

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI MI ROUDLATUL
HUDA PUGER JEMBER**



Urwatul Wusqo

NIM. T20194084

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI MI ROUDLATUL
HUDA PUGER JEMBER**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Urwatul Wusqo

NIM. T20194084

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI MI ROUDLATUL
HUDA PUGER JEMBER**

SKRIPSI

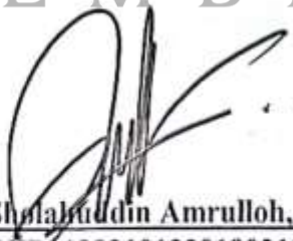
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Urwatul Wusqo
NIM. T20194084

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R
Disetujui Pembimbing


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI MI ROUDLATUL
HUDA PUGER JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah Satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin
Tanggal : 26 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

NIP. 198705222015031005

Muhammad Junaidi, M.Pd.I

NIP. 1982133392023211011

Anggota:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

2. M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

MOTTO

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ لَا فِئْدَةً ۚ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٢٣﴾

Artinya: “Katakanlah, Dialah yang menciptakan kamu dan menjadikan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani bagi kamu (tetapi) sedikit sekali kamu bersyukur”.*



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

* Kementrian Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahan*. (QS. Al-Mulk ayat 23)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT memberi berbagai nikmat, sehingga tidak ada yang berhak diucapkan melainkan mengucapkan Alhamdulillah atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan tersayang saya, bapak Nuryasin dan ibu Sukarti yang senantiasa mendukung dan mendoakan disetiap sujudnya dan segenap perjuangan serta pengorbanan yang tidak berujung, sehingga anakmu bisa menyelesaikan studi ini. Terimakasih atas pengorbanan yang begitu dahsyatnya demi anakmu dengan gelar sarjana. Semoga kedua orang tua saya diampuni dosa-dosanya, serta selalu diberikan kesehatan dan keselamatan oleh Allah SWT.
2. Kakak saya Nuril Hidayatullah yang selalu mendukung dan memberi saya semangat baik secara materi maupun non materi dalam setiap langkah perjalanan yang saya lalui.
3. Adik saya Masy'aril Harom, terimakasih atas doa dan dukungannya. Perjalananmu masih panjang tetap semangat dalam menuntut ilmu, semoga apa yang dicita-citakan dapat tercapai.
4. Keluarga besar terkasih, yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga terimakasih telah memberikan dorongan yang luar biasa sehingga saya bisa mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

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

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember”. Dalam penelitian skripsi ini tidak jauh dari berbagai hambatan dan kesulitan. Namun berkat bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag.,M.M.,CPEM. Selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi semua kegiatan akademik.
2. Bapak Dr.H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan banyak mengajarkan pengabdian pada masyarakat.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq jember.
5. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya yang telah mencurahkan banyak ilmu kepada penulis.
7. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I dan bapak Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I. yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama proses validasi penelitian dan pengembangan.

8. Bapak Zainul Imron, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah di MI Roudlatul Huda Puger Jember yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian.
9. Ibu Siti Kholidah, S.Pd. selaku wali kelas III dan peserta didik kelas III yang telah membantu dan mendukung kegiatan selama penelitian.
10. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan motivasi. Semangat, do'a dan dukungan kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini hingga selesai.

Atas semua bantuan, dorongan dan saran saya ucapkan terimakasih. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan jasa yang diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata kesempurnaan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar dapat memperbaiki skripsi ini lebih baik. Penulis sangat berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi pembaca.

Jember, 8 Mei 2025

Penulis,

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

Urwatul Wusqo
NIM T20194084

ABSTRAK

Urwatul Wusqo, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Pembelajaran IPAS.

Penelitian ini berlandaskan pada kegiatan proses pembelajaran diperlukan penerapan penggunaan media yang bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. *Articulate storyline 3* merupakan salah satu perangkat lunak yang bisa untuk dijadikan interaktif dengan fitur-fitur yang mendukung pembuatan konten yang menarik. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan memudahkan dalam proses belajar pada pembelajaran IPAS.

Rumusan Masalah ini (1) Bagaimana Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember (2) Bagaimanakah Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember.

Tujuan Penelitian dan pengembangan ini, antara lain: (1) Menghasilkan desain produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember. (2) Mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan Model ADDIE melalui 5 tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini divalidasi oleh 3 validator, yaitu: ahli media bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. ahli materi bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. dan ahli pembelajaran Siti Kholidah, S.Pd. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas III dengan uji coba produk sebanyak 2 kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dihasilkan: (1) pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk media interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran. (2) Hasil kelayakan dari penelitian pengembangan ini diperoleh dan presentase rata-rata dari 3 validator yaitu 94%. Sedangkan hasil presentase rata-rata dari respon peserta didik sebanyak 95%. Dari hal tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran *articulate storyline 3* ini layak digunakan pada saat pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang dihasilkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
C. Uji Coba Produk.....	47
1. Desain Uji Coba	47

2. Subjek Uji Coba	48
3. Jenis Data	49
4. Instrumen Pengumpulan Data	49
5. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	61
A. Latar Belakang Sekolah	61
B. Penyajian Data Uji Coba	64
1. Hasil Analisis	64
2. Hasil Desain	66
3. Hasil Pengembangan	68
4. Hasil Implementasi	80
5. Hasil Evaluasi	82
C. Analisis Data	82
D. Revisi Produk	89
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	91
A. Kajian Produk	91
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	97
C. Kesimpulan	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN LAMPIRAN	106

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	16
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran.....	39
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Media	52
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Materi.....	53
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Pembelajaran.....	55
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Penggunaan.....	56
Tabel 3.5 Skala Likert.....	59
Tabel 3.6 Presentase Kelayakan.....	60
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	62
Tabel 4.2 Rincian Jumlah Peserta didik.....	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media.....	73
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi	76
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pembelajaran.....	78
Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Validasi.....	84
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Skala Kecil	85
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	86

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	67
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Login</i>	68
Gambar 4.3 Tampilan Intro.....	69
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu.....	69
Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran	70
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi	70
Gambar 4.7 Tampilan Gambar Soal Evaluasi.....	71
Gambar 4.8 Tampilan <i>Results</i> Soal Evaluasi	71
Gambar 4.9 Tampilan Modul Ajar.....	72
Gambar 4.10 Tampilan Profil Pengembang.....	72
Gambar 4.11 Tampilan Revisi Produk.....	89
Gambar 4.12 Tampilan Penambahan Halaman Produk	90



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

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Penulis
- Lampiran 2 Matrik Penelitian
- Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Kelas III
- Lampiran 4 Hasil Wawancara Peserta didik Kelas III
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 7 Modul Ajar
- Lampiran 8 Angket Validasi Media
- Lampiran 9 Angket Validasi Materi
- Lampiran 10 Angket Respon Guru Kelas III
- Lampiran 11 Angket Respon Peserta didik Kelas III
- Lampiran 12 Jurnal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 13 Dokumentasi
- Lampiran 14 Biodata Penulis



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan proses pembelajaran diperlukan penerapan penggunaan media yang bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPAS dalam mencapai tujuan pembelajaran memerlukan kreativitas guru dalam mengintegrasikan beberapa mata pelajaran serta keterampilan menghidupkan kelas. Teknologi kurang dimaksimalkan lantaran sebab guru kurang menguasai penggunaan teknologi juga memicu kendala dalam pembelajaran. Sementara disisi lain, zaman terus berkembang dengan pesat dan peserta didik hidup didalamnya. oleh sebab itu, guru harus memiliki inovasi agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang dikemas secara menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa diterapkan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan video pembelajaran melalui *youtube*, berkaitan dengan hal tersebut kurang memberikan ruang interaksi lebih kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yaitu suatu proses yang sistematis yang mengisyaratkan adanya orang yang mengajar dan belajar dengan didukung oleh komponen lainnya.¹ Seperti kurikulum, dan fasilitas belajar mengajar.

¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2020) 5.

Proses pembelajaran mempunyai tujuan yaitu agar peserta didik dapat mencapai suatu kompetensi. Dalam mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis.² Ketika guru akan melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka pikiran dan tindakannya harus tertuju kepada tiga faktor, yaitu mempertimbangkan kondisi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Tercapainya keberhasilan dalam suatu pembelajaran tidak lepas dari semua komponen pendukung dalam pembelajaran dikelas, yaitu peserta didik, guru dan media pembelajaran. Peran tiga komponen tersebut memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif didalam kelas.

Media pembelajaran sebagai salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.³ Pemanfaatan media pembelajaran juga tidak lepas dari fungsi media pembelajaran tersebut. Awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan referensi anak terhadap materi pembelajaran.

² Hadi Herdiyati, Deni Hermawan, dan Hudiana Hermawan, “ *Penggunaan Media interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan* ” , Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 1. No 1 (2022), h. 143.

³ Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*”, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran: p-ISSN:2614-3909 e-ISSN: 2614-3895, Vol 4 No 1 2021, h. 123.

Dunia pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Perlu berbagai macam terobosan untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.⁴

Munculnya kurikulum baru yang digalakkan pemerintah melalui Mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim pada Februari 2022 yakni Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini adalah sebagai alternative terhadap pemulihan sistem pendidikan dengan tujuan meminimalisir dampak dari kehilangan belajar (*learning loss*) yang disebabkan karena pandemi. Berdasarkan himbauan pemerintah tentang kurikulum merdeka belajar ini diharapkan dapat menjawab tantangan pendidikan di era sekarang.

Di era pesatnya teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi didukung oleh peraturan pemerintah seperti Permendikbud Nomor 37 Tahun 2019 tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan yang mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran digital guna meningkatkan kualitas pendidikan.⁵

⁴ Nafi Alin Burhannudin, "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*" (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021), h.1

⁵ Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan.

Hal senada juga dijelaskan dalam ayat Al-qur'an surah Al-alaq ayat ke 1, diantaranya:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan.”⁶

Ayat tersebut memberikan penjelasan tentang tuntutan untuk mencari ilmu. Kata pertama yang diucapkan adalah *iqra'* yang artinya baca, ayat tersebut menjadi sebuah perintah untuk membaca, belajar, dan menuntun ilmu setinggi-tingginya. Menuntut ilmu harus dilakukan dengan cara yang baik dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan pengembangan media pembelajaran yang interaktif karena mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang menyenangkan.⁷

Sesuai juga dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 40 ayat 2 bahwa “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”.⁸

Penerapan media interaktif *articulate storyline* 3 sejalan dengan kebijakan tersebut dan dapat membantu memenuhi standar kompetensi pembelajaran di sekolah seperti pembelajaran IPAS yang memerlukan pendekatan inovatif agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

⁶ Kementrian Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahan*. (QS. An-Nahl ayat 43)

⁷ Jalaluddin Al-Mahalli dan Jalaluddin As-suyuthi, “*Tafsir Al-Jalalayn: Terjemahan Bahrin Abu Bakar*” (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007) 897.

⁸ Undang-Undang Republik Indonesia No 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pembelajaran IPAS memegang peranan penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Namun selama pembelajaran IPAS sering kali kurang menarik dan interaktif, sehingga berpotensi menurunkan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu pengembangan media interaktif *articulate storyline 3* sangat diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Articulate storyline 3 merupakan salah satu perangkat lunak yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur yang mendukung pembuatan konten yang menarik. Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik.⁹ *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa keunggulan diantaranya: mampu menghasilkan produk presentasi lebih kreatif dan komprehensif. *Software* ini memiliki fitur seperti *Movie*, *timeline*, *picture*, *character*, dan yang lainnya sehingga mudah dioperasikan oleh tingkat pemula.¹⁰ Oleh karena itu, *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan sebagai pembuatan media interaktif yang membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dan membuat peserta lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas III MI Roudlatul Huda. Selama dalam pembelajaran sering kali guru menggunakan metode ceramah, namun beberapa kali juga guru kelas juga memanfaatkan sarana dan prasarana seperti ruang lab komputer pada saat proses pembelajaran, akan

⁹ Dwi Rizky Utari, dkk. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk siswa SD kelas IV" (Jurnal Education SFKIP UNMA, 2023)

¹⁰ Moh. Alfian Nugroho, "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1 Jombang*" (Skripsi: UIN Malang, 2022).h. 4

tetapi guru kelas hanya menggunakan media youtube untuk melihat materi video pembelajaran yang dipelajari. dalam hal ini ketika peserta didik hanya melihat atau menyimak video pembelajaran di youtube peserta didik juga sering cenderung merasa bosan dan tidak fokus menyimak pada saat pembelajaran.¹¹ Oleh karena itu perlu adanya belajar dengan hal-hal baru seperti media yang belum pernah peserta didik gunakan dengan memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah, yang bisa membuat mereka senang dan memiliki gairah semangat pada saat proses pembelajaran. Sekaligus untuk memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember?
2. Bagaimanakah Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember?

¹¹ Observasi, di MI Roudlatul Huda Puger Jember. 17 Maret 2025

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan desain produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPAS kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember.
2. Mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPAS kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember.

D. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media interaktif berupa:

1. Media interaktif *articulate storyline* 3 memuat materi pembelajaran IPAS kelas 3 semester 2 materi aku dan lingkungan sekitarku yang mengacu pada kurikulum Merdeka.
2. Media interaktif *articulate storyline* 3 mencakup beberapa komponen untuk menjalankannya, antara lain: halaman *login*, halaman menu utama, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, dan halaman soal evaluasi.
3. Media interaktif *articulate storyline* 3 ini dilengkapi dengan teks, audio, gambar, animasi, materi dan skor hasil belajar.
4. Media interaktif *articulate storyline* 3 menghasilkan output dengan format *web* (HTML5) dan bisa diakses menggunakan bantuan laptop atau android.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Sejalan dengan tercapainya tujuan dengan penelitian ini, diharapkan penelitian ini memiliki banyak manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta informasi tambahan bagi pembaca secara teoritis mengenai perkembangan teknologi informasi dalam menunjang pembelajaran dikelas dan bahan referensi penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan wujud implementasi pengembangan bahan ajar dan materi pendidikan yang selama ini diperoleh dari bangku kuliah dan diharapkan dapat menambah wawasan juga pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik untuk bekal mengajar.

B. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat cepat memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan dapat menarik perhatian serta semangat peserta didik dalam belajar.

C. Bagi Guru

Dapat dijadikan salah satu referensi yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

D. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini dapat dijadikan pertimbangan bahan referensi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidik dan mutu sekolah yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media interaktif *articulate storyline 3* ini, diantaranya:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran yang didesain menarik dan sebaik mungkin, yang dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam belajar.
2. Media interaktif *articulate storyline 3* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan efektif dan efisien.
3. Peserta didik dapat lebih terarah dalam memahami konsep dengan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.
4. Media interaktif *articulate storyline 3* dapat digunakan untuk belajar peserta didik secara terbimbing maupun mandiri.

