

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*  
PADA MATA PELAJARAN IPAS  
MATERI SYSTEM TATA SURYA DI KELAS V  
SDI AL-KHOIRIYAH CURAH KALONG BANGSALSARI  
JEMBER**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Achmad Da'i Mustofa  
NIM : 212101040077

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*  
PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SYSTEM TATA  
SURYA DI KELAS V SDI AL-KHOIRIYAH CURAH KALONG  
BANGSALSARI 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  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

**ACHMAD DA'I MUSTOFA**  
**NIM : 212101040077**

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



**Dr. Ubaidillah, M.Pd.I**  
**NIP:198512042015031002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*  
PADA MATA PELAJARAN IPAS  
MATERI SYSTEM TATA SURYA DI KELAS V  
SDI AL-KHOIRIYAH CURAH KALONG BANGSALSARI  
JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Juni 2025

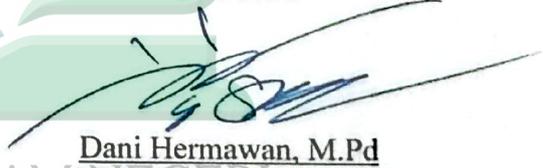
Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Hartono, M.Pd

NIP. 198609022015031001

  
Dani Hermawan, M.Pd

NIP. 198901292019031009

Anggota :

1. Dr. H. ABD Muhith, M.Pd. I

2. Dr. Ubaidillah, M.Pd. I

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 19730424200031005

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

“Maka, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (5)  
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. (6)”  
(QS. Al-Insyirah: 5-6)<sup>1</sup>



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

---

<sup>1</sup> Mentri Agama RI, “Al-Qur’an Dan Terjemah” (2020)

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang sholawat serta salam semoga terjun hari bahkan kepada nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Ridho-nya.

Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua saya, bapak Muhammad misradi dan ibu Masruroh. Terima kasih atas do'a dan dukungannya sudah kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik saya mulai dari kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku perkuliahan sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan panjang umur yang barokah, aamiin.
2. Guru saya, KH. Badrus Shodiq beserta keluarga yang telah memberikan petuah, doa, dan bimbingan dalam kehidupan, yang dengan sabar dan penuh keikhlasan dalam mendidik dan membimbing dalam setiap langkah.

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

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kelancaran sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *market day* pada mata pelajaran matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV di madrasah ibtidaiyah (MI) Al-Amin Garahan Jember” dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ummat-Nya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk produk yang saya kembangkan.
8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
10. Bapak Muhammad Firmansyah, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah SDI Al-Koiriyah Bangsalsari Jember, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
11. Ibu Marifatul Layyinah, S.Pd. selaku guru kelas V SDI Al-Koiriyah Bangsalsari Jember, yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

Hanya do'a dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 20 Mei 2025  
Penulis

Achmad Da`I Mustofa  
212101040077



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

## ABSTRAK

**Achmad Dai Mustofa, 2025** : pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas V SDI Al-Khoiriyah Crahkalong Bangsalsari Jember

**Kata Kunci:** Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline*, mata pelajaran IPAS.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi dan informasi dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selain memudahkan pendidik dalam Menyampaikan materi pembelajaran, juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Dalam penelitian di kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember, media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS materi tata surya kurang bervariasi, sehingga suasana belajar kurang menarik dan membosankan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bervariasi pada siswa kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember dalam pembelajaran IPAS materi sistem tata surya.

Rumusan masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi tata surya kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi tata surya kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember?

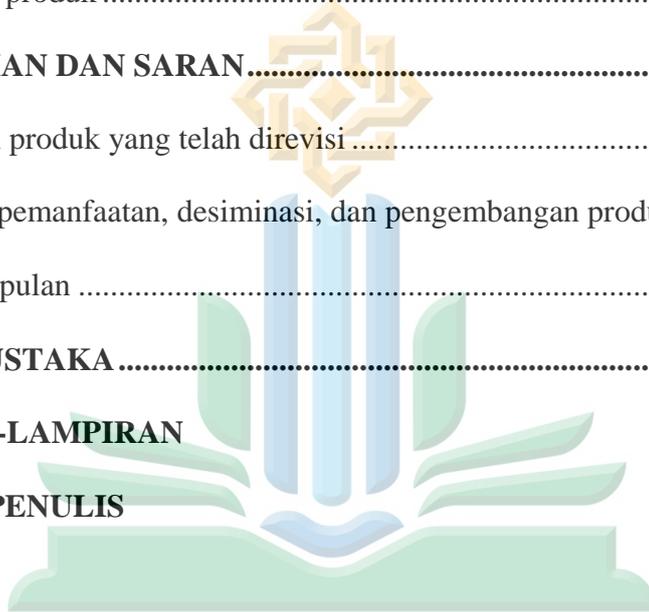
Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V, wali kelas V, ahli media serta ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan angket validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media, angket respon siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS kelas V materi sistem tata surya di SDI Al Khoiriyah berasal dari Jember. Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa Web browser, APK, dan HTML. Hasil kelayakan berdasarkan uji validasi yaitu ahli media sebesar 91%. Ahli materi sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* layak digunakan. Hasil kepraktisan berdasarkan respon guru memperoleh nilai sebesar 96% dan respon peserta didik sebesar 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif praktis digunakan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah .....	7
C. Tujuan penelitian dan pengembangan.....	7
D. Spesifikasi produk yang diharapkan .....	8
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan.....	9
F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dalam pengembangan .....	11
G. Definisi istilah .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Penelitian terdahulu.....	15
B. Kajian teori.....	21
<b>BAB II METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>38</b>
A. Model penelitian dan pengembangan.....	38

