i> tersebut. (Critical thinking) • Setelah selesai menjawab soal yang diberikan siswa mendengarkan guru memberi penguatan tentang materi yang dibahas (Pesawat Sederhana) <p>a. Ayo Mendengarkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait tata cara penggunaan media <i>articulate storyline</i>. • Siswa mendapatkan materi singkat dari guru dan menganalisa materi yang disajikan dengan benar. (C4) <p>b. Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada kegiatan : Ayo Menulis, secara mandiri siswa menulis materi Pesawat Sederhana yang sudah diberikan oleh guru. • Setelah menulis guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi, yaitu Pesawat Sederhana. (Critical Thinking) <p>c. Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah menulis siswa membaca dan menganalisa materi-materi yang telah diberikan oleh guru dengan baik dan konsentrasi. (HOTS C4) <p>d. Ayo Mengerjakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait latihan soal. • Siswa mengerjakan soal yang sudah diberikan oleh guru. 	30 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengumpulkan lembar jawaban dari latihan soal yang diberikan guru tadi. • Guru mengoreksi latihan soal yang sudah dikerjakan siswa. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memahami tentang materi Pesawat Sederhana, juga mampu menyelesaikan dalam bentuk latihan soal dan soal cerita. • Kemandirian dan ketekunan dalam mengerjakan tugas serta kepekaan dan berpikir kritis. <p>Catatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ini merupakan media untuk mengukur seberapa jauh materi yang sudah dipelajari dan dipahami siswa. • Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, guru dapat memberikan REMEDIAL dan PENGAYAAN sesuai dengan tingkat pencapaian masing-masing siswa. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa meningkatkan kegiatan belajarnya sesuai dengan tingkat pencapaian yang dicapainya. <p>Kerja Sama Dengan Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan orang tuanya, siswa belajar lebih lanjut lagi atau memperbanyak latihan soal terkait materi Pesawat Sederhana. • Siswa menentukan hasil dari belajar di rumah tersebut. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami materi Pesawat Sederhana. • Menambah rasa ingin tahu. • Kerja sama. • Keterampilan mengumpulkan dan mengolah data atau informasi melalui kegiatan pengamatan dan berkelompok. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diajak melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran hari ini dengan bersama-sama. (Mengelola informasi critical thinking, C6) 2. Guru memberikan penguatan dari kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari hari ini untuk mengetahui hasil ketercapaian materi. (Refleksi, Critical Thinking, Communication C-4) 	15 menit

	<p>5. Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. (Reflektif)</p> <p>6. Peserta didik diajak melakukan Ice Breaking (tepuk tangan)</p> <p>7. Peserta didik diberi tugas dari buku sesuai materi pembelajaran hari ini (materi Pesawat Sederhana). (Creativity, C6)</p> <p>8. Siswa mendengarkan tugas berikutnya yang harus dikerjakan yaitu mengerjakan evaluasi melalui LKPD.</p> <p>9. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru dengan cermat.</p> <p>10. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>11. Peserta didik berdoa sesudah pembelajaran (Religius)</p> <p>12. Guru mengucapkan salam penutup (Religius)</p>	
--	--	--

G. PENILAIAN

PENILAIAN, REMIDI DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap : Observasi
 Penilaian Pengetahuan : quis dan Tes Tulis (Pilihan Ganda)
 Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja dan portofolio

2. Instrumen Penilaian

- Lembar Observasi (pengamatan sikap)
 Pertanyaan lisan, Isian
 Proyek
 Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial

- Menjelaskan kembali materi Pesawat Sederhana bagi siswa yang belum paham.
- Mengulas kembali materi yang berhubungan dengan materi Pesawat Sederhana bagi siswa yang belum faham
- Mengulas dan mencontohkan lebih lanjut tentang materi Pesawat Sederhana dominan statis bagi siswa yang belum faham

Pengayaan

- Siswa membaca buku dan slogan-slogan yang berhubungan dengan materi Pesawat Sederhana
- Guru menugaskan siswa mencari sumber-sumber lain yang berhubungan dengan materi Pesawat Sederhana
- Siswa mengembangkan contoh dari materi Pesawat Sederhana dalam bentuk permainan sederhana

H. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media : Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*
2. Alat : laptop dan LCD Proyektor
3. Sumber Belajar
 1. Buku Pedoman Guru Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5
 2. Internet :

Link Sumber Belajar

- <https://youtu.be/PPE09K9TjRA>
- <https://youtu.be/uDrCpri9c3Q>
- <https://youtu.be/IWhy8egAKos>

Mengetahui,
Guru Kelas 5B

M. Saktiono, S.Pd.
NIP.

Jember, 18 Februari 2024
Mahasiswa

Fathur Rahman Arrozi
NIM. 205101040003

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Poniman, S.Pd.
NIP.