Terdapat pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini, diantaranya:

1. Media interaktif *articulate storyline* 3 ini hanya terbatas pada pembelajaran IPAS kelas 3.
2. Materi dalam produk media interaktif ini hanya terbatas pada materi bab 5 tentang aku dan sekitarku semester 2.
3. Produk ini hanya dapat diakses secara *online* dengan menggunakan komputer atau android.

G. Definisi Istilah

1. Media Interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan/informasi dari guru ke peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (peserta didik) yang bertujuan untuk mempermudah pembelajaran.
2. *Articulate Storyline* 3 merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan teks, grafik, suara, animasi dan video yang hasil publikasinya berupa media berbasis web (HTML 5) atau aplikasi yang dijalankan pada berbagai perangkat seperti android dan laptop.
3. Pembelajaran IPAS Merupakan 2 mata pelajaran yaitu IPA dan IPS yang digabungkan dalam satu pembelajaran yang holistik. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang alam, manusia, dan interaksinya dalam lingkungan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan. untuk mengukur sejauh mana persamaan dan perbedaan penelitian, pada bagian ini peneliti mencantumkan ringkasan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu, sebagai berikut:

1. Skripsi Silvia Maturrani (2022), Judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storline 3 pada Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 2 Tanjung Emas.”¹²

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis android yang valid dan praktis. Skripsi ini dilatar belakangi dari permasalahan sulitnya menemukan media yang tepat untuk peserta didik dalam proses pembelajaran matematika pada kondisi pandemi. Untuk mengatasinya maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 3-D. rancangan penelitian terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pendefisian (*define*), tahap perancangan (*design*),

¹² Silvia Maturrani, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 2 Tanjung Emas” (Skripsi, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, 2022).

pengembangan (*development*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data validitas dan analisis praktikalitas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *articulate storyline* 3 pada materi himpunan kelas VIII di SMPN 2 Tanjung Emas sangat valid dengan persentase 86% dan sangat praktis dengan persentasi 83,5%. Hal ini dapat disimpulkan pengembangan media interaktif menggunakan *articulate storyline* 3 layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

2. Skripsi Moh.Alfan Nugroho (2022), Judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1 Jombang”.¹³

Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan proses dan produk pengembangan media interaktif, 2) menjelaskan tingkat kemenarikan media yang digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV, 3) menjelaskan tingkat keefektifan media untuk pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV. Penelitian ini termasuk jenis *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi. Tahapan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji lapangan awal, revisi produk awal, uji lapangan

¹³ Moh. Alfian Nugroho, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1 Jombang” (Skripsi: UIN Malang, 2022).

utama dan revisi produk kedua. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV MIN 1 Jombang sebanyak 32 orang.

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: 1) hasil produk media yang dilakukan validasi memperoleh persentase validasi desain 91% kategori sangat baik, validasi materi 91% kategori sangat baik, keduanya menunjukkan media sangat valid dan sangat layak digunakan. 2) tingkat kemenarikan media diperoleh melalui hasil respon peserta dengan persentase 87,6% kategori menarik. 3) tingkat keefektifan media diperoleh melalui hasil *pretest* sebesar 62,18 dan hasil *posttest* 93,75. Perbedaan nilai diantara keduanya menunjukkan bahwa penerapan media meningkatkan hasil belajar peserta kelas IV MIN 1 Jombang.

3. Artikel Muhamad Nadzif, Yudha Irhasyuarna, Sauqina. Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Tata Surya SMP”.¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran interaktif IPA berbasis *articulate storyline*. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1) tahap penelitian pendahuluan (*preliminary research*), 2) tahap prototype menggabungkan siklus analisis, desain dan pengembangan, evaluasi dan revisi, 3) tahap penilaian. Teknik pengumpulan data

¹⁴ Mohammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna dan Sauqina, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Tata Surya SMP” Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial: e-ISSN: 2809-7998 p- ISSN: 2809-8005, Vol 1 No 3 2022.

menggunakan analisis lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon kepraktisan peserta didik, serta hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran interaktif IPA berbasis *articulate storyline* mendapatkan skor validitas materi sebesar 79% dengan kriteria valid adapun validasi ahli media mendapatkan skor 79% dengan kategori valid. Media pembelajaran telah diuji cobakan pada uji *small group* mendapatkan skor rata-rata persentase 82% serta pada *field test* mendapatkan skor rata-rata sebesar 83% dengan kriteria sangat praktis. Peserta didik melaksanakan uji coba tes hasil belajar didapat skor rata-rata pada uji *small group* sebesar 76 dan uji *field test* dengan skor 78 dengan kriteria efektif yang berarti diatas KKM. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif IPA berbasis *articulate storyline* pada materi sistem tata surya secara keseluruhan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran.

4. Skripsi Nafi Alin Burhanuddin (2021), Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 pada Mata pelajaran IPS Terpadu”.¹⁵

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk menciptakan media pembelajaran yang valid dan efektif serta mendapatkan respon yang baik. Model penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi sampai 6 tahap yaitu: 1)

¹⁵ Nafi Alin Burhannudin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021)

penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, dan 6) uji coba produk.

Subjek dalam Penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII tingkat SMP/MTS. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian ini berupa validasi media dan angket responden. Berdasarkan hasil penelitian yang divalidasi oleh ahli media memperoleh persentase 86,9% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli materi dengan hasil persentase 82,10% masuk kategori sangat layak. Dan kemudian berdasarkan respon peserta diperoleh nilai 80,87% dengan kategori sangat menarik, dan respon guru diperoleh hasil persentase 81% juga masuk kategori sangat menarik. Pada saat diuji cobakan diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* nilai rata-rata 45 sebelum menggunakan media, dan nilai 73,75 setelah menggunakan media berdasarkan KKM 70 diperoleh persentase 81,25% dari total jumlah peserta didik. Dapat disimpulkan media pembelajaran *articulate storyline 3* layak digunakan sebagai media pada mata pelajaran IPS Terpadu.

5. Artikel Tri suci Anggraini dan Reinita, Judul “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁶

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media pembelajaran yang digunakan saat ini sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *articulate storyline 3*

¹⁶ Tri Suci Anggraini dan Reinita, “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Tambusai*: ISSN: 2614-6754 ISSN: 2614-3097, Vol 5 No 3 2021

berbasis kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan 5 tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi oleh validator dan angket respon guru beserta angket respon peserta didik. Subjek uji coba terdiri dari 21 peserta didik kelas IV di SDN 11 Tanjung alai.

Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh hasil validasi materi 88,3%, validasi media 96,3% dan validasi bahasa 96% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas dinyatakan sangat praktis, hal ini terlihat dari hasil respon guru 94,6% dan hasil respon dari peserta didik 91,6% dengan kategori sangat praktis. Dengan ini disimpulkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* 3 berbasis kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2.1

Tabel Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi Silvia Maturrani (2022)	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan yaitu produk media	penelitian terdahulu mengadopsi model pengembangan 4-D, sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan model

		<i>Articulate Storline 3</i> pada Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 2 Tanjung Emas	pembelajaran yang dikembangkan menggunakan <i>articulate storyline</i> 3.	pengembangan ADDIE. Selain itu subjek dalam penelitian terdahulu siswa SMP
2.	Skripsi Moh. Alfian Nugroho (2022)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Mata Pelajaran IPAS pada Kelas IV MIN 1 Jombang	Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dan produk mediapembelajaran yang dikembangkan <i>articulate storyline</i> 3.	Perbedaan yaitu subjek penelitian siswa kelas IV dan menggunakan model pengembangan Borg & Gall.
3.	Artikel Muhamad Nadzif, Yudha Irhasyuar, Saqina (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada Materi Sistem Tata Surya SMP	Persamaannya menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dan produk media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan <i>articulate storyline</i> .	Perbedaannya pada penelitian terdahulu yaitu model pengembangan Plomp dan subjek penelitian menggunakan siswa SMP

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
4.	Skripsi Nafi Alin Burhanudin (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada Mata pelajaran IPS Terpadu	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan yaitu produk media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan <i>articulate storyline 3</i> .	Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu subjek penelitian siswa SMP kelas VIII dan menggunakan model pengembangan Borg & Gall.
5.	Artikel Tri suci Anggraini dan Reinita (2021)	Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar	Persamaannya menggunakan model pengembangan ADDIE dan produk media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan <i>articulate storyline 3</i> .	Perbedaannya subjek pada penelitian terdahulu yaitu siswa kelas IV. Pembelajaran menggunakan tematik

Berdasarkan kajian terhadap lima penelitian terdahulu, dapat disimpulkan terdapat kesamaan dalam penggunaan *articulate storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). namun demikian yang membedakan

penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu: pertama, dari segi model pengembangan, jika media sebelumnya menggunakan model pengembangan Borg & Gall, Plomp, dan model 4-D. sedangkan untuk model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE memberikan alur yang sistematis dan terstruktur dalam setiap tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Perbedaan yang kedua yaitu dari segi tingkat pendidikan dan subjek penelitian, penelitian ini difokuskan pada kelas III jenjang SD/MI, sedangkan mayoritas penelitian terdahulu dilakukan jenjang SMP dan SD kelas IV. Ketiga, dari segi materi yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS berbasis kurikulum merdeka yang merupakan integrasi antara IPA dan IPS. Hal ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan mata pelajaran pada kurikulum 13 seperti tematik.

Perbedaan keempat yaitu dari segi kelengkapan dan konteks produk, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menampilkan materi dan soal, tetapi juga dilengkapi halaman *login*, halaman menu, audio, video, animasi dan video pembelajaran. Yang berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya menampilkan materi dan soal evaluasi kelima, dari segi pengujian produk, penelitian ini melakukan dua tahap uji coba, yakni skala besar dan skala kecil dengan melibatkan peserta didik secara langsung serta validasi oleh tiga pihak, yaitu: ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hal ini memberikan validasi yang lebih kuat terhadap kelayakan

produk. Sedangkan pada penelitian terdahulu dengan melakukan 1 tahap uji coba kepada peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata media yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁷ Media pembelajaran merupakan salah satu upaya sadar pendidik atau guru untuk membantu peserta didik dengan mudah belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Banyak ahli yang memberikan pendapat tentang pengertian media pembelajaran. Menurut Gerlach dan P. Ely media pembelajaran dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga

memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini maka guru, buku, dan lingkungan termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media adalah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengungkap, memproses serta menyampaikan informasi visual dan verbal. Gagne menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dan

¹⁷ Hamzah Paggara et al., *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022) 5.

lingkungannya, artinya sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektrtronis untuk menangkap memproses dan menyusun kembali infromasi visual maupun verbal.¹⁸

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Menurut pendapat lain Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan menjembatani proses komunikasi antara siswa dan guru.¹⁹ Media memegang peranan penting dalam interaksi atau komunikasi pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik, guru sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik. Agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.²⁰

Berdasarkan Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses belajar mengajar peserta didik yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang

¹⁸ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran daam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016) 3.

¹⁹ Nenden Nadiah, Imron Fauzi dan Faiqotul Himmah, “Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Muhajirin Purwakarta” *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* (2024).

²⁰ Muhammad Hasan. Milawati et al., *Media Pembelajaran*. (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), 27.

disampaikan kepada penerima pesan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran peserta didik, dan kemauan dalam komunikasi yang terjadi antara pendidik kepada peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan, karena media mempunyai peranan yang sangat besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yaitu:²¹

1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Pada setiap pembelajaran atau materi guru memerlukan alat bantu berupa media karena akan memudahkan guru dalam memberikan materi. Media pembelajaran yang dimaksud berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar yang sukar atau

sulit akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik, maka dari itu agar peserta didik paham dengan materi tersebut guru memerlukan media. Sebagai alat bantu, media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, jadi kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan

²¹ Muhammad Ramli. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 3.

media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik lagi.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Media juga merupakan sumber belajar. Karena, sumber belajar ialah segala sesuatu yang digunakan untuk bahan pembelajaran bagi peserta didik. Sumber belajar dapat dikelompokkan mejadi lima yakni, manusia, buku, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan ialah salah satu sumber belajar yang akan membantu pendidik dalam mempermudah tercapainya pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik atau guru.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, diantaranya:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.²²

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik itu terlihat dalam tampilan media yang disajikan. Media yang ditampilkan untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera pendengaran, penglihatan, pengecapan, perabaan, maupun penciuman. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Klasifikasi media, diantaranya:²³

1) Media audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Contoh media audio diantaranya: radio, *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.

2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan. Contohnya gambar benda-benda, tiruan benda-benda, poster, dan lain sebagainya.

3) Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Contohnya video, televisi.

²² Muhaimin, Abd. Ghofir dan Nur Ali Rahman, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Citra Media, 1996), 157.

²³ Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Rajawali Pers, 2019), 54.

- 4) Media animasi yaitu gambar atau grafik yang dibuat dengan cara merekan gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar tersebut diputar secara berulang-ulang. Objek dalam gambar ini bisa berupa tulisan, bentuk, benda, warna, serta special efek.
- 5) Multimedia yaitu perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang disebut adalah grafik, teks, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

d. Faktor-Faktor Pemilihan Media

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media, diantaranya:²⁴

1) Objektivitas

Didalam pemilihan media pembelajaran pendidik tidak boleh memilih media pembelajaran yang untuk diajarkan kepada peserta didik atas kemauan pribadi. Maka untuk menghindari hal tersebut, sebaiknya pendidik membuat media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan bisa juga meminta saran dari teman sejawat atau melibatkan peserta didik di dalam memilih media pembelajaran yang tepat.

2) Program Pengajaran

Program yang akan disampaikan untuk peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku, baik berupa isi,

²⁴ Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)11.

struktur, maupun kedalamannya. Kecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, dari pada peserta didik bermain tidak karuan.

3) Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksudkan ialah berupa situasi dan kondisi sekolah serta situasi dan kondisi peserta didik yang akan mengikuti pelajaran tersebut.

4) Keefektifan Penggunaan

Keefektifan dalam menggunakan media pembelajaran ialah meliputi apakah dengan menggunakan media informasi pengajaran dapat diserap optimal oleh peserta didik.

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik Media pembelajaran merupakan ciri khas atau khusus yang dimiliki, ada beberapa karakteristik media pembelajaran, antara lain:²⁵

- 1) Media mampu membawa sejumlah isi pesan atau sebuah materi yang akan disampaikan.
- 2) Media pembelajaran memuat nilai dan moral pada saat digunakan.
- 3) Media pembelajaran disusun sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi di era digital saat ini.
- 4) Media pembelajaran menyesuaikan materi yang akan disampaikan nantinya.

²⁵ Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016) 18.

- 5) Media pembelajaran mampu membuat peserta didik berpikir kritis.
- 6) Media yang dipilih dapat terjangkau oleh peserta didik.

Oleh karena itu proses pembelajaran pendidik dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang akan digunakan nantinya pada salah satu mata pelajaran atau salah satu materi yang akan disampaikan.²⁶

2. Media Interaktif

a. Pengertian Media interaktif

Media pembelajaran saat ini sudah mengalami perkembangan salah satunya menggunakan media teknologi, komunikasi dan informasi. Dengan mengembangkan media pembelajaran pendidik juga harus menyesuaikan kebutuhan media dengan karakter peserta didiknya pada era modern karena kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran yaitu dengan membuat media interaktif.