B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	39
C. Uji coba produk.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>51</b>
A. Penyajian dan uji coba .....	51
B. Analisis data.....	74
C. Revisi produk .....	77
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>80</b>
A. Kajian produk yang telah direvisi .....	80
B. Saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.	82
C. Kesimpulan .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>BIO DATA PENULIS</b>	



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

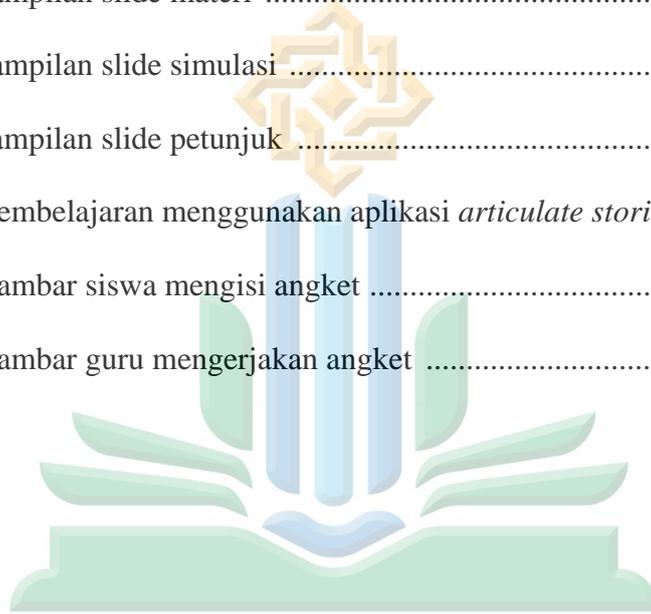
## DAFTAR TABEL

No. Uraian .....	hal
2.1 Tabel Kajian Penelitian Terdahulu.....	19
3.1 Tabel Presentase Validasi Berdasarkan Skala Angket.....	50
4.1 Tabel Validasi Ahli Media .....	59
4.2 Rubik penilaian ahli media.....	61
4.3 Tabel Hasil Penelitian Ahli Media .....	62
4.4 Tabel Validasi Ahli Materi.....	62
4.5 Rubik penilaian ahli materi .....	64
4.6 Hasil Penelitian Ahli materi .....	65
4.7 Tabel Angket Respon Peserta Didik .....	69
4.8 Tabel rubik penilaian respon peserta didik .....	70
4.9 Tabel Angket Respon Guru.....	72
4.10 Tabel rubik penilaian respon guru .....	73
4.11 Tabel Saran Perbaikan Dari Ahli Media .....	77
4.12 Tabel Saran Perbaikan Dari Ahli Materi.....	78

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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan .....	37
Gambar 4.1 tampilan login media pembelajaran interaktif .....	55
Gambar 4.2 tampilan slide menu .....	55
Gambar 4.3 tampilan slide profil pengembang.....	56
Gambar 4.4 tampilan slide materi .....	57
Gambar 4.5 tampilan slide simulasi .....	57
Gambar 4.6 tampilan slide petunjuk .....	58
Gambar 4.7 pembelajaran menggunakan aplikasi <i>articulate storiline</i> .....	67
Gambar 4.8 gambar siswa mengisi angket .....	68
Gambar 4.9 gambar guru mengerjakan angket .....	71



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

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian.....	Hal
1.	Matrik penelitian .....	88
2.	Surat pernyataan keaslian tulisan .....	89
3.	Pedoman wawancara .....	90
4.	Surat izin penelitian.....	92
5.	Jurnal kegiatan penelitian .....	93
6.	Surat selesai penelitian .....	94
7.	Surat izin validator ahli materi .....	95
8.	Lembar penilaian ahli materi .....	96
9.	Surat iziz validator ahli media .....	99
10.	Lembar penilaian ahli media.....	100
11.	Angket respon guru .....	104
12.	Angket respon siswa .....	106
13.	Modul ajar .....	108
14.	Dokumentasi .....	115
15.	Biodata penulis .....	117



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

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu tujuan Pendidikan adalah meningkatkan potensi diri siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Sasaran Pendidikan nasional merujuk pada undang-undang (UU) No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem Pendidikan nasional yaitu meningkatkan potensi siswa agar menjadi manusia manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berkarakter, berilmu, cakap, sehat, kreatif, mandiri, tanggung jawab, dan demokrasi. <sup>2</sup>Dasar landasan undang-undang tersebut merupakan bagian isi dan kelengkapan kurikulum untuk pencapaian tujuan Pendidikan secara formal. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut perlukerjasama antara pihak pemerintah dengan pihak sekolah, pihak sekolah dengan siswa, pihak

---

<sup>2</sup> “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Sistem pendidikan nasional (Jakarta: Republika, 2003).

sekolah dan orang tua, sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan baik.<sup>3</sup>

Didalam lingkungan pendidikan diperlukan guru yang profesional dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik serta bisa membuat suasana belajar lebih menarik sehingga siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan, profesionalitas guru terlihat melalui upayanya untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, kemampuan dalam pengelolaan proses pembelajaran, memahami keadaan dan kondisi siswa nya, kemampuan menerapkan berbagai metode mengajar serta penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran. Media merupakan salah satu ide yang sangat penting untuk menghindari kejenuhan para peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan media dirasa cukup efektif dan dapat membangkitkan semangat mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut miarso bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada siswa.<sup>4</sup> Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan mengingat

---

<sup>3</sup> Rama Donna, Asep Sukenda Ekok, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3799–3813, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>.