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

Evaluasi Pembelajaran
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan
Model Penilaian HOTS

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik Penilaian : Observasi
 b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 c. Lembar Penilaian Sikap
 Minggu ke-... Bulan.... 2023

No	Nama Siswa	Sikap Yang Dinilai												Jumlah Skor
		Kerja Sama				Tanggung Jawab				Teliti				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
...														
Dst.														

Keterangan :

Lembar penilaian ini dimulai dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom dengan ketentuan :

1. : belum terlihat
 2. : cukup terlihat
 3. : terlihat
 4. : sangat terlihat

Penilaian : jumlah skor X 10

10

2. Penilaian Pengetahuan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

- a. Penyelesaian essay soal cerita (penskoran) tentang materi Pesawat Sederhana.
 b. Jumlah butir soal : 10
 c. Skor tiap soal : 10
 d. Total skor : 100

Nilai Siswa : jumlah skor yang diperoleh x 10

3. Penilaian Keterampilan

- a. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Membuat laporan tentang materi Pesawat Sederhana

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Kemampuan melaporkan hasil kerja team dalam bentuk tabel	Siswa mengisi tabel pertanyaan dengan lengkap dan tepat sesuai hasil diskusi.	Siswa mengisi tabel pertanyaan dengan lengkap tetapi kurang tepat.	Dala mengisi tabel, ada kolom pada tabel yang tidak diisi oleh siswa atau ada jawaban yang tidak tepat.	Siswa hanya mengisi satu kolom pada tabel dan jawaban tidak tepat.

No	Nama	Kelengkapan Isi Laporan	Tampilan
		Score	Score
1.			
.....			
Dst.			

Keterangan :

Lampiran 1 : Materi Ajar

- <https://drive.google.com/file/d/14jUwO0Y2fug1I3dGhNxbnQ5C2s93LRNc/view?usp=drivesdk>

Lampiran 2 : LKPD

- https://drive.google.com/file/d/1vjJbuM_agWO28CooAcOERF58Nnr3ent/view?usp=drivesdk

Lampiran 3 : Kisi-Kisi Soal

Lampiran 4 : Kartu Soal

Lampiran 5 : Soal Evaluasi

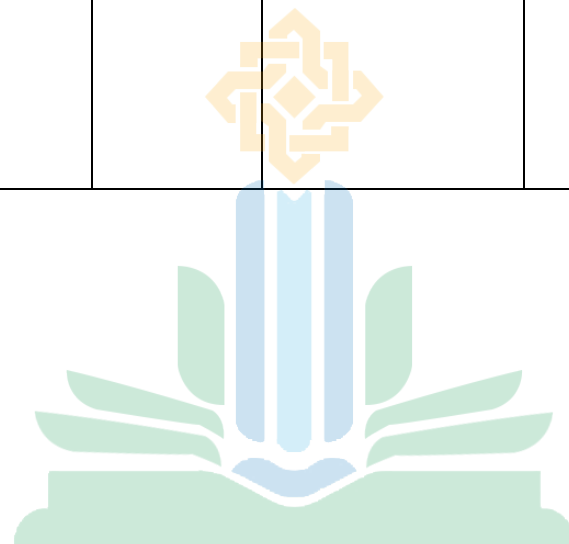
Lampiran 6 : Pedoman Penskoran

Lampiran 4

MATRIK PENELITIAN**Fathur Rahman Arrozi****Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam****Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember**

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	Konsep dasar media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian 2. Prinsip 3. Manfaat 4. Jenis-Jenis 5. Prosedur Penggunaan 6. Kelemahan dan Kelebihan 7. Menu Pendukung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara Kepala Madrasah, Guru Kelas, dan Siswa kelas lima. 2. Buku referensi: jurnal, <i>E-book</i>, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> 2. Model pengembangan ADDIE. 3. Teknik Pengumpulan Data: <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Dokumentasi • Angket 4. Jenis Data: <ul style="list-style-type: none"> • Kualitatif • Kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana desain produk pengembangan media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

<p>Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember</p>					<p>5. Analisis Data: <ul style="list-style-type: none"> • Kualitatif • Kuantitatif </p> <p>6. Uji Coba Produk: <ul style="list-style-type: none"> • Uji Ahli Materi • Uji Ahli Media • Uji Coba (Respon Pendidik Dan Peserta Didik) </p>	<p>Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember?</p> <p>3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif Condro Jember?</p>
--	--	--	--	--	--	--



Lampiran 5

VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro

Penyusun : Fathur Rahman Arrozi

Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan "Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro", maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui layak atau tidak layak media ini digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media interaktif *Articulate Storyline* dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran revisi.