Media yang bermakna perantara. Menurut pendapat Gerlach dan Eli media secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan menurut pendapat lain media merupakan komponen komunikasi pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi.²⁷

²⁶ Tafanoa, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021) 4

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010) 4.

Interaktif dalam adalah adanya keterkaitan yakni komunikasi timbal balik antara dua ataupun lebih komponen. Media interaktif adalah media seperti teks, gambar, suara, animasi, video secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau alat elektronik untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pendapat lain interaktif adalah sesuatu yang mampu berinteraksi dengan penggunanya dengan adanya tujuan yang akan dicapai, pesan, atau bahan yang menjadi isi interaksi, melibatkan peserta didik secara aktif yang memungkinkan proses belajar berjalan dengan baik dan ada penilaian terhadap interaksi.²⁸ Suatu media dikatakan media pembelajaran interaktif apabila secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut dan tidak hanya melihat dan mendengarkan saja. Peserta didik dilibatkan dalam menggunakan media pembelajaran, komunikasi antara media dan peserta didik dapat berjalan dua arah.²⁹

Sehingga berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan media interaktif merupakan suatu proses penyampaian informasi sehingga penerima informasi mendapatkan informasi berupa ilmu-ilmu pembelajaran yang bersifat aktif dan saling berhubungan.

²⁸ Nur Fadilla, Muhammad Suwignyo Prayogo dan Riski Putri Nur Fadilah “Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar: *Literatur Review*” *PENDIKNAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 04 No. 02 (2023)

²⁹ Ari Rustiningtias, “*Pengembangan Media interaktif Berbasis Komputer pada Materi Lingkaran di SMP*”. (Skripsi, UMM, 2021), 7

b. Fungsi Media Interaktif

Proses pembelajaran interaktif biasanya menggunakan suatu komputer, komputer pada pembelajaran interaktif diibaratkan sebagai guru, dengan media interaktif dapat membantu siswa secara mandiri. Adapun kegunaan lainnya dari penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:³⁰

- 1) Bersifat interaktif karena multimedia interaktif dirancang dipakai oleh pengguna (siswa) secara individual (belajar mandiri)
- 2) Dirancang khusus pembelajaran mandiri.
- 3) Kebutuhan pengguna (siswa) secara individual dapat terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.
- 5) Memberikan umpan balik
- 6) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya pada pengguna.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat tepat digunakan oleh guru sebagai media guna menyampaikan materi yang akan diajarkan, karena dukungan teknologi yang besar mendorong siswa belajar mandiri dan kegiatan belajar mengajar lebih berdayaguna dan tepat guna.

³⁰ Azhar Arsyad, *media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019) 35.

c. Manfaat Media Interaktif

Manfaat menggunakan media interaktif dalam pembelajaran, diantaranya:³¹

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan kreatif.
- 2) Guru akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam kesatuan yang mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan jika hanya sekedar penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

3. *Articulate Storyline 3*

a. Pengertian *Articulate Storyline 3*

Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran media interaktif adalah *articulate storyline*. *Articulate storyline* yaitu *software* memungkinkan presentasi yang lebih kreatif

³¹ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 113.

dan lebih baik karena hampir mirip dengan Power Point dan tidak memerlukan pemograman.

Articulate storyline 3 merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara animasi dan video. Hasil publikasi *articulate stotyline* berupa media berbasis web (HTML5), *learning management system* (LMS) atau berupa apilkasi file yang bisa dijadikan pada perangkat seperti laptop maupun *smartphone*.

Articulate storyline cukup mudah dipelajari bagi para pemula, terutama para guru yang telah memiliki kemampuan dasar membuat media pembelajaran menggunakan *powerpoint*, karena tampilan dashboard dalam *articulate storyline* sama dengan *powerpoint*, tetapi menawarkan lebih banyak fungsionalitas. *Articulate storyline* dapat digunakan untuk menghasilkan stimulus, kuis, interaksi *drag and drop*, rekaman layar, dan banyak objek e-learning lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.³²

Perangkat lunak *articulate storyline* ini dapat berfungsi sebagai media komunikasi ataupun presentasi yang memuat materi ataupun informasi yang disajikan dalam media tersebut. Adanya *articulate storyline*, pengajar dapat menggunakannya untuk menyajikan konsep pembelajaran yang akan dibahas menjadi mudah dipahami oleh peserta

³² Amiroh, *Mahir Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline* (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2019), 3

didik. Media pembelajaran tersebut dapat dibuat dengan memasukkan konsep pembelajaran kedalam kehidupan sehari-hari maupun langkah-langkah dalam mengkonstruksi pengetahuan. Media pembelajaran *articulate storyline* ini juga dapat memuat beberapa latihan yang dapat diselesaikan peserta didik, sehingga meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Aplikasi *articulate storyline* ini dapat membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Memudahkan kegiatan pembelajaran serta menumbuhkan keinovasian dan kreativitas pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. *Software* ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

b. Fitur-Fitur Articulate Storyline 3

Fitur, ikon, dan tampilan pada software Articulate Storyline tidak asing bagi guru atau pengguna yang terbiasa menggunakan microsoft powerpoint. Fitur-fitur pada *articulate storyline 3*, diantaranya:

1) Slide-Based Interface.

Articulate storyline ini menggunakan antarmuka berbasis slide yang mirip powerpoint. sehingga pengguna yang sudah familiah dengan *powerpoint* akan lebih mudah beradaptasi. Setiap slide berisi teks, gambar, audio, video, dan objek interaktif.

2) *Triger dan Action*

Fitur *triger* memungkinkan pengguna untuk menentukan aksi berdasarkan interaksi pengguna. Misalnya tombol diklik, maka akan muncul *pop-up* atau navigasi ke slide lain. Ini memberikan kendali penuh atas alur interaksi.

3) *Layer dan States*

Layer memungkinkan pengguna untuk menambahkan informasi tambahan tanpa berpindah ke slide baru. *Layer* sangat efektif untuk membuat efek *pop-up*, kuis, dan penjelasan tambahan. *States* digunakan untuk mengganti tampilan objek berdasarkan interaksi, seperti tombol yang berubah warna ketika diklik.

4) *Timeline dan Animasi*

Timeline memungkinkan pengaturan waktu munculnya elemen pada slide. *Articulate storyline 3* juga mendukung animasi masuk, dan keluar untuk memperkaya tampilan visual dan menarik perhatian pengguna.

5) *Quizzing dan Assessment*

Articulate Storyline 3 menyediakan berbagai tipe pertanyaan, seperti pilihan ganda, *drag and drop*, isian singkat dan lainnya. Hasil kuis dapat dikirim ke *learning management system* (LMS) melalui standar SCORM dan xAPI.

c. Fungsi *Articulate Storyline 3*

Fungsi *Articulate Storyline* Menurut Nurjanah, *Articulate Storyline Software* memiliki empat fungsi yang sangat bermanfaat untuk membuat media pembelajaran berbasis ICT, baik *online* maupun *offline*. Fungsi-fungsi ini, diantaranya: ³³

1) *Articulate Storyline Engage*

Fitur ini digunakan untuk mendesain media pembelajaran interaktif.

2) *Articulate Storyline Quiz Maker*

Fitur yang mampu mendesain soal interaktif dengan berbagai variabel seperti pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah.

3) *Articulate Storyline Presenter*

Fitur yang digunakan untuk menggabungkan hasil *articulate storyline engage* dan *quiz maker*.

4) *Storyline Video Encoder*

Fitur yang dapat digunakan untuk mengedit rekaman suara dan video.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline 3*

Adapun kelebihan media *software articulate storyline 3*, diantaranya: ³⁴

³³ Maryana dan Dewinta Arum Maulida, "*Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*" (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023) 99.

³⁴ Reirin Meilani, "*Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Tema 6 Sub Tema 2 Kelas V Sekolah Dasar*". (Skripsi, UMM, 2020), 21.

- 1) Penggunaan aplikasi ini tidak menggunakan coding, sehingga bagi pemula yang tidak mahir dalam pemrograman dapat mempelajarinya dengan mudah.
- 2) Articulate storyline sangat ideal untuk pemula yang sudah mengetahui dasar-dasar produksi multimedia untuk pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint karena fungsinya sangat mirip dengan Microsoft PowerPoint.
- 3) Seluruh perintah animasi tersedia di menu trigger sehingga pengguna dapat dengan mudah membuat sebuah media pembelajaran interaktif.
- 4) Multimedia yang dihasilkan dapat dipublikasikan secara online maupun offline berupa web (HTML5), Learning Management System (LMS), maupun application file.

Adapun kekurangan media *articulate storyline* 3, diantaranya:

- 1) Aplikasi ini membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup untuk dapat dijalankan.
- 2) Pembuat multimedia tidak dapat merekam fitur kuis yang ada pada Articulate Storyline sehingga pembuat multimedia tidak dapat mengetahui hasil kuis secara langsung.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Adanya Pembaruan kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS) dengan harapan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial dalam satu kesatuan. IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.³⁵ Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD/MI masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu nama yaitu IPAS. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak SD/MI dalam tahap berfikir kongkrit/ sederhana, holistic, komprehensif, dan tidak detail.

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini terbilang cukup baik karena mata pelajaran IPAS ini akan menjadi pembelajaran yang

³⁵ Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: Pt, 2019) 5.

berintegritas dan sifat dasarnya yaitu alam dan hubungan timbal balik antar manusia. dari pengertian tersebut maka tujuan dari pembelajaran IPAS menurut Keputusan Kepala Badan Standar, kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 yaitu:³⁶

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk belajar fenomena di sekitar.
- 2) Membentuk siswa yang aktif dalam menggunakan sumber daya alam dengan baik.
- 3) Meningkatkan keterampilan inkuiri dan penyelesaian masalah melalui pengalaman langsung.
- 4) Menyediakan siswa menjadi anggota masyarakat dan bangsa yang berkontribusi dalam penyelesaian masalah.
- 5) Meningkatkan pemahaman siswa tentang diri mereka sendiri, lingkungan sosial dan perubahan dari waktu ke waktu.
- 6) Meningkatkan pemahaman siswa tentang didalam IPAS yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. **Komponen Pembelajaran IPAS**

IPAS terdiri dari 2 komponen utama, diantaranya:³⁷

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): mencakup bidang-bidang seperti fisika, kimia, biologi, geografi fisik. IPA fokus pada fenomena

³⁶ Ajeng Dwi Nur Aini, “Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS” (Skripsi, UIN Maliki Malang, 2023) 30.

³⁷ Yenin Nadhifah dan Fathul Zannah, “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Sumatera Barat: PT.Global Eksekutif Teknologi, 2023) 39.

alam, proses-proses alamiah dan hukum-hukum ilmiah yang mengatur alam.

- 2) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): mencakup bidang-bidang seperti sejarah, geografi manusia, sosiologi, dan ekonomi. IPS fokus pada interaksi manusia, perkembangan masyarakat, dan dinamika sosial.

d. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Beberapa karakteristik pembelajaran IPAS diantaranya, sebagai berikut:³⁸

1) Dinamis

Pada mata pelajaran ini sifatnya tidak stagnan karena pembahasannya mengenai alam. Dengan demikian pengetahuan pada bidang ini akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Untuk itu pelajaran ini akan terus berkembang seiring pergantian zaman.

2) Holistik

Pembelajaran holistik adalah adanya keterhubungan antara pengalaman realistik dan pembelajaran yang harmoni dengan alam. Pembelajaran ini cocok dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang masih dalam tahap operasional konkrit. Dalam proses belajar peserta didik diarahkan untuk terlibat langsung dengan lingkungan yang ada disekitarnya, dengan melibatkan seluruh panca indera yang dimiliki meliputi melihat, meraba, merasa, membau,

³⁸ Suhelayanti, dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yayasan Kita Menulis, 2023) 21.

dan mendengar. Melalui cara ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

e. Materi Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS di kelas III peneliti mengambil salah satu materi yang akan difokuskan dalam penggunaan media yaitu pada bab 1 tentang aku dan lingkungan sekitarku, fokus pada pemahaman diri sendiri sebagai bagian dari masyarakat dan lingkungan alam. Dengan sub bab materi tentang konsep dasar denah, arah mata angin, kenampakan alam dan kenampakan buatan. Dengan tujuan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Memahami denah untuk menemukan suatu lokasi/benda.
- 2) Memahami fungsi arah mata angin sebagai penunjuk arah dalam membaca denah.
- 3) Memahami kenampakan alam dan buatan yang ada di lingkungan.

Capaian Pembelajaran IPAS, diantaranya:

Tabel 2.2
Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
- Pemahaman IPAS - Keterampilan Proses	Peserta didik menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital.
	Peserta didik menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital.

	Peserta didik mengenal keberagaman byudaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodesasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
	Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *research and development* adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁹ Penelitian dan pengembangan pendidikan merupakan model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria kelayakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* untuk pembelajaran IPAS kelas III. Sebuah produk yang dihasilkan perlu adanya penelitian yang bersifat analisis untuk menguji kelayakan produk untuk digunakan dalam pendidikan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada salah satu model yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yaitu ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) and *evaluation* (Evaluasi).⁴⁰ Pemilihan model ADDIE didasarkan atas kelebihan yang dimiliki,

³⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2013) 277.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 752-766.

model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

Model penelitian pengembangan ADDIE termasuk kedalam penelitian pengembangan model prosedural yang menggambarkan alur dan langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, yang urutan langkah-langkah pada model tersebut harus diikuti secara bertahap dari awal hingga akhir.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan langkah-langkah oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, diantaranya:⁴¹

1. Analisis (*Analysis*)

Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan pada langkah analisis, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need*

analysis). analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan proses pembelajaran IPAS dan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama ini, kemudian menemukan solusinya dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan yaitu menemukan media pembelajaran IPAS yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

⁴¹ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2020), 68.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapat di MI Roudhatul Huda Puger Jember selama proses pembelajaran IPAS berlangsung guru lebih sering menggunakan metode ceramah, beberapa kali juga guru menggunakan media youtube dengan menyimak video pembelajaran dalam menyampaikan materi. Dalam hal ini ketika peserta didik hanya melihat atau menyimak video pembelajaran di youtube peserta didik juga sering cenderung merasa bosan dan tidak fokus menyimak pada saat pembelajaran.

Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti bahwasanya peserta didik perlu adanya belajar dengan hal-hal baru seperti media yang belum pernah peserta didik gunakan dengan memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah, yang bisa membuat mereka senang dan memiliki gairah semangat pada saat proses pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran interaktif sebagai dasar produk yang di desain dengan semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran IPAS. Sekaligus untuk memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan adalah membuat media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Pada langkah ini, media interaktif pembelajaran tematik berbasis *articulate storyline* 3 mulai dirancang dengan melihat dari segi desain, isi materi pelajaran dan bahasa yang digunakan. Perancangan media pembelajaran pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis

kebutuhan rancangan media pembelajaran IPAS yang masuk bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada langkah selanjutnya.