<sup>4</sup> Rina Rahmi Shinta Agustira, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD," *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 126–35.

media pembelajaran yang digunakan guru saat ini sudah memberikan motivasi dan semangat kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, akan tetapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran yang bervariasi bentuknya, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi komputer.

Dengan demikian karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran maka, penulis tertarik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran yang dipilih, disini penulis mengambil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi tata surya, pentingnya sebuah media dalam proses suatu pembelajaran disebutkan dalam Al-Qur`an An-Nahl ayat 44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ  
 وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

*Artinya : (mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab kitab, dan kami menurunkan az-zikr (al-qur`an) kepada mu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan . (Q.S. An-nahl ayat 25)<sup>5</sup>*

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media pembelajaran juga berfungsi untuk memperjelas materi. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa

<sup>5</sup> Menti Agama RI, *Al-Qur`an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2020).

akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa yang akan menjadi tolak ukur seorang pendidik yang berkualitas. Seorang pendidik harus peka terhadap pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, agar dapat membuat media pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa. Salah satu contoh dari media pembelajaran dapat berupa *Articulate Storyline*. Media *Articulate Storyline* sendiri memiliki arti suatu perangkat media interaktif yang memiliki banyak fitur animasi, audio, serta video. Media ini hampir sama dengan media *power point* namun lebih banyak fitur yang tersedia di dalam perangkatnya. Media *Articulate Storyline* ini memiliki daya tarik terhadap peserta didik atau yang melihatnya karena di setiap *slide* halamannya akan ada *surprise* yang menarik disertai gambar-gambar serta animasi-animasi yang tersedia. Sehingga media *Articulate Storyline* sangat cocok apabila diaplikasikan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar tidak membosankan.<sup>6</sup>

Dari pelaksanaan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti di SDI Al-khoiriyah bangsalsari jember, maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pada saat melaksanakan pra observasi peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran di SDI Al-khoiriyah bangsalsari jember, dikumpulkan data:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat umum yaitu menggunakan metode ceramah.

---

<sup>6</sup> Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina, "Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 81–89, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>.

2. Pendidik menggunakan alat pembelajaran yang kurang beragam untuk menyampaikan topik, seperti buku teks cetak, poster yang dipasang di papan tulis, atau foto yang diambil dari buku.
3. Media pembelajaran yang menggunakan buku teks dianggap monoton, membosankan, dan kurang bervariasi sehingga tidak menarik bagi siswa.

Sebagian besar sumber daya pembelajaran yang ditawarkan di sekolah adalah buku teks dan buku kerja.<sup>7</sup>

Minat yang kurang dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang monoton dan kurang efektif sehingga hal ini mendorong peneliti untuk mencari solusi berupa media yang mampu menarik minat belajar peserta didik, sehingga mereka tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Seperti yang telah peneliti temukan berdasarkan wawancara dengan wali kelas V yaitu Ibu Marifatul Layyinah, S.Pd beliau menyampaikan bahwa peserta didik sering kali merasa cepat bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah. Menurut beliau, peserta didik membutuhkan media yang lebih visual, menarik, dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung, misalnya melalui simulasi atau animasi. Hal ini sejalan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar, pengalaman langsung, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

---

<sup>7</sup>Pra Observasi di Kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember pada tanggal 24 april 2025

Mengikuti penjelasan masalah di atas, penting untuk memilih sumber belajar yang sesuai untuk pembelajaran IPAS, terutama pada materi Sistem Tata Surya yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan oleh peserta didik. Salah satu solusinya adalah materi pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Articulate Storyline*. Menurut Lumbantoruan, *Articulate Storyline* merupakan salah satu media interaktif yang sangat mudah digunakan dan tampilannya mirip dengan Microsoft PowerPoint. Hal ini sangat membantu pendidik yang belum terbiasa membuat media pembelajaran digital, karena antarmukanya yang ramah pengguna dan dilengkapi fitur-fitur interaktif seperti kuis dan animasi.

Dalam produksinya, *Articulate Storyline* tidak menggunakan skrip atau bahasa pemrograman. Sebagai gantinya, ia menggunakan menu trigger dalam semua perintah untuk memudahkan pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran interaktif. *Articulate storyline* merupakan salah satu *software* (perangkat lunak) yang membantu dalam menciptakan konten interaktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan program ini, presentasi, flash, video, dan gambar animasi dapat digabungkan menjadi satu. Peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai alat pembelajaran karena secara langsung melibatkan mereka. Program *Articulate Storyline* dapat di akses melalui laptop, PC atau smartphone juga memudahkan pengguna untuk mempublikasikan hasil kerjanya secara online maupun offline.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi System Tata Surya Dikelas V SDI Al Khoiriyah Curah Kalong Bangsalsari Jember”.

## B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi sistem tata surya kelas V SDI al khoiriyah bangsalsari jember?
2. Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi sistem tata surya kelas V SDI al khoiriyah bangsalsari jember?

## C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* di kelas V di SDI Al-Khoiriyah bangsalsari jember.
2. mendeskripsikan dan mengetahui kepraktisan Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* di kelas V di SDI Al-Khoiriyah bangsalsari jember.