B. Keterangan Skala Penilaian:

1. 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
2. 2 = kurang relevan / kurang baik
3. 3 = relevan / baik
4. 4 = sangat relevan / sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama : Dr. Indah wahyuni, m.pd.

NIP : 198003062011012009

Instansi :

C. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan pemilihan warna background.				✓	
2.	Keserasian warna tulisan dengan background.			✓		
3.	Ketepatan memilih musik.			✓		

4.	Kemenarikan video.				✓	
5.	Kejelasan suara audio.				✓	
6.	Kejelasan narasi				✓	
7.	Ukuran video.				✓	
8.	Relevansi video dengan materi (konstektual).					
9.	Penempatan tombol				✓	
10.	Konsistensi tombol.				✓	
11.	Ukuran tombol.				✓	
12.	Ketepatan pemilihan warna tombol.				✓	
13.	Ketepatan pemilihan warna teks.				✓	
14.	Ketepatan pemilihan jenis huruf.				✓	
15.	Ketepatan ukuran huruf.				✓	
16.	Kejelasan gambar.				✓	
17.	Kejelasan warna gambar.				✓	
18.	Ketepatan ukuran gambar.				✓	
19.	Tampilan desain slide.				✓	
20.	Komposisi tiap slide.				✓	

D. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				Komentar
		1	2	3	4	
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media.				✓	
22.	Kemudahan berinteraksi dengan media.				✓	
23.	Kejelasan penggunaan.			✓		
24.	Kejelasan struktur navigasi.			✓		
25.	Kemudahan penggunaan tombol.				✓	
26.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.				✓	
27.	Efisiensi teks.				✓	
28.	Efisiensi penggunaan slide.				✓	

E. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan isi mohon ditulis slide beberapa padakolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan atau bagian yang perlu disempurnakan, seperti kesalahan susunan kalimat, kesalahan penggunaan gambar dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

F. Komentar dan Saran Umum

1. Beri suara / voice pengembang
2. Minimalisir tulisan
3. Perbesar gambar / satu per satu setiap halaman
4. tambahkan link video kontekstual.


G. Kesimpulan

Media Interaktif *Articulate Storyline* ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi dan sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai kesimpulan anda.

Jember,
Validator


Dr. Indah Wahyuni, M.Pd
NIP. 1963062011012009.

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

Lampiran 6

VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro
Penyusun : Fathur Rahman Arrozi
Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro”, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui layak atau tidak layak media ini digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media interaktif *Articulate Storyline* dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran revisi.

B. Keterangan Skala Penilaian:

1. 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
2. 2 = kurang relevan / kurang baik
3. 3 = relevan / baik
4. 4 = sangat relevan / sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama :
 NIP :
 Instansi :

C. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD					
2.	Ketepatan materi				✓	
3.	Materi yang disajikan singkat dan mudah Dipahami				✓	

4.	Kesesuaian materi dengan tujuan Penelitian				✓	
----	--	--	--	--	---	--

D. Kelayakan Penyajian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
5.	Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan			✓		
6.	Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasannya				✓	
7.	Penyampaian materi secara runtut				✓	

E. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi Petunjuk

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan isi mohon ditulis slide beberapa padakolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan atau bagian yang perlu disempurnakan, seperti kesalahan susunan kalimat, kesalahan penggunaan gambar dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

F. Komentar dan Saran Umum

Sarankan dilanjutkan menjadi Media yang siap diimplementasikan. Sediakan semua sumber & urutkan bisa secara di selesaikan dan diperbaiki lagi.

.....

.....

.....

G. Kesimpulan

Media Interaktif *Articulate Storyline* ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi dan sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai kesimpulan anda.

Jember, 9 Februari 2024.
Validator



M. Sunghyo Prayogo, M.Pd.
NIP. 198810022015031004

Lampiran 7

VALIDASI AHLI BAHASA

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro

Penyusun : Fathur Rahman Arrozi

Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro”, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui layak atau tidak layak media ini digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media interaktif *Articulate Storyline* dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran revisi.