Pada tahapan ini dilakukan perancangan media dengan menetapkan format media yang akan dikembangkan menginstal aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media. Selain itu kemudian menyusun isi media pembelajaran yang meliputi point-point yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran yang kemudian hasilnya dipublish menjadi HTML5. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk mata pelajaran IPAS

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Langkah pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk yang siap diimplementasikan. Dalam langkah ini, terdapat dua tahapan yang dilakukan, yaitu:

a. Pembuatan media pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti video, suara, animasi, gambar, serta penyusunan materi pelajaran. Bahan dan materi yang sudah terkumpul tersebut kemudian dikembangkan

menjadi produk awal media interaktif pada pembelajaran tematik dengan menggunakan *articulate storyline 3*.

b. Validasi Ahli

Produk awal media pembelajaran tematik yang telah dikembangkan kemudian dilakukan *review* dengan memvalidasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Dalam hal ini untuk validator ahli peneliti memilih Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I selaku validator ahli media krena beliau dosen PGMI yang memiliki keahlian dalam media pembelajaran. Validasi ahli materi peneliti memilih bapak Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I beliau juga merupakan dosen PGMI yang memiliki kemampuan yang dalam memvalidasi materi yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS. Validasi ahli pembelajaran yaitu ibu Siti Kholidah, S.Pd selaku guru kelas III di MI Roudhatul huda karena beliau mengerti permasalahan yang ada dalam kelas dan juga apa saja yang dibutuhkan peserta didik dalam proses belajar.

Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *articulate storyline 3* yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum di uji coba kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dilakukan penerapan pada situasi yang nyata yaitu proses pembelajaran di MI Roudlatul Huda pada kelas III. Pada langkah ini, guru dan peserta didik dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sudah dikembangkan. Peneliti mengumpulkan data dan informasi berupa respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kelebihan dan keterbatasan dari media.

Pada tahapan implementasi media pembelajaran *articulate storyline* 3 di kelas III dilakukan 2 kali uji coba yaitu skala kecil dengan jumlah 6 peserta didik dan skala besar dengan jumlah 24 peserta didik. Produk yang telah dihasilkan bukanlah produk yang nantinya harus disusun, melainkan di uji coba melewati tahapan ilmiah. Sehingga nantinya kelayakan teruji secara ahli dan uji lapangan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam menerapkan model ADDIE. Perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 dilakukan berdasarkan validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pembelajaran dan respon peserta didik saat implementasi. Dari hasil tersebut sehingga mendapatkan layak atau tidaknya media pembelajaran *articulate storyline* 3 yang telah dikembangkan. Esensi dari evaluasi ini adalah memastikan media yang

dikembangkan termasuk kategori relatif sempurna jika digunakan dalam situasi belajar yang sesungguhnya.⁴²

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan dan kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 yang dihasilkan. Pelaksanaan uji coba produk memiliki beberapa tahapan. Tahapan uji coba produk yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Uji coba validator

Tahap ini berisikan kegiatan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan ditinjau dari aspek desain, tampilan dan kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) maupun indikator penyajian isi materi pelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan perbaikan agar menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Revisi

Revisi pada tahap ini merupakan perbaikan produk yang diperoleh berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli media maupun

⁴² Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute, 2020), 34-38.

ahli materi yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran, maka produk media interaktif berbasis *articulate storyline* 3 sudah menjadi produk akhir dan siap diimplementasikan.

c. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember. Pada uji coba lapangan ini dilakukan selama 2 kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba lapangan ini berfokus pada respon dari guru dan peserta didik melalui hasil pengisian angket atau kuesioner setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba validasi produk pada penelitian ini, melibatkan 3 validator yaitu validator ahli media yaitu bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. validator ahli media yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. dan validator ahli pembelajaran yaitu ibu Siti Kholidah, S.Pd.

Sedangkan subjek uji coba lapangan pada penelitian ini melibatkan skala kecil dengan jumlah 6 peserta didik dan skala besar dengan jumlah 24 peserta didik.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian yaitu, sebagai berikut:

a. Data kualitatif

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini, berupa hasil observasi, wawancara, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli materi, validator ahli media, dan guru kelas. Tujuan data kualitatif ini digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan berdasarkan komentar validator ahli. Setelah itu, data akan dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kesesuaian penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini, diperoleh dari skor hasil pengisian angket penilaian terhadap produk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* 3 oleh validator ahli materi dan ahli media, ahli pembelajaran dan respon peserta didik di MI Roudhatul Huda Puger Jember.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data merupakan alat bantu dalam proses penelitian untuk mendapatkan data agar suatu penelitian dapat menjadi mudah dan sistematis. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:⁴³

⁴³ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan:Komponen MKDK* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010) 158.

a. Observasi

Observasi adalah teknik yang dilakukan melalui pengamatan yang cermat dan pencatatan secara sistematis. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi dan suasana saat proses pembelajaran di kelas. Pengamatan tersebut guna memperoleh informasi sebagai bahan penelitian.

Observasi ini dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan guna mengetahui bagaimana proses pembelajaran, situasi dan kondisi selama proses pembelajaran berlangsung serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada suatu objek dilapangan dan merangkum secara rinci mengenai apa saja yang didapat oleh peneliti.

Dengan observasi yang dilakukan di kelas III MI Roudhatul Huda Puger Jember peneliti mendapatkan gambaran mengenai permasalahan yang ada didalam kelas pada saat pembelajaran IPAS.

b. Wawancara

Wawancara adalah pemerolehan data melalui tanya jawab secara lisan. Tahap wawancara dilakukan bersama guru kelas III dan peserta didik kelas III dengan tujuan memperoleh informasi secara langsung melalui guru mengenai penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar serta memperkuat data penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi oleh peneliti.

Tahap awal peneliti melakukan wawancara kepada kepala madrasah terlebih dahulu, karena kepala madrasah adalah seseorang yang lebih mengetahui lebih mendalam mengenai hal-hal yang ada di sekolah serta yang terjadi di lembaga.

Wawancara kedua peneliti memilih guru kelas menjadi narasumber selanjutnya. Guru kelas memiliki peran yang sangat penting terhadap peserta didik selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru kelas juga lebih mengetahui kondisi dan pelaksanaan pembelajaran pada peserta didik. Dalam wawancara kepada guru kelas peneliti mendapatkan beberapa informasi berupa latar belakang peserta didik, metode pembelajaran yang digunakan dan kendala-kendala yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran.

Wawancara selanjutnya yaitu kepada peserta didik kelas III yang menjadi subjek dalam penelitian ini, dalam kegiatan wawancara terhadap peserta didik peneliti mendapatkan sebuah informasi tentang bagaimana gaya belajar yang disenangi peserta didik pada saat pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini dibuat bertujuan untuk mengetahui tanggapan, kritik, saran, dan masukan secara kuantitatif tentang media yang dikembangkan. Angket dalam penelitian dan

pengembangan ini diberikan kepada validator dan subjek untuk menilai produk. Adapun angket yang digunakan adalah angket validasi untuk ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan respon peserta didik yang digunakan untuk uji coba lapangan kelayakan media.

1) Aspek Desain Media

Tabel 3.1
Intrumen Penilaian pada Aspek Media

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Media memiliki tampilan yang menarik.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
2.	Tampilan gambar yang disajikan menarik.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
3.	Keserasian pemilihan warna	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
4.	Pengaturan tata letak	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
5.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan, pengaturan jarak.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
6.	Ketersedian pemilihan warna yang menarik.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
7.	Pemilihan <i>background</i> yang menarik.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
8.	Media sesuai dengan tujuan.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
9.	Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
11.	Tingkat keawetan media	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
12.	Keamanan media bagi peserta didik.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
13.	Kemudahan media dalam praktik belajar mengajar.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
14.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

2) Aspek Materi

Tabel 3.2
Intrumen Penilaian pada Aspek Materi

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
2.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
4.	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
5.	Kemudahan dalam memahami pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
6.	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
7.	Kejelasan penyajian uraian materi	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
8.	Kesesuaian soal latihan/evaluasi	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
9.	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
10.	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi IPAS	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

3) Aspek Pembelajaran

Tabel 3.3
Intrumen Penilaian pada Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran untuk dipelajari oleh peserta didik	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
2.	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran interaktif	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
3.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran dapat dimengerti oleh peserta didik	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
4.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
5.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
6.	Penyajian gambar tokoh pada media pembelajaran menarik dan proporsional	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
7.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
8.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
9.	Kemudahan media pembelajaran untuk memahami materi yang disajikan.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
10.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan peserta didik.	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

4) Aspek Penggunaan

Tabel 3.4
Intrumen Penilaian pada Aspek Penggunaan

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran menarik	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
2.	Gambar media pembelajaran sesuai dengan teks dan menarik	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
3.	Materi disajikan/urut dan menarik untuk dipahami	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
4.	Bahasa mudah dipahami	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
5.	Belajar lebih semangat karena dengan belajar menggunakan media pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
6.	Kemenarikan desain dan karakter yang ada pada media pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
7.	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
8.	Pengetahuan tambahan yang disajikan	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
9.	Kemudahan memahami materi dengan media pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik
10.	Senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Sangat Tidak Baik

d. Dokumentasi

Dokumentasi pada tahap ini yaitu pengumpulan data penelitian digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk gambar dan foto saat melaksanakan observasi, menguji coba produk interaktif ataupun aktivitas lainnya selama melaksanakan proses penelitian. Dokumentasi ini juga meliputi dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan untuk menguatkan dan menunjang penelitian. Dokumen

yang nantinya dilampirkan oleh peneliti adalah berupa dokumen kegiatan, hasil angket dan lainnya.

5. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif statistik.

a. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi. Hal-hal ini yang dilakukan adalah:⁴⁴

1) Mengumpulkan data dilakukan pada saat pembelajaran pada guru kelas III.

2) Setelah memperoleh data, kemudian data ditulis dan dirinci sehingga data menjadi kompleks.

3) Setelah diproduksi kemudian menyajikan data.

b. Analisis Kuantitatif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dari hasil respon ahli materi, ahli media, guru kelas, beserta peserta didik. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Teknik analisis data menggunakan metode

⁴⁴ Sugiyono, 246.

skala dengan modifikasi skala likert. Skala likert adalah skala psikometrik yang digunakan dalam kuisioner. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Skala ini dapat disederhanakan menjadi 4 skala jawaban diantaranya:⁴⁵

Tabel 3.5
Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Untuk persentase kevalidan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* 3 akan dihitung dengan

menggunakan rumus berikut:⁴⁶

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan Rumus:

P = Presentasi kelayakan (%)

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum Xi$ =Jumlah skor maksimal

⁴⁵ Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPM PK, 2014) 321.

⁴⁶ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, p ISSN: 1979-5599 e ISSN: 2501-194X Vol. 12 No. 1 (2019)

Hasil dari kevalidan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* 3 kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria pada tabel berikut:⁴⁷

Tabel 3.6
Presentasi Kelayakan

No.	Nilai	Kriteria	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat Layak atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	61-80%	Baik	Layak atau dapat digunakan namun perlu revisi
3.	41-60%	Kurang baik	Kurang Layak atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
4.	$\leq 40\%$	Sangat kurang baik	Tidak Layak atau tidak boleh digunakan

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

⁴⁷ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 83.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Sekolah

1. Profil Sekolah

MI Roudlatul Huda merupakan lembaga pendidikan yang berada di Jl. Nusa Indah No.13 Desa Wonosari Kecamatan Puger Kab. Jember. Proses belajar mengajar di madrasah ini adalah pada pukul 07.00-12.15 WIB. Diawali dengan sholat dhuha kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran dikelas. Status akreditasi sekolah ini “Teakreditasi B” dengan no NSM 111235090228 NPSN 60715688. Visi dan misi MI Roudlatul Huda yaitu misi “mewujudkan generasi berakarakter agamis, berakhlak luhur dan unggul dalam prestasi”. Sedangkan untuk misi dari madrasah, sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan penghayatan terhadap agama.
- b. Membiasakan pergaulan yang bernilai akhlakul karimah.
- c. Melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum secara intensif, efektif, dan efisien.
- d. Mengembangkan budaya kompetitif peserta didik dan budaya bangsa.
- e. Memberikan bekal keterampilan dan membantu mengenali potensi diri kepada peserta didik.

2. Data Pendidik dan Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di MI Roudhatul Huda yaitu 12 Guru. Fokus penelitian ini adalah kepada guru kelas III yang

bernama ibu Siti Kholidah, S.Pd. Berikut adalah uraian data pendidik dan tenaga kependidikan yang ada dimadrasah, antara lain:

Tabel 4.1
Rincian Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Jabatan
1.	Zainul Imron, S.Pd.i	Kepala Madrasah
2.	Nurul Hidayah, S.Pd	Guru/Waka Kurikulum
3.	Hidayatullah, S.Pd	Guru
4.	Edy Antoro	Guru
5.	Lilik Maskhanah, M.Pd	Guru/Bendahara
6.	Wiwin Zakiyah, S.Pd	Guru
7.	Anis Nurlaili, S.Pd	Guru
8.	Iis maimunah, S.Pd.i	Guru
9.	Siti Kholidah, S.Pd	Guru/OPM
10.	Syamsuddin Agil, S.Pd	Guru
11.	Aisah Infani, S.Ag	Guru
12.	Ramadhan Syah Putra, S.Or	Guru

3. Peserta didik

Di MI Roudlatul Huda Puger jember pada tahun ajaran 2024-

2025, jumlah keseluruhan peserta didik adalah 167 siswa, yang terdiri 82

peserta didik laki-laki dan 85 jumlah peserta didik perempuan. Fokus

penelitian ini kepada peserta didik kelas III. Dengan rincian jumlah peserta

didik sebagai berikut:

Tabel 4.2
Rincian Jumlah Peserta didik

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	L	P	
Kelas 1	12	15	27
Kelas 2	13	17	30
Kelas 3	15	9	24
Kelas 4	10	16	26
Kelas 5	14	15	29
Kelas 6	18	13	31
Jumlah	82	85	167

4. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Pengelolaan yang baik terhadap sarana dan prasarana ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan keterampilan peserta didik. Sarana dan prasarana di MI Roudlatul Huda cukup memadai, diantaranya: ruang guru, ruang kepala sekolah, 8 ruang kelas, ruang baca atau perpustakaan, ruang laboratorium bahasa atau komputer, dan 3 kamar mandi. Berdasarkan sarana dan prasarana diatas, fokus penelitian ini sarana dan prasarana yang ada di laboratorium komputer yaitu ada 11 komputer, LCD, proyektor dan layar proyektor.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan subjek utama dalam mengembangkan media ini adalah peserta didik dengan jumlah 24 peserta didik. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan mengambil materi bab 5 tentang aku dan lingkungan sekitarku. Model penelitian dalam pengembangan ini menggunakan jenis model penelitian ADDIE. Adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, diantaranya sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ADDIE adalah analisis. Dimana pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara pada guru kelas III di MI Raudlatul Huda Puger Jember. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan peneliti menggali informasi untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik pada kelas III pada saat proses pembelajaran, dan bagaimana penggunaan media pada saat pembelajaran, sekaligus bagaimana apabila media *Articulate storyline 3* jika diterapkan pada peserta didik kelas III.⁴⁸

Hal pertama dilakukan oleh peneliti pada analisis kebutuhan adalah menganalisis bahan ajar yang biasanya digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dan ketersediaan bahan ajar yang lain yang

⁴⁸ Observasi MI Rodlatul Huda (Puger, Jember) 2025.

mendukung. Informasi yang didapatkan oleh peneliti mengenai metode yang digunakan oleh guru kelas III lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan menggunakan bahan ajar atau media yang biasanya digunakan yaitu buku lembar kerja siswa (LKS). Namun beberapa kali juga guru kelas juga memanfaatkan sarana dan prasarana seperti ruang lab komputer pada saat proses pembelajaran, akan tetapi guru kelas hanya menggunakan media youtube untuk melihat materi video pembelajaran yang dipelajari. Dalam hal ini ketika peserta didik hanya melihat atau menyimak video pembelajaran di youtube peserta didik juga sering cenderung merasa bosan dan tidak fokus menyimak pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara yang dilakukan peneliti bahwasanya peserta didik perlu adanya belajar dengan hal-hal baru seperti media yang belum pernah peserta didik gunakan dengan memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah, yang bisa membuat mereka senang dan memiliki gairah semangat pada saat proses pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran interaktif sebagai dasar produk yang di desain dengan semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran IPAS. Sekaligus untuk memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut.