#### D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Hasil produk yang dikembangkan oleh penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas V. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan adalah:

1. Slide pertama berisi menu login awal peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan memuat identitas siswa nama dan kelas.
2. Slide kedua menu utama yang berisi beberapa menu diantaranya, menu profil, petunjuk, materi, simulasi berupa video pembelajaran, materi, serta quiz.
3. Pada slide petunjuk tombol terdapat beberapa penjelasan terkait tombol yang ada pada media pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* agar siswa bisa menggunakan media.
4. Slide materi media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* berisi tentang mata pelajaran IPAS kelas V materi Sistem Tata Surya.
5. Pada slide quiz siswa diaja untuk mengerjakan latihan soal. Dan terdapat hasil dari pengerjaan siswa pada slide hasil quiz.
6. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* memuat penjelasan materi yang mudah dipahami dan animasi yang menarik.
7. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* berisi gambar-gambar dan quiz yang akan menjadikan suasana pembelajaran

seru, aktif, dan menyenangkan.

8. Media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* juga dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan untuk menguji dan mengasah kemampuan siswa seputar sistem tata surya siswa kelas V.
9. Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* menggunakan beberapa warna yang mengikuti kekhasan siswa MI/SD.

#### **E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPAS ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPAS sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah–tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
  - b. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan aplikasi *articulate storyline* interaktif.
  - c. Siswa memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep pembelajara IPAS.

## 2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
- b. Sebagai bekal media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.
- c. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

## 3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

## 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran IPAS di sekolah.

## 5. Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

## F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembang

a) Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran *Articulate Storyline* interaktif dapat digunakan pada laptop, PC dan android.
2. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
3. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari Materi pembelajaran IPAS materi tata surya.
4. Produk yang dikembangkan bisa diakses secara offline.
5. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPAS dapat digunakan oleh semua kelas V di sekolah dasar.

b) Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi tata surya kelas V
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya diujicobakan di SDI al khoiriyah bangsalsari jember

3. Produk yang dikembangkan hanya bisa dibuka dengan posisi landscape dan tidak dapat diinstal jika ruang penyimpanan pada android dibawah 100 mb.
4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektifitas dari segi kognitif siswa yaitu hasil belajar siswa.

### G. Definisi Istilah

Berdasarkan uraian devinisi istilah yang dimaksud dengan Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran IPAS materi system tata surya di kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember adalah :

#### a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikan keterampilan yang dimiliki dan memberikan umpan balik terhadap materi yang disajikan.

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

#### b. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah sebuah *software* perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran. *Articulate storyline*

dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah *Storyline Project* yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD,swf, dan website.

Media *Articulate storyline* memiliki fitur hampir mirip dengan *Microsoft powerpoin*, akan tetapi *Articulate storyline* memiliki kelebihan yang dilengkapi dengan lebih banyaknya fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. *Slide* yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik. Media ini juga memungkinkan penggunaan audio dan video untuk menambah daya tarik pembelajaran. Dengan menggunakan media ini diharapkan Pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif.

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS memiliki tujuan menjadikan peserta didik agar dapat mengetahui cara kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi.

d. Sistem tata surya

Sistem Tata Surya adalah suatu susunan benda-benda langit yang terdiri dari Matahari sebagai pusatnya, dan berbagai objek langit lain yang mengorbit mengelilingi Matahari karena pengaruh gaya gravitasi. Objek-objek tersebut meliputi delapan (Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus), satelit alami (seperti Bulan), serta benda-benda kecil lainnya seperti asteroid, komet, meteoroid, dan awan debu serta gas kosmik.



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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*

1. Penelitian ini dilakukan oleh nurul khusnah, sri sulasteri, suharti dan fitriani nur (2020) dengan judul “pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline”. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran jimat menggunakan *articulate storyline* kelas VIII disalah satu smp di jenepono yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian research and development (R&D) model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Kriteria valid diperoleh dari hasil penilaian tim validator dengan nilai reratanya untuk RPP adalah 3,78, materi memperoleh rata-rata 4,69, media dengan memperoleh 4,75, angket respon guru dengan reratanya 3,94 dan soal evaluasi dengan rata-rata nilai 4,79. Berdasarkan kriteria kevalidan maka media pembelajaran jimat (jinak matematika) menggunakan *articulate storyline* dinyatakan valid. Kemudian kepraktisan dari media pembelajran tersebut diukur dengan angket respon guru dan memperoleh nilai persentase 94% dengan kategori sangat positif. Sehingga media pembelajaran jimat (jinak

matematika) menggunakan *articulate storyline* kelas VIII MTs negeri 1 jeneponto telah valid dan praktis digunakan.<sup>8</sup>

2. Penelitian ini dilakukan oleh johanes gulton dan pargaulan siagian (2023) dengan judul “pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA Negeri 2 kabanje”. tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Penelitian dan pengembangan ini di desain dengan berlandaskan pada tahapan pengembangan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, and evaluate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase rerata penilaian 87,26% oleh ahli media dan 87,82% oleh ahli materi dengan kualifikasi sangat valid. Melalui hasil respon guru dan siswa diperoleh persentase rerata penilaian 94,5% oleh guru, 85,67% oleh siswa pada uji coba kelompok terbatas dan 86,07% oleh siswa pada uji coba lapangan dengan kualifikasi tergolong sangat praktis. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan untuk melihat keefektifan dengan acuan ukur yang ditetapkan memperoleh hasil, yakni untuk ketuntasan belajar klasikal

---

<sup>8</sup> Nurul Khusnah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline,” *Jurnal Analisa* 6, no. 2 (2020): 197–208, <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>.