B. Keterangan Skala Penilaian:

1. 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
2. 2 = kurang relevan / kurang baik
3. 3 = relevan / baik
4. 4 = sangat relevan / sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama :
NIP :
Instansi :

C. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Penggunaan bahasa yang efektif dan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dengan benar				✓	
2.	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan pada media <i>Articulate Storyline</i>				✓	

3.	Kelayakan kalimat yang digunakan pada media <i>Articulate Storyline</i>			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah difahami			✓	
5.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan			✓	
6.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MI/SD			✓	

D. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

E. Komentor dan Saran Umum

- ① Parafrase materi dalam media
 - ② Koreksi penulisan ejaan
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

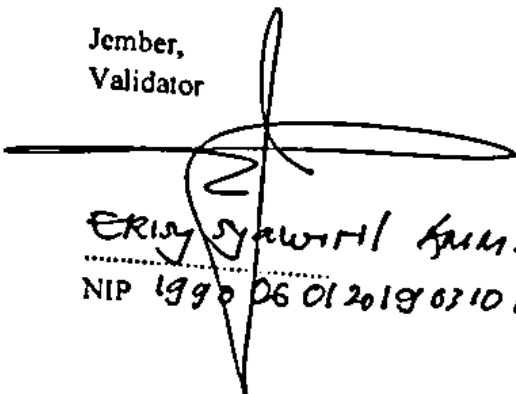
F. Kesimpulan

Media Interaktif *Articulate Storyline* ini dinyatakan:

- ① Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi dan sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai kesimpulan anda.

Jember,
Validator


ERISY SYAWATI KURNIAH
NIP 199006012019031012

Lampiran 8

ANGKET AHLI PEMBELAJARAN

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro

Penyusun : Fathur Rahman Arrozi

Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan hormat,

Schubungan dengan “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro”, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui layak atau tidak layak media ini digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media interaktif *Articulate Storyline* dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran revisi.

B. Keterangan Skala Penilaian:

1. 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
2. 2 = kurang relevan / kurang baik
3. 3 = relevan / baik
4. 4 = sangat relevan / sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Identitas Validator

Nama :
 NIP :
 Instansi :

C. Aspek Kualitas Media Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kemenarikan tampilan media untuk dipelajari oleh siswa			✓		
2.	Kejelasan tulisan			✓		

Lampiran 9

ANGKET PESERTA DIDIK

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline
Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana
Kelas V MIMA Condro Jember**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pokok : Pesawat Sederhana
Sasaran Program : Siswa/Siswi Kelas V MIMA Condro Jember
Peneliti : Fathur Rahman Arrozi

Petunjuk Pengisian Angket Evaluasi Multimedia Interaktif:

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai multimedia interaktif materi “Pesawat sederhana” telah dilaksanakan oleh peserta didik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
 1. Ya
 2. Tidak

A. Aspek Tampilan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah teks atau tulisan pada media <i>articulate storyline</i> lain ini mudah dibaca?	√	
2.	Apakah petunjuk penggunaan yang disajikan jelas?	√	
3.	Apakah pemilihan menu yang disajikan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah penggunaan tombol yang disajikan mudah digunakan?	√	
5.	Apakah fungsi tombol yang disajikan sudah jelas?	√	
6.	Apakah tombol yang disajikan dapat digunakan dengan baik?	√	
7.	Apakah suara musik yang disajikan mendukung?	√	
8.	Apakah warna pada media jelas dan menarik?	√	
9.	Apakah tampilan pada media menarik?	√	

B. Aspek Penyajian Materi dan Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipelajari?	√	
2.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menjelaskan suatu konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	√	
3.	Apakah bahasa pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipahami?	√	

4.	Apakah contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami?	√	
5.	Apakah rumusan soal yang disajikan jelas?	√	
6.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	√	
7.	Apakah soal dan materi yang disajikan sesuai?	√	
8.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu meningkatkan perhatian peserta didik?	√	
9.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu memotivasi peserta didik?	√	
10.	Setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian dapat memahami materi pesawat sederhana?	√	
11.	setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian lebih tertarik dalam belajar ilmu pengetahuan alam?	√	

Jember, 21 Februari 2024

Siswa



M. Iqbal Maulana



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

ANGKET PESERTA DIDIK

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pokok : Pesawat Sederhana
Sasaran Program : Siswa/Siswi Kelas V MIMA Condro Jember
Peneliti : Fathur Rahman Arrozi

Petunjuk Pengisian Angket Evaluasi Multimedia Interaktif:

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai multimedia interaktif materi “Pesawat sederhana” telah dilaksanakan oleh peserta didik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
 1. Ya
 2. Tidak