Pada penggunaan media yang bisa mensupport adanya pembelajaran interaktif, dengan penggunaan salah satu media yang cukup

presentatif untuk membangkitkan semangat peserta didik atau membangun suasana pembelajaran yang lebih interaktif yaitu media pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *articulate storyline* 3. Karena media ini memiliki peran penting untuk menciptakan dan mengondisikan suatu pembelajaran agar lebih menyenangkan. Media pembelajaran tersebut akan membuat peserta didik lebih merasa nyaman, tenang, senang. Sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2. Hasil Desain

Pada tahap kedua ini, dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya:

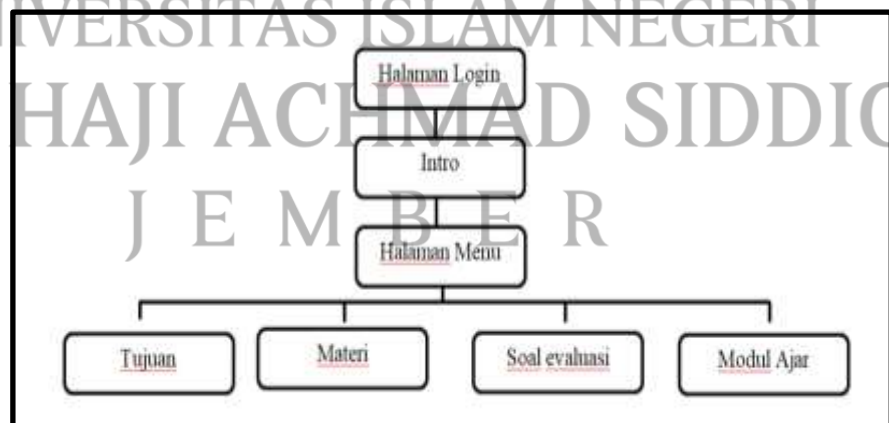
a. Menyusun tujuan pembelajaran

Pada tahap menyusun tujuan pembelajaran penggunaan media interaktif *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPAS ini dengan membuat modul ajar yang berisi Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) dan indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum merdeka, serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang digunakan yaitu ada bab 5 “aku dan lingkungan sekitarku”. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran ini dapat berjalan dengan lancar dan maksimal serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi dari buku peserta didik dan buku pegangan guru.

b. Merancang produk

Dibawah ini adalah langkah-langkah dalam merancang produk, diantaranya:

- 1) Download atau install aplikasi *articulate storyline* 3 di laptop atau komputer sebagai alat utama dalam mendesain media.
- 2) Menyiapkan materi dan soal evaluasi yang sesuai dengan materi pada bab 5 tentang “aku dan lingkungan sekitarku” yang akan digunakan sebagai isi dari media.
- 3) Desain media semenarik mungkin dengan menggunakan latar belakang, gambar, dan warna yang menarik.
- 4) Setelah mendesain media, kemudian publish media dan simpan sebagai folder.
- 5) Kemudian buka *website* github untuk membantu media agar bisa diakses lewat HP/komputer tanpa mendownload aplikasi.
- 6) Setelah github dibuka, langkah terakhir upload media kemudian secara otomatis nanti akan mendapatkan link HTML 5 media yang kita buat.
- 7) Setelah diubah ke HTML 5 media siap digunakan dibagikan.



Gambar 4.1

Flowchart Media Pembelajaran

3. Hasil Pengembangan

Tahap kegiatan ini meliputi beragam kegiatan dalam mewujudkan rancangan produk yang sudah dibuat sebelumnya. Selaon itu, supaya tujuan yang diharapkan dapat tercapai maka perlu diadakan validasi media dan revisi. Berikut tahapan pengembangan yang perlu dilakukan, diantaranya:

a. Pembuatan Produk

Berikut ini langkah-langkah penyusunan media yang dilakukan, diantaranya:

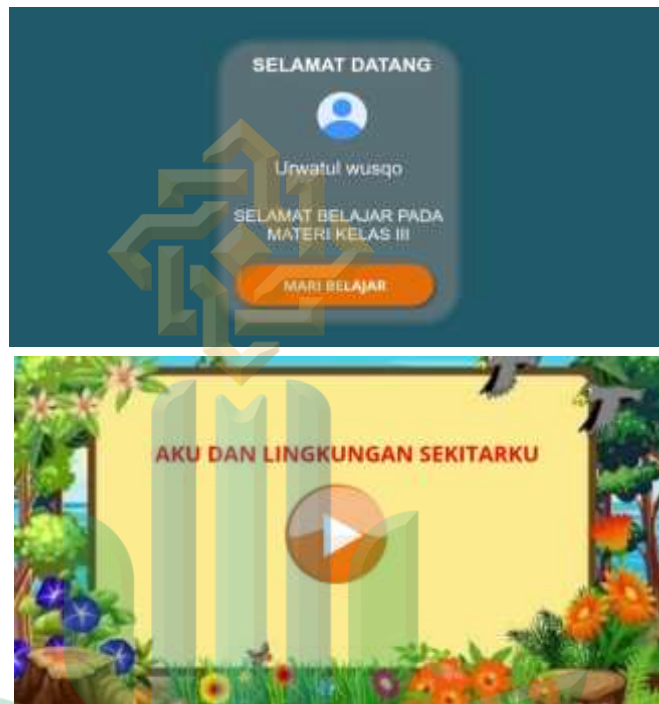
1) Membuat halaman *login* media

Bagian ini melakukan pembuatan kolom input nama, dan asal sekolah kemudia tombol *save & next* untuk masuk dalam media pembelajaran.



Gambar 4.2
Tampilan Halaman Login

- 2) Merancang tampilan intro yang dijadikan untuk pembuka media pembelajaran.



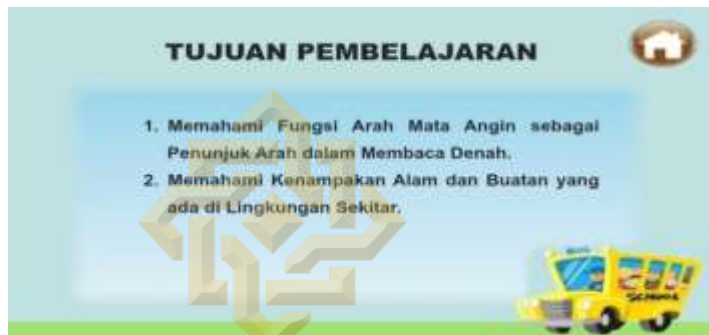
Gambar 4.3
Tampilan Halaman Intro

- 3) Membuat menu halaman media pembelajaran yang berisi tujuan, materi, soal evaluasi, modul ajar dan profil pengembang.



Gambar 4.4
Tampilan Halaman Menu

- 4) Membuat *layer* untuk menu tujuan yang berisi tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 4.5
Tampilan Tujuan Pembelajaran

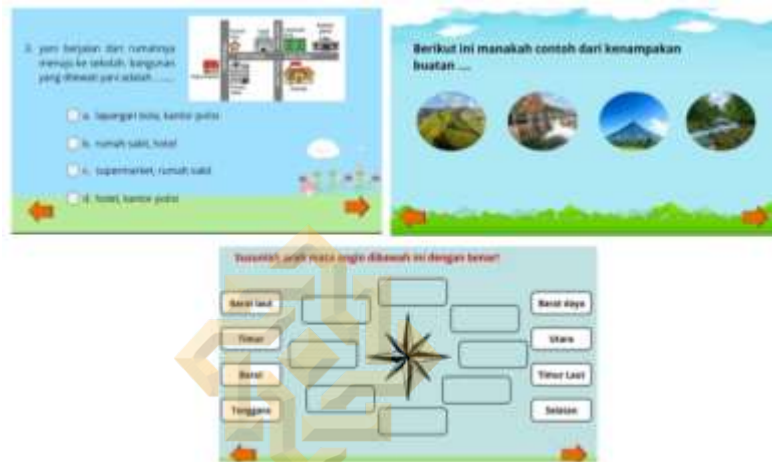
- 5) Membuat Layer untuk menu materi berisikan materi dan video pembelajaran.



Gambar 4.6
Tampilan Halaman Materi

- 6) Membuat Layer untuk soal evaluasi

Pada soal evaluasi terdapat 10 soal, yaitu 7 soal pilihan ganda, 2 soal *pick one* dengan memilih satu jawaban yang benar, dan 1 ada soal *drag and drop* dengan memindahkan jawaban ke kolom yang benar.



Gambar 4.7
Tampilan Soal Evaluasi

7) Membuat halaman *results* soal evaluasi

Halaman *results* ini memperlihatkan skor yang didapat pengguna ketika selesai mengerjakan semua soal evaluasi. Selain itu, dihalaman ini juga pengguna akan mengetahui dirinya lulus atau tidak dalam kuis yang diberikan. Pada halam *results* juga disajikan tombol *review* kuis untuk melihat jawaban pengguna.



Gambar 4.8
Tampilan Results Soal Evaluasi

- 8) Membuat *layer* untuk menu modul ajar, yang berisi identitas pembelajaran, profil pelajar Pancasila, capaian pembelajaran dan refleksi pembelajaran.



Gambar 4.9
Tampilan Modul Ajar

10. Membuat *layer* profil pengembang yang berisikan identitas.



Gambar 4.10
Tampilan Profil Pengembang

b. Validasi produk

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Untuk validasi ahli media dilakukan oleh bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I, dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh ibu Siti Kholidah, S.Pd selaku guru kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember. angket validasi yang dilakukan oleh 3 validator ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *articulate storyline* 3 yang dibuat oleh peneliti pada materi pembelajaran IPAS tentang “aku dan lingkungan sekitarku.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. angket validasi media akan disertakan dilampiran. Hasil validasi media setelah dilakukan revisi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media

No	Aspek yang di nilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
1.	Media memiliki tampilan yang menarik.	4	4	100%
2.	Tampilan gambar yang disajikan menarik.	3	4	75%
3.	Keserasian pemilihan warna	3	4	75%
4.	Pengaturan tata letak	4	4	100%

No	Aspek yang di nilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
5.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan, pengaturan jarak.	3	4	75%
6.	Ketersedian pemilihan warna yang menarik.	3	4	75%
7.	Pemilihan <i>background</i> yang menarik.	4	4	100%
8.	Media sesuai dengan tujuan.	4	4	100%
9.	Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah	4	4	100%
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	100%
11.	Tingkat keawetan media	4	4	100%
12.	Keamanan media bagi peserta didik.	4	4	100%
13.	Kemudahan media dalam praktik belajar mengajar.	4	4	100%
14.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari.	4	4	100%
Jumlah		52	56	
Presentase		92%		

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{52}{56} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Keterangan:

P = Presentasi kelayakan (%)

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan skor yang diperoleh dari angket validasi diatas yaitu 92%. Dengan demikian artinya media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sudah memenuhi syarat dari kelayakan kriteria media. Media ini dapat dikatakan layak sebagaimana hasil yang sudah tercantum pada angket tentunya sudah melewati beberapa tahap revisi berdasarkan saran, masukan, serta bimbingan dari ahli media dengan tujuan agar media yang dibuat lebih baik dan menarik. Diantaranya saran dari ahli media yang perlu direvisi yaitu dengan menambahkan video pembelajaran, menambahkan menu modul ajar dan menampilkan profil pengguna.

2) Hasil Validasi Materi

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I. Hasil validasi materi setelah dilakukan revisi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	100%
2.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	4	4	100%
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik	4	4	100%
4.	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan	4	4	100%
5.	Kemudahan dalam memahami pembelajaran	3	4	75%
6.	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran	4	4	100%
7.	Kejelasan penyajian uraian materi	3	4	75%
8.	Kesesuaian soal latihan/evaluasi	4	4	100%
9.	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu	4	4	100%
10.	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi IPAS	4	4	100%
	Jumlah	38	40	
	Presentase	95 %		

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentasi kelayakan (%)

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan skor yang terdapat pada hasil angket validasi materi diatas menunjukkan skor senilai 95%, artinya media *articulate storyline* 3 ini layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Media *articulate storyline* 3 layak setelah memenuhi aspek kriteria yang sudah ditentukan yang sudah sesuai dengan materi maupun tujuan pembelajaran. Media ini dikatakan layak setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi. Beberapa saran dan masukan dari ahli materi dengan menambahkan gambar, materi, dan link barcode video pembelajaran.

3) Hasil Validasi Pembelajaran

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memberika angket respon guru kelas III ibu Siti Kholidah, M.Pd, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan peneliti

berupa media interaktif *articulate storyline* 3. Hasil respon guru disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Pembelajaran

No	Aspek yang di nilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran untuk dipelajari oleh peserta didik	4	4	100%
2.	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran interaktif	4	4	100%
3.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran dapat dimengerti oleh peserta didik	3	4	75%
4.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	4	4	100%
5.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	4	100%
6.	Penyajian gambar tokoh pada media pembelajaran menarik dan proporsional	4	4	100%
7.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	4	4	100%

No	Aspek yang di nilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
8.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran	4	4	100%
9.	Kemudahan media pembelajaran untuk memahami materi yang disajikan.	3	4	75%
10.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan peserta didik.	4	4	100%
	Jumlah	38	40	
	Presentase	95%		

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentasi kelayakan (%)

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan skor yang terdapat pada hasil angket validasi materi diatas menunjukkan skor senilai 95%., artinya pengembangan media *artiuculate storyline* 3 ini sangat layak. Adapun tanggapan dari guru kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember ini adalah media *articulate storyline* 3 sangat menarik perhatian peserta didik sehingga

mampu menumbuhkan semangat dan rasa ini tahu peserta didik dalam belajar menggunakan media *articulate storyline* 3, karena media ini belum pernah diterapkan selama proses pembelajaran sebelumnya.