mencapai 80,56% dan persentase rerata angket keefektifan sebesar 94,72% dengan kualifikasi tergolong efektif.<sup>9</sup>

3. Magdalena Kunthie Retnaningtyas, Nuril Huda, Haerussaleh (2024) dengan judul “pengembangan media berbasis *articulate storyline 3* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis pada pembelajaran ipas”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research dan Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa articulate storyline 3 dalam meningkatkan KPM dan berpikir kritis berdasarkan uji kelayakan ahli materi 88% kemudian diuji kelayakan ahli media memperoleh hasil 95%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan.<sup>10</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh catur wulandari dengan judul “pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi bilangan prima di SDIT raudhatur rahmah pekan baru”. Penelitian yang bertujuan mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif materi bilangan

---

<sup>9</sup> Johannes Gultom and Pargaulan Siagian, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe,” *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* 1, no. 4 (2023): 14–27, <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i4.316>.

<sup>10</sup> Magdalena Kunthie Retnaningtyas, Nuril Huda, and Haerussaleh, “Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipas,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 589–98.

prima dan mendeskripsikan reaksi pendidik serta peserta didik terhadap media yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini memperoleh persentase skor media sebesar 82% dengan kategori sangat baik, kemudian perolehan dari ahli materi sebesar 83% dengan kategori sangat baik. kemudian repon peserta didik mendapatkan hasil persentase sebesar 65% kategori baik dan memperoleh skor 96% dari prndidik dengan kategori sangat baik. maka dengan ini media interaktif menggunakan articulate storyline dikatakan valid dan praktis.<sup>11</sup>

5. Tsalsa romadona (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Dalam Materi Stoikiometri”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk, dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Tetapi, dibatasi sampai tahap *implementation*. Hasil penelitian diperoleh dari analisis repon siswa sebesar 86,70% dan analisi respon guru memperoleh nilai sebesar 91% dengan kriteria sangat layak. Tahap selanjutnya adalah validasi desain produk oleh ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 85% dengan

---

<sup>11</sup> Catur Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Bilangan Prima Di SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru” (Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).

kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut maka media articulate storyline layak untuk digunakan.<sup>12</sup>

**Tabel 2.1**  
**Kajian Penelitian Terdahulu**

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurul khusnah, sri sulasteri, suharti dan fitriani nur (2020)	pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline	1. Menggunakan metode penelitian (research & development) model pengembangan ADDIE	1. menggunakan mata pelajaran matematika media jimat 2. subjek penelitiannya adalah siswa sekolah menengah pertama
2.	johanes gulton dan pargaulan siagian (2023)	pengembangan media interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA Negeri 2 kabanje	1. Penelitian ini menggunakan penelitian (research & development) menggunakan metode ADDIE	1. subjek penelitian adalah siswa sekolah menengah atas
3.	Magdalena Kunthie Retnaningtyas, Nuril Huda, Haerussaleh (2024)	pengembangan media berbasis <i>articulate storyline 3</i> dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis pada pembelajaran	1. Penelitian ini menggunakan penelitian (research & development) menggunakan metode ADDIE 2. Sama-sama mengembangkan media dalam pembelajaran IPAS	1. meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis 2. subjek yang dituju adalah siswa kelas IV

<sup>12</sup> Tsalsa Romadona, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Materi Stoikiometri" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2023).

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		ipas		
4.	catur wulandari dengan judul	pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i> 3 pada materi bilangan prima di SDIT raudhatur rahmah pekan baru	1. Penelitian ini menggunakan penelitian (research & development) menggunakan metode ADDIE 2. Subjek penelitiannya peserta didik sekolah dasar.	1. meneliti mata pelajaran matematika bilangan prima
5.	Tsalsa romadona (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Dalam Materi Stoikiometri	1. Penelitian ini menggunakan penelitian (research & development) menggunakan metode ADDIE	1. Penelitian ini menggunakan penelitian (research & development) menggunakan metode ADDIE namun dibatasi sampai tahap implementasi 2. menggunakan materi stoikiometri

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti di atas peneliti berminat dan tertarik untuk mengembangkan penelitian yang berjudul "pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi sistem tata surya di kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember". Peneliti ini mempunyai kesamaan yakni menggunakan

software articulate storyline, namun yang membedakan dengan media sebelumnya yakni terdapat fitur menu, quiz, materi video pembelajaran dan posisi peneliti. Posisi peneliti dalam hal ini adalah sebagai pengembang media pembelajaran yang berfokus pada konteks lokal dan kebutuhan spesifik peserta didik di SDI Al-Khoiriyah, terutama dalam menyampaikan materi Sistem Tata Surya secara interaktif. Dengan demikian, peneliti menghadirkan inovasi baru dalam bentuk konten dan pendekatan pengembangan yang belum dibahas secara mendalam dalam penelitian terdahulu.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Dalam kegiatan pembelajaran media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Dapat disimpulkan bahwa terdapat lima komponen penting dalam pengertian media pembelajaran.

- 1) Sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran
- 2) Sebagai sumber belajar

- 3) Sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar
- 4) Sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna
- 5) Sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill dan sebagai perantara berhasilnya proses pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.<sup>13</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam terjadinya proses pembelajaran. Dalam sebuah pembelajaran penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi serta dapat mempengaruhi psikologis terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas arti pesan yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.<sup>14</sup>

#### b. Tujuan Media Pembelajaran

---

<sup>13</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Group, 2021), 23.