A. Aspek Tampilan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah teks atau tulisan pada media <i>articulate storyline</i> lain ini mudah dibaca?	√	
2.	Apakah petunjuk penggunaan yang disajikan jelas?	√	
3.	Apakah pemilihan menu yang disajikan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah penggunaan tombol yang disajikan mudah digunakan?	√	
5.	Apakah fungsi tombol yang disajikan sudah jelas?	√	
6.	Apakah tombol yang disajikan dapat digunakan dengan baik?	√	
7.	Apakah suara musik yang disajikan mendukung?		√
8.	Apakah warna pada media jelas dan menarik?	√	
9.	Apakah tampilan pada media menarik?		√

B. Aspek Penyajian Materi dan Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipelajari?	√	
2.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menjelaskan suatu konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?		√
3.	Apakah bahasa pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami?	√	
5.	Apakah rumusan soal yang disajikan jelas?	√	

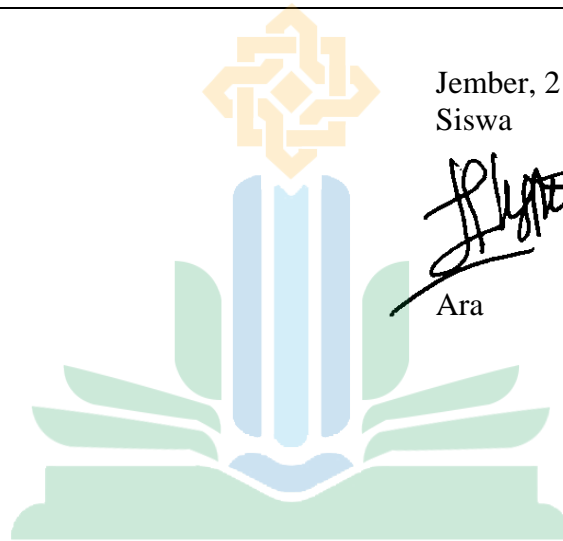
6.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?		√
7.	Apakah soal dan materi yang disajikan sesuai?	√	
8.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu meningkatkan perhatian peserta didik?		√
9.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu memotivasi peserta didik?	√	
10.	Setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian dapat memahami materi pesawat sederhana?	√	
11.	setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian lebih tertarik dalam belajar ilmu pengetahuan alam?	√	

Jember, 21 Februari 2024

Siswa



Ara



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

ANGKET PESERTA DIDIK

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pokok : Pesawat Sederhana
Sasaran Program : Siswa/Siswi Kelas V MIMA Condro Jember
Peneliti : Fathur Rahman Arrozi

Petunjuk Pengisian Angket Evaluasi Multimedia Interaktif:

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai multimedia interaktif materi “Pesawat sederhana” telah dilaksanakan oleh peserta didik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
 1. Ya
 2. Tidak

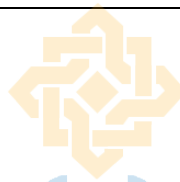
A. Aspek Tampilan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah teks atau tulisan pada media <i>articulate storyline</i> lain ini mudah dibaca?	√	
2.	Apakah petunjuk penggunaan yang disajikan jelas?	√	
3.	Apakah pemilihan menu yang disajikan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah penggunaan tombol yang disajikan mudah digunakan?	√	
5.	Apakah fungsi tombol yang disajikan sudah jelas?	√	
6.	Apakah tombol yang disajikan dapat digunakan dengan baik?	√	
7.	Apakah suara musik yang disajikan mendukung?		√
8.	Apakah warna pada media jelas dan menarik?	√	
9.	Apakah tampilan pada media menarik?	√	

B. Aspek Penyajian Materi dan Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipelajari?	√	
2.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menjelaskan suatu konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	√	
3.	Apakah bahasa pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami?	√	
5.	Apakah rumusan soal yang disajikan jelas?	√	

6.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	√	
7.	Apakah soal dan materi yang disajikan sesuai?		√
8.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu meningkatkan perhatian peserta didik?	√	
9.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu memotivasi peserta didik?		√
10.	Setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian dapat memahami materi pesawat sederhana?	√	
11.	setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian lebih tertarik dalam belajar ilmu pengetahuan alam?	√	



Jember, 21 Februari 2024
Siswa

Maiza

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

ANGKET PESERTA DIDIK

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pokok : Pesawat Sederhana
Sasaran Program : Siswa/Siswi Kelas V MIMA Condro Jember
Peneliti : Fathur Rahman Arrozi

Petunjuk Pengisian Angket Evaluasi Multimedia Interaktif:

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai multimedia interaktif materi “Pesawat sederhana” telah dilaksanakan oleh peserta didik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
 1. Ya
 2. Tidak