4. Hasil Implementasi

Implementasi pada tahap ini yaitu melakukan uji coba media yang dikembangkan kepada peserta didik. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, validasi ahli media, dan validasi ahli materi kemudian diterapkan pada tanggal 2 dan 3 Mei 2025, yang pertama penerapan media dengan skala kecil yang berjumlah 6 peserta didik dan yang kedua penerapan media dengan skala besar dengan jumlah 24 peserta didik kelas III. Sebelum diterapkan ke sekolah ada beberapa tahapan yang harus peneliti lakukan, antara lain:

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di kelas III.
- b. Memberitahukan maksud dan tujuan penelitian ini kepada kepala sekolah dan guru kelas III.
- c. Memberitahukan kepada guru kelas III gambaran media dan mata pelajaran yang akan dilakukan untuk penelitian di kelas.
- d. Melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru tentang pembelajaran yang berkaitan dengan materi bab 5 aku dan lingkungan sekitarku dengan menggunakan media *articulate storyline* 3.
- e. Membuat lembar angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap penggunaan media interaktif *articulate storyline* 3.

Sebelum peneliti melakukan penelitian didalam kelas, peneliti melakukan studi lapangan terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi peserta didik kelas III dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS. Sebelumnya peneliti mengenalkan kepada peserta didik mengenai media interaktif *articulate storyline* 3 yang nantinya akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Setelah dilakukannya studi lapangan dahulu. Selanjutnya peneliti menerapkan produk pada peserta didik dan sekaligus penyampaian rencana pembelajaran dikelas yang akan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti memperkenalkan media dan cara penggunaan media pembelajaran berdasarkan buku panduan media dan materi yang sudah peneliti buat.

Setelah proses pengenalan media pembelajaran interaktif, selanjutnya peneliti membantu dan mengarahkan peserta untuk mengakses media itu sendiri dengan komputer. Kemudian peneliti sedikit

menjelaskan apa saja yang ada pada media *articulate storyline* 3 dan materi yang dipelajari. Kemudian setelah peserta didik sudah selesai memahami materi, peserta didik diarahkan untuk membuka menu soal evaluasi dan mengerjakan soal evaluasi melalui komputer. Setelah penerapan dan uji coba produk sudah selesai, peserta didik diberikan angket yang dikerjakan secara individu yang tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *articulate storyline* 3.

5. Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba produk berupa media interaktif *articulate storyline* 3 yang telah diujikan kepada peserta didik kelas III di Mi Roudlatul Huda Puger Jember, secara umum maka dapat diketahui bahwa penggunaan pengembangan media *articulate storyline* 3 yang dikembangkan oleh peneliti mendapat respon dan tanggapan yang baik dan positif dari peserta didik maupun guru kelas III. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil angket dan tingkat ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih bersemangat dan lebih ingin tahu dalam memahami materi, peserta didik juga terus ingin mengulang materi dan soal evaluasi dengan menggunakan media.

Berdasarkan hasil dari guru, terdapat juga beberapa tambahan evaluasi setelah menggunakan media seperti ada beberapa siswa yang kesulitan untuk mengoperasikan media karena kurang pahami dalam menggunakan komputer. Sebelumnya media *articulate storyline* 3 juga mendapat beberapa saran dari ahli materi, maupun ahli media. Adapun segala bentuk saran dan masukan yang diberikan dapat dijadikan perbaikan terhadap media interaktif *articulate storyline* 3 yang dikembangkan oleh peneliti agar lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya.

C. Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui

informasi data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kritik, dan saran yang telah diberikan. Sedangkan data kuantitatif disini digunakan untuk mengukur kelayakan produk, mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan, mengukur hasil respon peserta didik. Berikut ini adalah hasil analisis data, diantaranya:

1. Analisis Pengembangan Produk

Dalam mengembangkan media interaktif *articulate storyline 3* dilakukan 5 tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Dalam mengembangkan media ini, peneliti telah melakukan tahapan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan ini.

Tahapan analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas III dan peserta didik. Tahap desain ialah kegiatan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, tahap ini dilakukan dengan cara menyusun instrument penilaian media pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap implementasi adalah kegiatan menerapkan produk yang sudah di revisi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Tahap evaluasi pada tahap ini yaitu untuk melihat sejauh mana keberhasilan produk.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan ini diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media yaitu bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. validator ahli materi yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I. dan validator ahli pembelajaran yaitu ibu Siti Kholidah, S.Pd selaku guru kelas III. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kategori
1.	Validator 1	92%	Sangat valid
2.	Validator 2	95%	Sangat valid
3.	Validator 3	95%	Sangat valid
	Nilai rata-rata presentase	94%	Sangat valid

Berdasarkan hasil dari analisis data dari 3 validator diperoleh presentase rata-rata 94%. Hasil dari validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti media interaktif layak digunakan setelah melewati beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisa saran dan kritikan oleh validator dapat dijadikan bahan untuk merevisi produk media yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa lebih sempurna.

3. Uji Coba Peserta Didik di sekolah

a. Uji Coba Skala Kecil

Setelah tahap validasi produk dilakukan dan media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan kriteria kevalidan, tahap selanjutnya yaitu uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan pada 6 peserta didik kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember pada tanggal 2 Mei 2025. Peserta didik diberi angket respon untuk mengetahui tingkat kalayakan media pembelajaran. Berikut adalah hasil analisis respon peserta didik pada uji coba skala kecil, diantaranya:

Tabel 4.7
Hasil Respon Uji Skala Kecil

No	Nama Peserta Didik	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Akbar Nur Habibi	38	40	95%
2.	Amira Nisva Ayu	40	40	100%
3.	Firlana Izzati	38	40	95%
4.	Marisa Aulia Zulfa	38	40	95%
5.	Muhammad Rayyi Rabbani	37	40	92.5%
6.	Muhammad Wisnu Ridho	39	40	97.5%
		230	240	
Hasil rata rata				95%

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \\
 &= \frac{230}{240} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentasi skor (%)

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan dari hasil rata-rata respon uji skala kecil dari jumlah 6 peserta didik adalah 95%. Dengan ini maka dapat dikatakan media pembelajaran yang digunakan telah memenuhi kriteria kevalidan, yang nantinya akan di uji coba dengan skala besar. Pada uji coba skala kecil tidak adanya kendala yang signifikan yang artinya media pembelajaran ini juga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba pada skala besar disekolah dilakukan pada peserta didik kelas III yang berjumlah 24 peserta didik, untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik dalam menggunakan media interaktif *articulate storyline* 3. Berikut ini hasil analisis respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, diantaranya:

Tabel 4.8
Hasil Respon Uji Skala Besar

No	Nama Peserta Didik	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Abdillah Gibran Maulana	38	40	95%
2.	Akbar Nur Habibi	38	40	95%
3.	Al Maira Zakiya Bill	39	40	97.5%

No	Nama Peserta Didik	Skor		Presentase
		X	Xi	
4.	Alby Ramazaki	38	40	95%
5.	Alifiansyah Agung Maulana	36	40	90%
6.	Amira Nisva Ayu	40	40	100%
7.	Chelsea Ayu Dilla Januarta	37	40	92.5%
8.	Firlana Izzati	40	40	100%
9.	Galang Ramadhani	39	40	97.5%
10.	Ibnu Ali Ash Shiddiqi	37	40	92.5%
11.	Marisa Aulia Zulfa	38	40	95%
12.	Mohammad Riski Ardiansyah	39	40	97.5%
13.	Mohammad Royanul Fa'is	36	40	90%
14.	Mohammad Septiyan Novandy S	40	40	100%
15.	Muhammad Haris Maulidani S	39	40	97.5%
16.	Muhammad Rayyi Rabbani	37	40	92.5%
17.	Muhammad Revan Agustyan	39	40	97.5%
18.	Muhammad Rido Ersadi	37	40	92.5%
19.	Muhammad Rohit Efendi	37	40	92.5%
20.	Muhammad Wisnu Ridho	39	40	97.5%
21.	Naura Faiqotul Humairoh Z	40	40	100%
22.	Rera Putri Amelia	38	40	95%
23.	Sela Rama Linata	39	40	97.5%
24.	Vikri Aqizah putri	35	40	87.5%
		915	960	
Hasil rata rata				95%

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \\
 &= \frac{915}{960} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentasi skor (%)

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan dari hasil rata-rata respon uji skala besar dari seluruh peserta didik adalah 95%. Artinya media interaktif *articulate storyline* 3 ini mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara setelah diterapkannya media interaktif ini ibu Siti Kholidah, S.Pd menyatakan bahwa:

“setelah melihat media yang peneliti buat, saya merasa media ini sangat menarik untuk proses pembelajaran, melihat peserta didik bisa belajar mencari pengetahuannya sendiri dan media ini bisa diakses dimanapun menggunakan komputer maupun handphone. Melihat tadi peserta didik sangat antusias karena memang belum pernah menggunakan media ini sebelumnya, meskipun ada beberapa dari peserta didik yang sedikit kesulitan dalam menggunakan media tersebut”.⁴⁹

⁴⁹ Siti Kholidah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 3 Mei 2025.

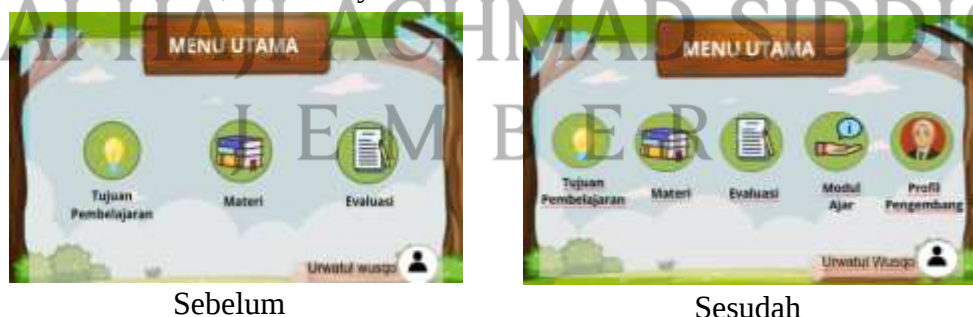
Demikian juga hasil wawancara dari salah satu peserta didik di kelas III yang bernama Marisa Aulia Zulfa mengenai tanggapan selama proses pembelajaran menggunakan media *articulate storyline* 3, menurutnya bahwa:

“saya sangat suka belajar seperti tadi menggunakan komputer, bisa belajar sambil bermain, apalagi saat mengerjakan soal yang biasanya kalau mengerjakan sedikit kurang semangat tapi mengerjakan menggunakan media tadi berbeda jadi lebih semangat”.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara dapat dinilai bahwa penggunaan media pembelajaran juga sangat mempengaruhi atas keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilakukan, kemudian produk direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi, berikut ini perumusan media interaktif *articulate storyline* 3 sebelum dan sesudah revisi, diantaranya:



Gambar 4.11
Tampilan Revisi Produk

⁵⁰ Marisa Aulia Zulfa, diwawacarai oleh peneliti, Jember 3 Mei 2025.

Gambar 4.11 menunjukkan gambar sebelum dan sesudah revisi dan didalam terdapat revisi penambahan ikon menu untuk modul ajar.



Gambar 4.12
Tampilan Penambahan Halaman

Gambar 4.12 terdapat penambahan layer untuk halaman menu modul ajar dan video pembelajaran untuk menu materi. Pada media pembelajaran sebelumnya menampilkan halaman modul ajar dan video pembelajaran.



BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

B. Kajian Produk

Kajian produk merupakan hasil dari proses pengembangan yang dilakukan. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media interaktif *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten dilengkapi fitur-fitur berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara animasi dan video. Hasil publikasi *articulate stotyline* berupa media berbasis web (HTML5), *learning management system* (LMS) atau berupa apilkasi file yang bisa dijadikan pada perangkat seperti laptop maupun andorid. Adapun kajian produk berupa pengembangan dan kelayakan, sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pada proses pengembangan media interaktif *articulate storyline 3* ini dikembangkan dengan menggggunakan bahan yang meliputi: aplikasi *articulate storyline 3*, laptop, materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar-gambar yang mendukung materi maupun media, *website github* untuk mengubah media ke HTML5.

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis, pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan mengumpulkan informasi dengan kegiatan observasi dan wawancara mengenai proses belajar mengajar, metode pembelajaran,

kendala yang dihadapi guru ketika proses pembelajaran, media pembelajaran yang sering digunakan, dan karakteristik peserta didik dan jumlah peserta didik. Kegiatan observasi dan wawancara ini dilakukan secara langsung kepada guru kelas dan peserta didik kelas III untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran selama di kelas.

Setelah melewati tahapan analisis berdasarkan observasi dan wawancara, peneliti mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran, maka dari itu kesempatan dari pengembangan media ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar, kemudian peneliti mengambil langkah strategi dengan mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline* 3.

Tahap kedua yaitu perancangan(*design*), pada tahap ini dilakukan dengan merancang produk yang akan dibuat, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media, serta penyusunan materi dengan mempersiapkan dan menganalisis materi KI, KD, serta tujuan pembelajaran yang akan diajarkan pada saat pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Tahap ketiga yang dilakukan dalam pengembangan, pada tahap ini peneliti mendeskripsikan dan membuat media pembelajaran yang dikembangkan, media tersebut meliputi: 1) halaman *login*, 2) halaman intro, 3) halaman menu, 4) halaman tujuan pembelajaran, 5) halaman materi, 6) halaman soal evaluasi, 7) halaman skor hasil evaluasi, 8) halaman modul ajar. Serta melakukan uji validasi produk kepada 3 validator yaitu

validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan memberikan angket untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan.

Setelah melewati validasi dan revisi produk sampai produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan, tahap keempat yaitu implementasi. Media yang sudah direvisi selanjutnya dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik kelas III pada saat proses pembelajaran mata pelajaran IPAS, ada 2 kali uji coba pada peserta didik yaitu: 1) uji coba skala kecil melibatkan 6 peserta didik, 2) uji coba skala besar melibatkan 24 peserta didik.

Selanjutnya tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk pada uji lapangan yang diperoleh berdasarkan hasil dari angket validasi dan tanggapan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji coba produk berupa media interaktif *articulate*

storyline 3 di MI Roudlatul Huda mendapatkan respon dan tanggapan

yang baik dari peserta didik maupun guru kelas III. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan peserta didik sangat antusias terhadap media yang

dikembangkan pada saat proses pembelajaran, meskipun terjadi beberapa

kendala seperti adanya peserta didik yang kesulitan dalam mengoperasikan

media. Adapun beberapa saran atau masukan yang peneliti terima sebagai

dasar untuk media agar lebih baik dan lebih sempurna.