<sup>14</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Tujuan penggunaan media pembelajaran sangat baik dalam terjadinya proses pembelajaran, berikut ini beberapa tujuan pembelajaran:

1) Penyampaian Informasi (*to inform*)

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

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

2) Memotivasi (*to motivate*)

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

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai tujuan yang akan dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan mengurangi rasa jenuh peserta didik dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman sehingga siswa siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

### 3) Menciptakan aktifitas belajar (*to learn*)

Dalam istilah kependidikan dikenal dengan "*meaningful learning experience*" yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Maka dari itu suatu pembelajaran diharapkan agar menciptakan macam macam aktivitas belajar yang dapat memberikan pengalaman belajar "*learning experience*" pada siswa. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber belajar, akan tetapi siswa mampu melakukan berbagai aktivitas Ketika menggunakan media tersebut.

Media berfungsi dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program media mampu memberi kemungkinan bagi siswa untuk dapat memiliki pengalaman baru.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Hamzah pagarra,Bay et al, Media Pembelajaran,"(Badan Penerbit UNM, 2022), 15.

c. Fungsi Media Pembelajaran

kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa yang memiliki fungsi antara lain

1) Menjadi pusat fokus perhatian peserta didik

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

2) Penggugah emosi dan motivasi siswa

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan termotivasi apabila pembelajaran di kelas menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai dan menarik.

3) pengorganisasi materi pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan dapat menyajikan table, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan penyusunan materi yang disajikan dalam

bentuk yang menarik yang dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4) penyamaan resepsi

Banyak konsep- konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa Ketika di kelas, terlebih bagi siswa sekolah dasar yang butuh pengalaman belajar yang baru. Bagian termudah dalam mempelajari sesuatu yang abstrak dengan membantu siswa dalam mengkongkretkan melalui media pembelajaran. Dengan hal yang kongkret maka resepsi siswa menjadi sama, beda halnya dengan hanya disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa memiliki persepsi yang berbeda.

5) pengaktif respon siswa

Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal

ini. Siswa akan respon positif selama proses pembelajaran.

Segala aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

d. Klasifikasi media pembelajaran

Banyak klasifikasi atau pengelompokan media pembelajaran disampaikan oleh para ahli media pembelajaran. Pengelompokan media dapat juga dilakukan dengan berdasarkan pada ruang lingkup pengertian media menurut pendapat para ahli yang menyampaikannya. Pengelompokan media pembelajaran dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan menggunakan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan menggunakan pendengaran saja, contoh tape recorder, dan radio.
- 3) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran guru harus mempertimbangkan beberapa hal. Ketika akan menggunakan media pembelajaran, dapat disimpulkan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, antara lain:

- 1) Menyesuaikan jenis media dengan tujuan pengajaran
- 2) Isi bahan pelajaran yang mendukung
- 3) mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran
- 4) Hendaknya menguasai dalam penggunaan media pembelajaran

- 5) Hendaknya menggunakan media yang praktis dan tahan lama
- 6) Menyesuaikan dengan kemampuan berfikir siswa dalam menggunakannya<sup>16</sup>

f. Manfaat media pembelajaran

manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga membantu siswa dalam melancarkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Mengembangkan dan membantu perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar dan berinteraksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk lebih mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Memberikan persamaan pengalaman belajar siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar, serta mempermudah siswa dalam berinteraksi langsung dengan guru.<sup>17</sup> Rusak

g. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang

<sup>16</sup> Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.

<sup>17</sup> Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar."

dimiliki dan memberikan umpan balik terhadap materi yang disajikan. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menyediakan pembelajaran berupa rekaman, teks visual dan simulasi yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi. Media pembelajaran interaktif tergolong dari media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh media interaktif adalah aplikasi game, dan lain lain.<sup>18</sup>

h. kelebihan media pembelajaran interaktif

- 1) Lebih komunikatif karena informasi menggunakan animasi yang mudah dipahami peserta didik. Dalam konteks ini, komunikatif yang dimaksud adalah apabila penyajiannya berupa animasi.
- 2) Lebih menekankan guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Dapat menghubungkan antara teks, video, gambar, audio, maupun animasi sehingga dapat mendukung kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 4) Meningkatkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

i. kekurangan media pembelajaran interaktif

- 1) Pembiayaan yang relative mahal dalam menggunakan media interaktif pada tahap awal pembelajaran.

<sup>18</sup> Fitri Sulis Widaraeni and Vivianti, "Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal) Vol. 8 No. 2 Desember 2021," *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)* 8, no. 2 (2021): 160–75, <http://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/689>.

<sup>19</sup> Trimansyah, "Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif," *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan* 11, no. 2 (2021): 13–27.

- 2) Memerlukan pengembangan kemampuan sumber daya manusia dalam mengaplikasikan media interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah.
- 3) Kurangnya perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan media interaktif.
- 4) Kurangnya fasilitas dalam memadai pembelajaran menggunakan media interaktif.

## 2. *Articulate Storyline*

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

Media *Articulate storyline* memiliki fitur hampir mirip dengan *Microsoft powerpoint*, akan tetapi *Articulate storyline* memiliki kelebihan yang dilengkapi dengan lebih banyaknya fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. *Slide* yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik. Media ini juga memungkinkan penggunaan audio dan video untuk menambah daya tarik pembelajaran. Dengan menggunakan media ini

diharapkan Pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif.<sup>20</sup>

a. Keunggulan *Articulate storyline*

*Articulate storyline* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lain, di antaranya:<sup>21</sup>

- 1) Mempermudah pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara ringkas sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi solusi dan alternatif dalam keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.
- 3) Dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif, karena terdapat fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *chatacter*, dan lain-lain yang mudah digunakan.
- 4) Sangat mirip dengan *power point* dan memiliki fitur yang mudah dipelajari.
- 5) Mendukung pembelajaran berbasis game karena bersifat interaktif.
- 6) Konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, video, suara, dan animasi.