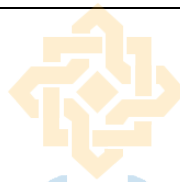
A. Aspek Tampilan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah teks atau tulisan pada media <i>articulate storyline</i> lain ini mudah dibaca?	√	
2.	Apakah petunjuk penggunaan yang disajikan jelas?	√	
3.	Apakah pemilihan menu yang disajikan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah penggunaan tombol yang disajikan mudah digunakan?	√	
5.	Apakah fungsi tombol yang disajikan sudah jelas?	√	
6.	Apakah tombol yang disajikan dapat digunakan dengan baik?	√	
7.	Apakah suara musik yang disajikan mendukung?		√
8.	Apakah warna pada media jelas dan menarik?	√	
9.	Apakah tampilan pada media menarik?		√

B. Aspek Penyajian Materi dan Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipelajari?	√	
2.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menjelaskan suatu konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?		√
3.	Apakah bahasa pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami?	√	
5.	Apakah rumusan soal yang disajikan jelas?	√	

6.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?		√
7.	Apakah soal dan materi yang disajikan sesuai?	√	
8.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu meningkatkan perhatian peserta didik?	√	
9.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu memotivasi peserta didik?	√	
10.	Setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian dapat memahami materi pesawat sederhana?		√
11.	setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian lebih tertarik dalam belajar ilmu pengetahuan alam?	√	



Jember, 21 Februari 2024
Siswa

Hasby Al Farroz

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

ANGKET PESERTA DIDIK

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Kelas V MIMA Condro Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pokok : Pesawat Sederhana
Sasaran Program : Siswa/Siswi Kelas V MIMA Condro Jember
Peneliti : Fathur Rahman Arrozi

Petunjuk Pengisian Angket Evaluasi Multimedia Interaktif:

1. Dimohon tanggapan adik-adik mengenai multimedia interaktif materi “Pesawat sederhana” telah dilaksanakan oleh peserta didik.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan sesuai keterangan skor penilaian berikut:
 1. Ya
 2. Tidak

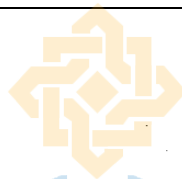
A. Aspek Tampilan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah teks atau tulisan pada media <i>articulate storyline</i> lain ini mudah dibaca?	√	
2.	Apakah petunjuk penggunaan yang disajikan jelas?	√	
3.	Apakah pemilihan menu yang disajikan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah penggunaan tombol yang disajikan mudah digunakan?	√	
5.	Apakah fungsi tombol yang disajikan sudah jelas?	√	
6.	Apakah tombol yang disajikan dapat digunakan dengan baik?	√	
7.	Apakah suara musik yang disajikan mendukung?		√
8.	Apakah warna pada media jelas dan menarik?	√	
9.	Apakah tampilan pada media menarik?	√	

B. Aspek Penyajian Materi dan Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipelajari?	√	
2.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menjelaskan suatu konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	√	
3.	Apakah bahasa pada media <i>articulate storyline</i> jelas dan mudah dipahami?	√	
4.	Apakah contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami?	√	
5.	Apakah rumusan soal yang disajikan jelas?	√	

6.	Apakah media <i>articulate storyline</i> ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	√	
7.	Apakah soal dan materi yang disajikan sesuai?	√	
8.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu meningkatkan perhatian peserta didik?	√	
9.	Apakah dengan adanya media <i>articulate storyline</i> ini mampu memotivasi peserta didik?	√	
10.	Setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian dapat memahami materi pesawat sederhana?	√	
11.	setelah belajar menggunakan media <i>articulate storyline</i> ini apakah kalian lebih tertarik dalam belajar ilmu pengetahuan alam?	√	