Berdasarkan hasil pengembangan media ini relevan dengan salah satu teori pengembangan yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda yaitu: model penelitian dan pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran baik berupa proses, produk dan rancangan.

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: 1) *analysis* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Semua tahapan model penelitian dan pengembangan ADDIE tersebut telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan terimplementasi dengan baik. Menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS kelas III. Penelitian pengembangan produk ini sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, dan sebagai sumber yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan mengenai materi pembelajaran IPAS.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Adapun kelayakan media interaktif *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPAS kelas III di MI Roudlatul Huda yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari hasil 3 validator ahli yaitu ahli materi dengan skor 95% kategori sangat valid atau sangat layak, ahli media dengan skor penilaian 92% dengan kategori sangat valid atau sangat layak, dan ahli pembelajaran memperoleh skor 95% dengan kategori sangat valid atau sangat layak. Kemudian dari 3 validator tersebut memperoleh nilai rata-rata 94%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* 3 ini telah memenuhi kategori sangat valid atau yang untuk digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik. Media interaktif *articulate storyline* 3 ini sudah dapat dinyatakan layak dalam pembelajaran IPAS setelah melewati beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPAS memperoleh skor presentase 95% yang dimana termasuk kategori sangat valid atau sangat layak dikarenakan banyak peserta didik sangat setuju dengan adanya media tersebut. Sebelumnya selama proses pembelajaran media interaktif yang sering digunakan adalah youtube namun hal tersebut sering membuat peserta didik bosan karena fokus menyimak dan mendengarkan, maka dari itu adanya inovasi media pembelajaran interaktif di sekolah ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik karena sangat antusias

tidak hanya menyimak dan mendengarkan tetapi bisa berinteraksi langsung dengan media secara mandiri maupun terbimbing pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil kelayakan tersebut, menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di Kelas III. kelayakan media ditinjau dari aspek kelayakan materi (kesesuaian isi media dan materi dengan CP dan tujuan pembelajaran. Kelayakan media (format media yaitu media audio visual, kualitas media yang dikembangkan dapat dioperasikan dengan mudah dan menarik serta kesesuaian konsep bentuk dan warna dalam media). Kelayakan pembelajaran (kesesuaian materi dan media pada saat proses pembelajaran dalam penggunaan media).

Media sebagai bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara atau Pengantar”, jadi media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan

(siswa) sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media pembelajaran dimana proses belajar dan mengajar yang merupakan satu-kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan perfoman mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi antara teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, serta stimulus secara terpadu dengan bantuan komputer

maupun android untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Produk media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* merupakan suatu produk yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPAS khususnya materi aku dan lingkungan sekitarku. Produk tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran di kelas III. Selain membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, media pembelajaran *articulate storyline 3* juga membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik serta membantu guru untuk bisa lebih kreatif dan inovatif serta bisa membuat media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Dengan menggunakan *articulate storyline 3*, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan bagi siswa.

C. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajarann IPAS materi aku dan lingkungan sekitarku kelas III. Produk media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* ini bisa diimplementasikan dalam pembelajaran tatap muka maupun *hybrid learning* juga bisa digunakan secara terimbing maupun mandiri. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

a. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan referensi sebagai alternatif dan inovasi yang bisa digunakan menyampaikan materi, serta mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan praktis. sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik, menarik, dan bermakna.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dengan menggunakan media interaktif ini peserta didik dapat cepat dan mudah memahami materi dan mampu menjadikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendorong semangat peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPAS terutama materi aku dan lingkungan sekitarku kelas III.

2. Desiminasi produk

Langkah-langkah penyusunan media, yaitu: membuat halaman login, tujuan pembelajaran, materi, soal evaluasi, modul ajar, dan profil pengembang. Media ini dapat digunakan bukan hanya kelas III, akan tetapi bisa dan boleh digunakan oleh semua jenjang yang ada kaitannya dengan materi yang ada pada media pembelajaran ini. Namun perlu diperhatikan adalah pengimplementasian media *articulate storyline 3* ini dapat digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi.



3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Untuk penelitian lebih lanjut bisa menyempurnakan pengembangan penelitian selanjutnya yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini seperti tidak ada keefektifan hasil belajar siswa dalam penggunaan media.
- b. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran lain, serta untuk kelas yang berbeda, guna mengeksplorasi efektivitas media ini dalam konteks yang lebih luas.
- c. Melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap media yang telah dikembangkan untuk memastikan bahwa media tersebut tetap relevan dan efektif seiring dengan perkembangan kurikulum dan teknologi.
- d. Untuk semua pihak yang ingin mengembangkan media *articulate storyline* 3 disarankan bisa dilakukan pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara statistik, sehingga efektivitas dalam peningkatan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* 3 di MI Roudlatul Huda Puger Jember, dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: 1) *analysis* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis, diperoleh kebutuhan siswa terhadap media pembelajran yang menarikdan interaktif. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan media pembelajaran IPAS berbasis *articulate storyline* 3 yang dilengkapi fitur interaktif seperti animasi,video, kuis dan navigasi mandiri
2. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Presentasi rata-rata yang diperoleh dari 3 validator tersebut yaitu 94% yang artinya media pembelajaran ini dikategorikan sangat valid untuk digunakan. kemudian hasil repson peserta didik terhadap media sangat positif. Dibuktikan dari perolehan rata-rata presentasi uji coba skala kecil dan uji coba skala besar hasil repson peserta didik yaitu 95% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan serta mendorong peserta didik belajar untuk mandiri dengan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Ajeng Dwi Nur “*Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS*” (Skripsi, UIN Maliki Malang, 2023)
<https://etheses.uin-malang.ac.id/54041/1/19140076.pdf?utm-source.com>.

Akbar, Sa’dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

Al-Mahalli, Jalaluddin dan Jalaluddin As-suyuthi. *Tafsir Al-Jalalayn: Terjemahan Bahrun Abu Bakar*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2007.

Amiroh. *Mahir Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline*. (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2019).

Anggraini, Tri Suci dan Reinita, “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontektual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar” *Junal Pendidikan Tambusai*: ISSN: 2614-6754 ISSN: 2614-3097, Vol 5 No 3 (2021).
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+tri+suci+anggraini+dan+reinita+jurnal+pendidikan+Tambusai+2021&btnG=#d=gs_qabs&t=1749099072091&u=%23p%3Dy45qnbG-yvkJ

Arsyad, Azhar. *media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019)

Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)

Burhannudin, Nafi Alin. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pembelajaran IPS Terpadu*”. Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=skripsi+nafi+Alin+burhannudin+IAIN+Ponorogo+2021&btnG=#d=gs_qabs&t=1749099560853&u=%23p%3D90dKc3-eBRUJ

Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.

Fadilla, Nur, Muhammad Suwignyo Prayogo dan Riski Putri Nur Fadilah “Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar: *Literatur Review*” *PENDIKNAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 04 No. 02 (2023). <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v4i2.189>

Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers, 2019.

Hasan, Muhammad., Milawati et al., *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group, 2021.

Herdiyasi, Hadi., Deni Hermawan, dan Hudiana Hermawan, “Penggunaan Media interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan”. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 1. No 1 (2022).
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+pengembangan+media+adobe+flash&btnG=#d=gs_qabs&t=1749100039747&u=%23p%3DL1jxAdVJ7QJ

Jaya, Farida. *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: Pt, 2019)

Kementrian Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahan*.

Kholil, Mohammad dan Lailatul Usriyah “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, p ISSN: 1979-5599 e ISSN: 2501-194X Vol. 12 No. 1 (2019)
<https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>

Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020

Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan:Komponen MKDK* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010)

Maryana, dan Dewinta Arum Maulida. *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.

Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPM PK, 2014)

Maturrani, Silvia. “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 2 Tanjung Emas*”. Skripsi, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, 2022.

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=skripsi+Silvia+maturrani+UIN+Mahmud+Yunus+batusangkar+2022&btnH=#d=gs_qabs&t=1749100322550%u=%23p%3DV0GuetjLe8UJ

Meilani, Reirin. “*Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Tema 6 Sub Tema 2 Kelas V Sekolah Dasar*”. (Skripsi, UMM, 2020)

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=skripsi+Reirin+meilani_UMM+2020&btnG=#d=gs_qabs&t=1749100039747&u=%23p%3DL1jxAdVJ7QJ

Muhaimin., Abd. Ghofir dan Nur Ali Rahman. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media, 1996.

Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015

Nadhifah, Yenin., dan Fathul Zannah. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Sumatera Barat: PT.Global Eksekutif Teknologi, 2023.

Nadiah, Nenden., Imron Fauzi dan Faiqotul Himmah, “Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Muhajirin Purwakarta” *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* (2024). <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.1>

Nadzif, Mohammad., Yudha Irhasyurna ,dan Sauqina, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya SMP” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*: e-ISSN: 2809-7998 p- ISSN: 2809-8005, Vol 1 No 3 (2022).

<https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/69>

Nugroho, Moh. Alfian. “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1 Jombang*”. Skripsi, UIN Malang, 2022.

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=skripsi+Moh+Alfan+Nugroho+UIN+Malang+2021&btnG=#d=gs_qabs&t=1749100039747&u=%23p%3DL1jxAdVJ7QJ

Paggara, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022.

Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan.

Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2012.

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute, 2020.

Rustiningtias, Ari. “*Pengembangan Media interaktif Berbasis Komputer pada Materi Lingkaran di SMP*”. Skripsi: UMM, 2021.

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=skripsi+Ari+Rustiningtias+UMM+2021&btnH=#d=gs_qabs&t=1749100322550%u=%23p%3DV0GuetjLe8UJ

Sari, Rika Kurnia dan Nyoto Harjono, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storylie Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD”, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*: p-ISSN:2614-3909 e-ISSN: 2614-3895, Vol 4 No 1 (2021).

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+pedagogi+dan+pembelajaran+Rika+Kurnia+Sari+dak+Nyoto+harjono+btnG=#d=gs_qabs&t=1749101336419&u=%23p%3DL1jxAdkVJ7QJ

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

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suhelayanti, dkk. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Yayasan Kita Menulis, 2023)

Tafanoa, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021)

Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2020)

Undang-Undang Republik Indonesia No 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utari, Dwi Rizky, dkk. “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk siswa SD kelas IV” *Jurnal Education: SFKIP UNMA*, 2023

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+education+dwi+Rizky+Utari+2023&btnG=#d=gs_qabs&t=1749101607217&u=%23p%3DQyV2yA_Xc18J

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

Wiarto, Giri. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas, 2016.



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



LAMPIRAN- LAMPIRAN

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

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Urwatul Wusqo
 NIM : T20194084
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember” hasil karya sendiri tidak ada unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 15 Mei 2025

Saya yang menyatakan,

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



Urwatul Wusqo
 NIM. T20194084

Lampiran 2

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada Pembelajaran IPAS di MI Roudlotul Huda Puger Jember.	1. Bagaimana desain pengembangan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> pada pembelajaran IPAS kelas III di MI Roudlotul Huda Puger Jember. 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> pada pembelajaran IPAS kelas III di MI Roudlotul Huda Puger Jember.	1. Produk media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> . 2. Respon peserta didik terhadap pengembangan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i>	1. Validasi media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> 2. Respon peserta didik terhadap pengembangan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i>	1. Validator ahli materi 2. Validator ahli media 3. Validator pembelajaran 4. Respon peserta didik kelas III, melibatkan 24 peserta didik.	1. Jenis penelitian: penelitian pengembangan. 2. Prosedur penelitian: model ADDIE 3. Metode pengumpulan data: Lembar validasi, angket respon peserta didik, observasi, dan wawancara. 4. Metode analisis: a. analisis data kuantitatif dan kualitatif (deskriptif) hasil validasi media. b. analisis data kuantitatif dan kualitatif (deskriptif) hasil angket respon..

Lampiran 3

HASIL WAWANCARA GURU KELAS III

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kondisi peserta didik ketika selama proses pembelajaran?	Kondisik anak-anak ketika proses pembelajaran seperti pada umumnya. Awalnya pembelajaran dimulai tertib dengan mengikuti pembiasaan yang biasa dilakukan, akan tetapi biasanya dipertengahan pembelajaran dimulai kurang tidak fokus, entah karena sudah mulai merasa bosan atau memang ada yang tidak paham dengan materinya.
2.	Apa saja yang ibu persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran?	Biasanya mempersiapkan rencana pembelajaran dan membaca sekilas materi yang diajarkan.
3.	Media jenis apa yang biasanya ibu gunakan untuk menyampaikan materi?	Beberapa kali media audio visual yang saya gunakan untuk pembelajaran itu youtube dengan melihat video pembelajaran, namun lebih sering menggunakan buku LKS.
4.	Apakah ada kendala pada saat proses berlangsung?	Untuk kendala pastinya ada entah itu peserta didik yang gaduh dan akibatnya pembelajaran kurang kondusif dan efektif.
5.	Metode apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Saya lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
6.	Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik?	Untuk fasilitas alhamdulillah cukup baik meskipun sedikit ada kekurangan, selama pembelajaran sering kali saya memanfaatkan

		fasilitas seperti lab komputer tadi dengan belajar menggunakan media audio visual youtube.
7.	Bagaimana sikap ibu dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif?	Sikap yang saya lakukan ketika anak sudah mulai tidak kondusif dengan memberikan <i>ice breaking</i> sejenak.
8.	Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> ?	Belum pernah, saya kurang tau itu media apa. Yang saya gunakan Cuma itu tadi LKS dan youtube.
9.	Apakah ibu setuju jika dilakukannya praktik di kelas III dalam mata pembelajaran IPAS?	Saya sangat setuju, barang kali dari praktik tadi bisa menambah semangat anak-anak ketika belajar dan juga bisa menambah wawasan untuk media baru.
10.	Apa saran atau tanggapan ibu mengenai pengembangan media pembelajaran yang peneliti lakukan?	Untuk media yang di uji cobakan tadi itu sangat menarik, bisa melihat antusias dan rasa penasaran anak-anak terhadap media. Karena dengan media ini siswa langsung berinteraksi dengan media, tidak seperti ketika menggunakan youtube terkadang mereka bosan untuk melihat dan menyimak materi yang ditayangkan.

Lampiran 4

**HASIL WAWANCARA
PESERTA DIDIK KELAS III**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian menyukai pembelajaran IPAS?	Kadang-kadang suka kalau paham materinya. Kadang juga tidak suka karena terlalu banyak bacaan.
2.	Apa yang membuat kalian kesulitan ketika belajar mata pelajaran IPAS?	Tidak terlalu ada kesulitan jika paham materinya, tetapi kadang terlalu banyak bacaan yang membuat kita malas membaca dan memahami.
3.	Biasanya, media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran?	Seringnya menggunakan LKS, tapi juga pernah menggunakan komputer youtube.
4.	Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> tadi?	Kami sangat suka belajar dengan media tadi, karena sebelumnya kami belum pernah belajar menggunakan itu. Kalau cuma menyimak kita bosan, tapi kalau kayak tadi kami semangat.