<sup>20</sup> Juhaeni Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila, "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 150, <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.

<sup>21</sup> Darnawati Darnawati et al., "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline," *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019): 8, <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>.

- 7) Dapat dijalankan melalui desktop, berupa aplikasi , *web browser*, berupa file HTML5, *smartphone android*, dengan mengkonversinya menjadi Aplikasi.
- 8) Memiliki ukuran file hasil publikasi maupun konversi Aplikasi yang relative kecil sehingga ringan dipasang di *smartphone*.

b. Kekurangan *Articulate storyline*

Disamping mempunyai kelebihan, *Articulate storyline* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

- 1) Media pembelajaran tidak selalu menampilkan layar yang penuh (*full screen*) dikarenakan perbedaan ukuran layar disetiap pengguna. Akan tetapi dari segi konten media masih bisa digunakan dengan baik.
- 2) Peserta didik membutuhkan bantuan guru untuk dari guru karena tidak semua peserta didik bisa belajar secara mandiri.<sup>22</sup>

### 3. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS memiliki tujuan menjadikan

<sup>22</sup> Natriani Syam, Abdul Hakim, and Muhammad Harmansyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang," *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2023): 231–42.

peserta didik agar dapat mengetahui cara kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi.<sup>23</sup>

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi alam dan lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pada hakikatnya IPA memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang nyata atau berdasarkan percobaan (induksi), dan perkembangan teori (deduksi).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam, baik secara fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang kebenarannya dapat dibuktikan dengan kegiatan ilmiah. Ilmu pengetahuan alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Dengan demikian ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu kumpulan teori yang sistematis, yang penerapannya secara umum terbatas pada gejala-

---

<sup>23</sup> Gismina Tri Rahmayati and Andi Prastowo, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 13, no. 1 (2023): 16, <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v13i1.41424>.

gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen.<sup>24</sup>

Sementara itu ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan gagasan umum yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial mencakup sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. Dengan mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.<sup>25</sup>

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran mempelajari beberapa aspek tentang masyarakat, manusia, lingkungan dan interaksi antar sesama. Ilmu pengetahuan sosial meliputi beberapa bidang studi seperti sejarah, geografi, ekonomi dan ilmu politik. Ilmu pengetahuan sosial juga mencakup tentang bagaimana interaksi manusia dan lingkungannya, bagaimana proses pembentukan masyarakat, serta dinamika politik, ekonomi, dan sosial dalam suatu wilayah atau negara.

Berdasarkan perspektif tentang pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran

---

<sup>24</sup> Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)", (*Penerbit Yayasan Kita Menulis*, 2023), hlm.30

<sup>25</sup> Syafruddin et al., "Karakteristik Pembelajaran IPS SD," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (2024): 147–49, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.

disekolah yang bertujuan agar peserta didik memiliki sikap sosial yang baik, saling menghargai dan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan sosial di masyarakat.<sup>26</sup>

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu 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 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran terpadu antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Untuk lebih memahami manfaat dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial maka perlu untuk memahami manfaat dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga sesuai dengan profil pelajar Pancasila dan mampu:

- 1) Meningkatkan kesadaran dan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terdorong untuk mengkaji fenomena yang

---

<sup>26</sup> eka yusnaldi et al, "Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial) 7, no. 3 (2023): 32175–81, <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>.

ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

- 2) Ikut serta aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Meningkatkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Menyadari siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang dipelajari tentang alam, kondisi masyarakat dan lingkungan, sehingga memungkinkan untuk di ajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya

pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.<sup>27</sup>



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

---

<sup>27</sup> Suhelayanti, et al, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)",38.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (Penelitian dan Pengembangan). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal atau bertahap.<sup>28</sup> Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu model ADDIE.

Model pengembangan ADDIE merupakan desain intruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan berkelanjutan, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem pengetahuan dan pembelajaran model pengembangan ini memiliki lima Langkah yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluate*), Langkah ini dilakukan secara procedural.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Fayrus abadi slamet, "Model Penelitian Pengembangan (R n D)" (malang: institut agama islam sunan kalijogo, 2022), 1–76.

<sup>29</sup> Fitria Hidayat and Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam,(bandung barat : UIN Sunan Gunung Jat,2021) Vol. 1, no 1, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.

Model ADDIE banyak digunakan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan produk dan model tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan dari model ini adalah produk yang dikembangkan dipastikan valid karena melewati tahapan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahap selanjutnya.<sup>30</sup>

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena kelebihan yang lebih sistematis dan terstruktur. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan uji coba pada kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

## **B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* ini akan melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah:

---

<sup>30</sup> Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.