Jember, 21 Februari 2024
Siswa

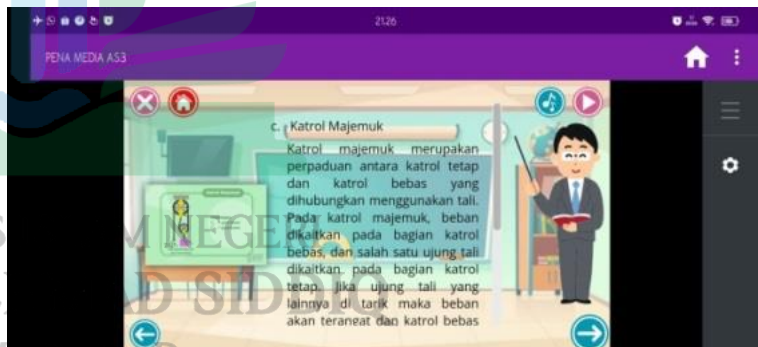
Deef
Abira

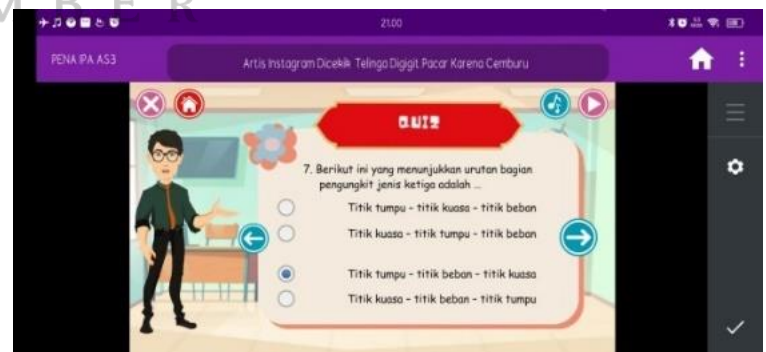
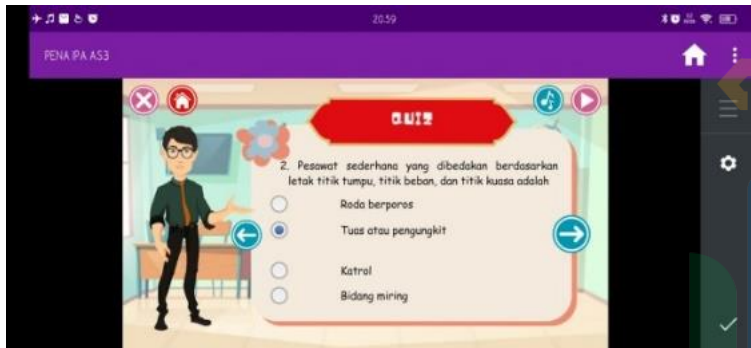


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*







Lampiran 11

DOKUMENTASI OBSERVASI DAN WAWANCARA



Lampiran 12

DOKUMENTASI IMPLEMENTASI



Lampiran 13

**LEMBAR AKTIVITAS GURU
DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR**

Nama Guru : Saktiono, S.Pd
Materi Pokok : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : 5/2

Petunjuk! Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan observer:

No.	Kode	Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak	Ket
1.	Pendahuluan	Membuka pelajaran	√		
		Menggali pengetahuan awal terhadap siswa	√		
		Memberi motivasi yang dapat membangkitkan mahasiswa	√		
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		√	
2.	Kegiatan Inti	Menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (asli atau gambar)	√		
		Membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran	√		
		Menjadi fasilitator dalam pembelajaran	√		
		Menciptakan suasana pembelajaran dengan mengaktifkan siswa		√	
		Memberi kesempatan kepada siswa tentang materi yang belum difahami	√		
3.	Penutup	Membimbing siswa untuk menyimpulkan		√	
		Melaksanakan evaluasi pembelajaran	√		
		Memberi tugas kepada siswa	√		
		Memberi penguatan kepada siswa	√		
		Mampu mengelola waktu selama proses pembelajaran	√		
		Menutup pelajaran	√		

Jember, 10 November 2023



Observer
(Fathur Rahman Arrozi)

Lampiran 14

LEMBAR WAWANCARA
MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF CONDR0 JEMBER