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

Lampiran 5

Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-11409/In.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Roudhotul Huda
 Wonosari-Puger

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

NIM : T20194084
 Nama : URWATUL WUSQO
 Semester : Semester dua belas
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran IPAS kelas III" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Zainul Imron, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Maret 2025

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 6

Surat Selesai Penelitian


LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG KENCONG
MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLATUL HUDA
 STATUS TERAKREDITASI B NSM 111235090228 NPSN 60715688
 Jalan Nusa Indah Nomor 13 Wonosari - Puger - Jember 68164
 E-mail: miraulatuhuda.wns@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor: MIRA/ 328/13.32.228/V/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zainul Imron, S.Pd.I
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Lembaga : MI Roudlatul Huda

Dengan ini menyatakan nama berikut:

Nama : Urwatul Wusqo
 NIM : T20194084
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan Penelitian di MI Roudlatul Huda pada tanggal 9 Mei 2025, guna untuk memperoleh data dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline 3* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember"** selama 30 (tiga puluh) hari di MI Roudlatul Huda.

Demikian Surat ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 9 Mei 2025
 Mengetahui,
 Kepala Madrasah

 Zainul Imron, S.Pd.I



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

Lampiran 7

Modul Ajar

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Satuan Pendidikan	: MI Roudhotul Huda
Mata Pelajaran	: IPAS
Kelas/Fase	: III/Fase B
Materi:	: Aku dan Lingkungan Sekitarku
Alokasi Waktu	: 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik sudah mengetahui apa itu denah dan lokasi tempat tinggalnya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman 2. Gotong royong 3. Mandiri 4. Bernalar kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media	: LCD, Laptop, Proyektor
Sumber belajar	: Buku IPAS Kelas III
E. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	: Pembelajaran Berbasis Inquiry
Pendekatan	: Keterampilan Proses
Metode	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi dan penugasan
KOMPETENSI INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu mengaplikasikan pemahaman terkait konsep denah dan hubungannya dengan kenampakan alam maupun buatan dalam kehidupan sehari-hari.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Dapat memahami denah untuk menemukan suatu lokasi/benda. 2. Dapat memahami fungsi arah mata angin sebagai penunjuk arah dalam membaca denah. 3. Dapat memahami kenampakan alam dan buatan dilingkungan sekitarnya.	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Setelah mempelajari materi ini peserta didik mampu membaca denah serta memahami	

fungsi arah mata angin dan simbol-simbol pada denah sebagai penunjuk arah dalam menemukan lokasi/benda.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Tahukah kalian apa itu denah? 2. Pernahkah kalian tersesat ketika dalam perjalanan? 3. Bagaimana denah bisa membantu dalam membantu kita untuk menemukan suatu lokasi/benda?
KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Persiapan Pembelajaran • Menyiapkan lingkungan belajar yang kondusif. • Guru mempersiapkan bahan dan media pembelajaran. • Guru mengingatkan peserta didik untuk menyiapkan buku teks, beserta alat tulis untuk mendukung proses pembelajaran. 2. Kegiatan Pendahuluan • Guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menanyakan kabar. (religious) • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai. (religious) • Guru bertanya jawab untuk mengecek kehadiran peserta didik. (collaboration, communication) • Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini dan menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru memberikan ice breaking untuk memotivasi peserta didik 3. Kegiatan Inti • guru memberikan pertanyaan pemantik. 1) Tahukah kalian apa itu denah? 2) Pernahkah kalian tersesat ketika perjalanan? 3) Bagaimana denah bisa membantu dalam membantu kita untuk menemukan suatu lokasi/benda? • Guru menyajikan materi dan mengintruksikan siswa untuk menyimak dan mempelajari media yang sudah disiapkan. (maudiri, mengamati) • Guru dan peserta didik saling tanya jawab dan menjelaskan mengenai materi yang sudah disajikan.

• Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi. • Guru dan peserta didik membahas soal evaluasi secara bersama-sama. • Peserta didik mendapat apresiasi terhadap soal evaluasi yang sudah dikerjakan. • Peserta didik diberikan kesempatan bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang masih belum dipahami.
4. Kegiatan Penutup • Guru bersama peserta didik menyimpulkan atas kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. • Guru bersama peserta didik melakukan refleksi setelah menyimpulkan hasil pembelajaran. • Kelas ditutup dengan doa yang dipimpin salah satu peserta didik. • Guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam.
REFLEKSI KEGIATAN PEMBELAJARAN
Refleksi peserta didik 1. Bagaimana perasaanmu hari ini? 2. Apa saja hal yang aku sukai hari ini? 3. Apakah pembelajaran hari ini berkesan? 4. Apa hal baru yang aku pelajari hari ini?
Refleksi untuk guru 1. Apa tantangan yang dihadapi dalam mengelola kelas? 2. Apakah tujuan pembelajaran tercapai? 3. Bagaimana tingkat ketertiban siswa dalam pembelajaran? 4. Apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya?

Jember, 2 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Guru kelas III,  Siti Kholidah, S.Pd.	Peneliti,  Urwatul Wusqo
--	--

Mengetahui,
Kepala Madrasah




Atul Imron, S.Pd.1

Lampiran 8

Angket Validasi Media

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas III di MI Roudlatul Huda Puger Jember.

1. Identitas Validator

Nama : Muhammad Junaidi, M.Pd.I
 NIP : 198211192023211011
 Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

2. Petunjuk Penelitian

Mohon bapak/ibu memberikan skor penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

- Skor 4 berarti sangat baik/sangat sesuai
- Skor 3 berarti baik/sesuai
- Skor 2 berarti kurang baik/kurang sesuai
- Skor 1 berarti tidak baik/tidak sesuai

Mohon bapak/ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

3. Angket

No	Aspek yang dinilai	indikator	skor			
			4	3	2	1
1.	Tampilan	a. Media memiliki tampilan yang menarik	✓			
		b. Tampilan gambar yang disajikan menarik		✓		
		c. Keserasian pemilihan warna		✓		
		d. Pengaturan tata letak	✓			
		e. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan, pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓		
		f. Ketersediaan pemilihan warna yang		✓		

		menarik				
		g. Pemilihan <i>background</i> yang menarik	✓			
2.	Keterpaduan isi materi	a. Media sesuai dengan tujuan	✓			
		b. Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah	✓			
3.	Pemakaian	a. Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓			
		b. Tingkat keawetan media	✓			
		c. Keamanan media bagi peserta didik	✓			
		d. Kemudahan media dalam praktik belajar mengajar	✓			
		e. Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	✓			

4. Saran dan Komentar

Sesuai dengan Catatan Validasi Sebelumnya

5. Keterangan

- a. Media layak tanpa revisi
- b. Media layak namun perlu revisi
- c. Media tidak layak digunakan

Jember, 1 Mei 2025

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

Validator Ahli Media
Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP.198211192023211011

Lampiran 9

Angket Validasi Materi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Responden

Nama : Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I

NIP : 198610022015031004

Ahli bidang : Validator Ahli Materi

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

4= sangat baik

3= baik

2= kurang baik

1= sangat kurang

No	Pertanyaan	Tingkat persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	✓			
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik	✓			
4.	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan	✓			
5.	Kemudahan dalam memahami pembelajaran		✓		
6.	Keberatan substansi dalam materi pembelajaran	✓			
7.	Kejelasan penyajian uraian materi		✓		
8.	Kesesuaian soal latihan/evaluasi	✓			
9.	Mendorong peserta didik pada keadaan	✓			

	rasa ingin tahu				
10.	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi IPAS	✓			

Saran dan Komentar

Secara keseluruhan sudah diperbaiki dan direvisi
Sebagai Saran dan arahan selama proses kuis ini.
Sarankan bisa ditambahkan Ke ahli Media dan ahli
Pembelajaran untuk divisi Cobakan selama lajeng
di Seicoran.

Keterangan

- a. Media layak tanpa revisi
- b. Media layak namun perlu revisi
- c. Media tidak layak digunakan

Jember, 21 Mei 2025

Validator Ahli Materi

Muhammad Suwignyo Prayoga, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

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

Lampiran 10

Angket Respon Guru Kelas III

ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
 "TANGGAPAN GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
 BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*"

Identitas Responden

Nama: Siti Kholidah, S.Pd.

Jabatan: Guru Kelas III

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

4= sangat baik

3= baik

2= kurang baik

1= sangat kurang

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran untuk dipelajari oleh peserta didik	✓			
2.	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran interaktif	✓			
3.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran dapat dimengerti oleh peserta didik		✓		
4.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	✓			
5.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓			

6.	Penyajian gambar tokoh pada media pembelajaran menarik dan proporsional	✓			
7.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	✓			
8.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran	✓			
9.	Kemudahan media pembelajaran untuk memahami materi yang disajikan.		✓		
10.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan peserta didik.	✓			

Komentar dan saran terhadap media pembelajaran:

.....

.....

.....

.....

Jember, 2 Mei 2025

Guru Kelas III


(Siti Kholidah, S.Pd)

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

Lampiran 11

Angket Respon Peserta didik Kelas III

ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
 "TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
 PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*"

Identitas Responden

Nama: *Amra Nuva Ayu*Kelas: *3 (Tiga)*

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

4= sangat baik

3= baik

2= kurang baik

1= sangat kurang

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran menarik	✓			
2.	Gambar media pembelajaran sesuai dengan teks dan menarik	✓			
3.	Materi disajikan urut dan menarik untuk dipahami	✓			
4.	Bahasa mudah dipahami	✓			
5.	Belajar lebih semangat karena dengan belajar menggunakan media pembelajaran	✓			
6.	Kemenarikan desain dan karakter yang ada pada media pembelajaran	✓			
7.	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	✓			
8.	Pengetahuan tambahan yang disajikan	✓			
9.	Kemudahan memahami materi dengan media pembelajaran	✓			

10.	Senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran	☒	☐	☐	☐
-----	--	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Jember, 2 Mei 2025

Peserta didik


(..... Amra Niva Ayu)
Nama



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

ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
"TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*"

Identitas Responden

Nama: *Bau Alr*

Kelas: *3*

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

4= sangat baik

3= baik

2= kurang baik

1= sangat kurang

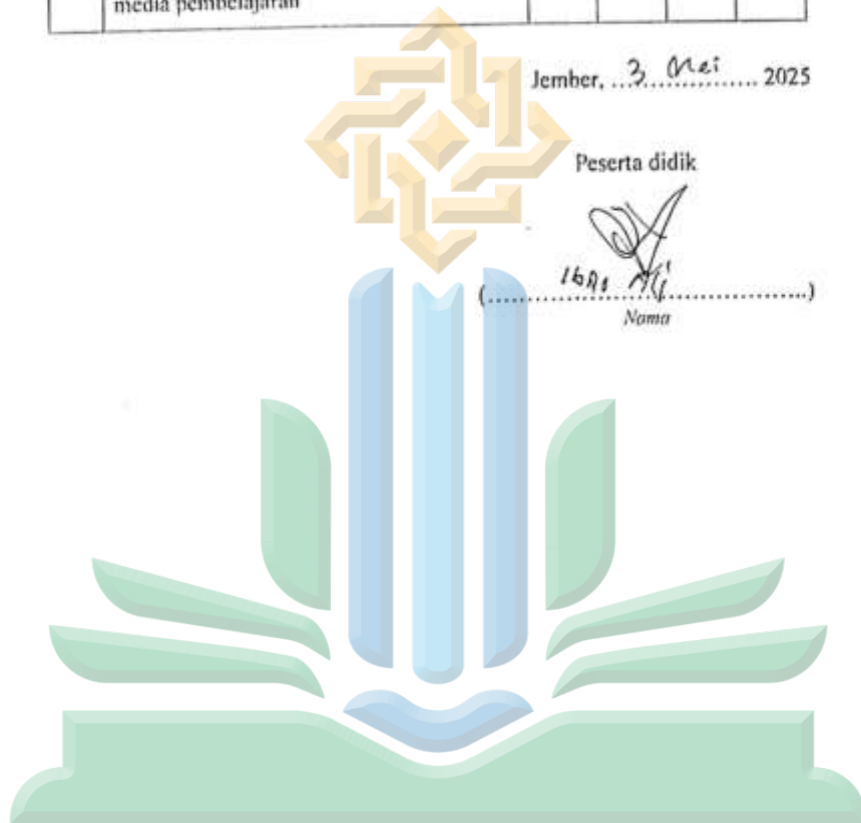
No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		4	3	2	1
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran menarik	✓			
2.	Gambar media pembelajaran sesuai dengan teks dan menarik	✓			
3.	Materi disajikan urut dan menarik untuk dipahami	✓			
4.	Bahasa mudah dipahami		✓		
5.	Belajar lebih semangat karena dengan belajar menggunakan media pembelajaran	✓			
6.	Kemenarikan desain dan karakter yang ada pada media pembelajaran	✓			
7.	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja		✓		
8.	Pengetahuan tambahan yang disajikan	✓			
9.	Kemudahan memahami materi dengan media pembelajaran	✓			

10.	Senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran	☒	☐	☐	☐
-----	--	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Jember, 3 Mei 2025

Peserta didik

(*ibn*)
Nama



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

Lampiran 12

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MI ROUDLATUL HUDA WONOSARI
PUGER JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	17/03/2015	Meminta izin penelitian dan memberikan surat izin penelitian kepada bapak Zaimul Imron, S.Pd.I selaku kepala MI Roudlatul Huda.	
2.	09/04/2015	Wawancara dan observasi dengan ibu Siti Kholidah, S.Pd selaku wali kelas III.	
3.	02/5/2015	Validasi media pembelajaran kepada ibu Siti Kholidah, S.Pd. sebagai ahli pembelajaran.	
4.	03/5/2015	Penerapan produk media pembelajaran interaktif di kelas III MI Roudlatul Huda.	
5.	03/5/2015	Pengisian data angket respon peserta didik Kelas III.	
6.	05/5/2015	Wawancara kepada beberapa peserta didik kelas III.	
7.	06/5/2015	Melengkapi data dan dokumentasi dengan kepala sekolah beserta guru kelas III MI Roudlatul Huda.	
8.	09/5/2015	Permohonan surat selesai penelitian di MI Roudlatul Huda.	

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

Jember, 9 Mei 2015
Mengetahui,
Kepala Madrasah,

Zaimul Imron, S.Pd.I



Lampiran 13

DOKUMENTASI



Uji Coba Penggunaan Media Skala Kecil



Uji Coba Penggunaan Media Skala Besar



Pengisian Angket Respon Peserta Didik



Wawancara Kepada Guru Kelas



Wawancara Kepada Peserta Didik

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Urwatul Wusqo
 NIM : T20194084
 TTL : Jember, 20 Juli 2001
 Alamat : Dusun Kedung Sumur, RT. 003, RW. 012, Desa Jambearum,
 Kecamatan Puger, Kabupaten Jember.
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : urwatul.wusqo20@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. TK Dewi Masyitoh
2. MI Wahid Hasyim-Jambearum
3. SMPN Terbuka 1 Gumukmas
4. MA Wahid Hasyim-balung
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Riwayat Organisasi:

1. Pramuka
2. IPPNU