1. Wawancara Kepala Madrasah
 - a. Bagaimana perkembangan penggunaan media ketika proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember?
 Penggunaan Media semakin lama semakin berkembang. Kalo dulu cukup metode LCD Langsung Karepe Dewe. Kemudian berkembang menjadi proyektor atau LCD sesungguhnya kemudian berkembang lagi ke pembuatan materi ke *PowerPoint*. Kemudian berkembang lagi dan masih tetap memakai LCD tapi ke depannya akan ada TV android bersamaan dengan selesai nya gedung. 1 ruang ada papan tulis yang seperti tv itu. Jadi enak minimal 1. Saya juga melihat kadang pakai animasi.
2. Wawancara Guru Kelas
 - a. Kapan di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember menggunakan media *PowerPoint*?
 Pertengahan semester 1 dalam materi PKn, IPA, IPS, dan Bahasa.
 - b. Mengapa media *PowerPoint* ada di Madrasah Ibtidaiyah Ma`arif Condro Jember?
 Tujuannya sama supaya anak-anak lebih memahami materi, menarik perhatian pengelolaan kelas lebih mudah. Kalo pembelajaran klasikal itu kadang anak-anak banyak yg ngomong tetapi kalo ada sesuatu yang baru atau ada media *PowerPoint* yang catat lihat, nah akan meminimalisir terjadinya hal tersebut jadi lebih perhatian lebih.
 - c. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan media *PowerPoint* tersebut?
 Secara umum lebih baik dari pada klasikal
 - d. Bagaimana evaluasi pembelajaran ketika menggunakan media *PowerPoint* tersebut?
 Kebetulan di kelas saya nggk langsung evaluasi. Jadi setelah penampilan media saya jelaskan baru pertemuan berikutnya evaluasinya agar materi lebih terperinci dan fokus memperdalam materi nya.
 - e. Apa saja hambatan-hambatan pembelajaran ketika menggunakan media *PowerPoint* tersebut?
 Bagi pendidik harus mempersiapkan terlebih dahulu. Kayak kabel-kabel laptop dan lain sebagainya. Dari anak-anak hanya monoton mendengarkan penjelasan berupa media *PowerPoint*.
3. Wawancara Siswa
 - a. Kegiatan apa saja yang dilakukan sebelum KBM dimulai?
 Sebelum KBM biasanya diingatkan oleh guru kelas terkait kebersihan tempat duduk, makanan, minuman, kelurusan meja, dan kesiapan belajar. Jika sudah beres semua ketua kelas memimpin berdo`a kemudian guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa,

memberikan pengulangan materi, *ice breaking*, mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan yang akan diajarkan, menyampaikan garis besar materi dan tujuan pembelajaran.

- b. Apakah dalam kegiatan sebelum KBM dimulai didampingi wali kelas? Tentunya iya setiap kali sebelum KBM pasti guru kelas mendampingi siswa di kelas kecuali pada mata pelajaran agama dan muatan (penjas orkes).
- c. Apakah dengan menggunakan media *PowerPoint* dapat memudahkan kamu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru? Kalo menurut saya dengan adanya media *PowerPoint* akan lebih berwarna dan lebih menarik karena jika mendengarkan saja dapat membuat bosan dan mengantuk.
- d. Apakah ada kesulitan ketika belajar dengan menggunakan media *PowerPoint*?

Tidak ada kesulitan



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



Lampiran 15

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lampiran

Jurnal Kegiatan Penelitian Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember

No	Tanggal	Jurnal Kegiatan	Keterangan/TTD
1.	Rabu, 01 November 2023	Pra Observasi dan wawancara dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, Bapak Poniman, S.Pd.	
2.	Rabu, 08 November 2023	Wawancara dengan Guru Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, Bapak M. Saktiono, S.Pd.	
3.	Jum'at, 10 November 2023	Observasi pembelajaran yang akan dijadikan penelitian di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, Bapak M. Saktiono, S.Pd.	
4.	Selasa, 06 Februari 2024	Validasi Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i> oleh Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.	
5.	Selasa, 08 Februari 2024	Validasi Materi Interaktif <i>Articulate Storyline</i> oleh Bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I	
6.	Senin, 12 Februari 2024	Validasi Bahasa Interaktif <i>Articulate Storyline</i> oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.	
7.	Jum'at, 16 Februari 2024	Observasi dan penyerahan surat izin penelitian kepada Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, Bapak Poniman, S.Pd.	
8.	Senin, 19 Februari 2024	Pengambilan Data dan pengisian angket pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember	
9.	Rabu, 21 Februari 2024	Pengambilan Data Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember	
10.	Rabu, 21 Februari 2024	Pengisian angket pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember	
11.	Senin, 26 Februari 2024	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dari Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, Bapak Poniman, S.Pd.	


 Condro Jember, 26 Februari 2024
 Kepala Madrasah

 Poniman, S.Pd.
 NIP.

Lampiran 16

BIODATA MAHASISWA

Nama : Fathur Rahman Arrozi
 NIM : 205101040003
 Tempat/ Tanggal Lahir : Pasuruan, 11 November 2001
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat Asal : Dusun Ledokpati, RT 005/RW 003, Kedungmoro,
 Kecamatan Kunir, Kabupaten Lumajang.
 Telp : 085736047208
 Riwayat Pendidikan :

JENJANG	NAMA SEKOLAH	TAHUN
TK	Muslimat	2006-2008
SD	MI Nurul Islam Kunir Lor	2008-2014
SMP	MTs Darunnajah	2014-2017
MAN	MA Miftahul Midad	2017-2020
Perguruan Tinggi	UIN KH Siddiq Jember	2020-sekarang