**Gambar 3.1**  
**Langkah-langkah penelitian pengembangan**

1. *Analisis* (analisa)

yaitu melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas dan kecederungan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisa ini suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik. Tahap analisi bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisi untuk memperoleh gambaran sementara untuk produk yang akan dikembangkan, untuk itu diperlukan beberapa tahapan yaitu:<sup>31</sup>

a. Analisis kebutuhan

Analisi kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara observasi secara langsung. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dan

<sup>31</sup> Taufik Rusmayana, "Model Pengembangan ADDIE Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa.(Widina Bhakti Persada Bandung,2021) .

kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

b. Analisa siswa

Tahap analisis siswa sangat penting dilakukan karena berkaitan dengan proses belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa dengan memperhatikan tingkat berpikir dan kecenderungan gaya belajar siswa.

c. Analisis bahan ajar

Pada tahap ini yaitu menyesuaikan bahan ajar dengan media pembelajaran dan kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan gaya belajar siswa. Dalam hal ini pemilihan materi ajar dilakukan untuk mempertimbangkan kesesuaian isi materi dengan rancangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

2. *Design* (perencanaan)

Tahap perencanaan merupakan tahap yang dilakukan setelah ditemukannya permasalahan dan kebutuhan yang akan dipecahkan atau dicari solusinya. Tahap ini penting dilakukan karena merupakan langkah awal dari menentukan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti mulai mengembangkan garis besar isi media (GBIM) yang berisi hal-hal yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, selanjutnya GBIM dituangkan dalam bentuk naskah media untuk mempermudah proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

### 3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap tindak lanjut dari perencanaan. Setelah mendesain media pembelajaran interaktif berdasarkan naskah media yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Fungsi naskah sangat penting karena sebagai panduan dalam memproduksi sebuah media. Software yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran interaktif ini adalah *Articulate Storyline*. Pada tahapan ini dibutuhkan validasi untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media, yang perlu divalidasi adalah validasi materi dan validasi media serta sebagai praktisnya adalah dari guru mata pelajaran IPAS.

### 4. *Implementation* (penerapan)

Pada tahap ini merupakan penerapan dari produk yang dikembangkan setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, Setelah media pembelajaran interaktif divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah penerapannya pada siswa kelas VA dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi sistem tata surya. Untuk memastikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, perlu dilakukan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini penting karena media yang dinilai baik oleh pengembang belum tentu memberikan hasil yang efektif dalam proses pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara rinci kekurangan dan kelemahan dari media yang telah dikembangkan.

## 5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah tahap menilai kualitas produk dan proses pembelajaran. Tahap evaluasi berasal dari validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli. Jika dalam implementasi media terdapat kekurangan maka dianjurkan untuk menyempurnakan atau memperbaiki lagi. Namun sebaliknya jika dalam implementasi media sudah dirasa memuaskan dan tidak perlu revisi maka media tersebut dianggap layak untuk diterapkan kepada siswa dalam artian media yang dikembangkan sudah berhasil dan dapat diimplementasikan.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan guna mendapatkan data yang akurat sebagai dasar dalam melakukan perbaikan produk yang berupa media pembelajaran, dan juga uji coba produk bisa dipakai guna mengetahui sudah sampai mana produk tersebut dibuat dan sudah mencapai target dan tujuan pembelajaran.<sup>32</sup>

Desain uji coba produk yang digunakan dalam penelitian ini berupa pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Uji coba produk yang dilakukan agar mendapatkan saran maupun kritikan dari validator media dan validator materi. Berikut adalah uraian penilaian produk yang akan dikembangkan

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran interaktif.

---

<sup>32</sup> Ida Fitriyah, Iskandar Wiyokusumo, and Ibut Priono Leksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model ADDIE Simulasi Dan Komunikasi Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 84–97, <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>.

Hasil dari uji coba produk pengemabangan akan diketahui terkait kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media belajar peserta didik. Uji coba produk meliputi:

a. Tahap uji ahli materi, uji ahli media dan uji ahli pembelajaran.

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

b. Tahap uji coba lapangan

Dalam tahap ini pelaksanaan uji coba akan dilakukan di kelas V sejumlah 21 anak. Tujuan dari uji coba lapangan adalah suapaya bisa diketahui dalam pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* terdapat kekeliruan dan mesti adanya perbaikan berdasarkan kendala peserta didik.

**2. Subjek Uji Coba**

1. Ahli media

Pada tahap ahli media dilakukan dengan mengoreksi media yang digunakan dari segi desain pada media pembelajaran interaktif.

Dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang sudah berpengalaman mendesain media dan memiliki banyak pengalaman dibidang Pendidikan. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline*. Setelah

melakukan revisi produk peneliti melakukan validasi Kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Ahli materi

Pada tahap ini dilakukan dengan mengoreksi untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan standar kompetensi, aspek penyajian dan penyajian isi produk. Validasi ahli materi yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu seorang yang ahli materi dan berpengalaman. peneliti melakukan validasi materi kepada dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

## 3. Pendidik

Pendidik dalam penelitian ini adalah seorang yang ahli dibidangnya dan berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran yang akan diteliti. Dasar pemilihan pendidik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi tata surya, sebab mempunyai pengalaman dalam mengajar dikelas.

## 4. Peserta didik

Siswa yang dipilih dalam subjek uji cob aini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember, dengan jumlah 21 siswa, 10 diantaranya siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

### 3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data yang diambil dapat dijadikan bahan pertimbangan selama proses pengembangan berlangsung, sehingga akan menghasilkan produk yang sudah teruji kelayakannya untuk dijadikan media pembelajaran.

#### a. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari beberapa sumber, referensi, atau buku serta jurnal penelitian yang sebelumnya pernah ada. Tujuan dari data kualitatif ini adalah supaya bisa menguatkan dan memeriksa validitas data data dari hasil kuisisioner. Penyusunan data ini disusun dari hasil wawancara dan observasi di SDI Al-khoiriyah bangsalsari jember. Jenis kualitatif ini umumnya berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### b. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba validitas produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Penelitian kuantitatif dapat berupa suatu nilai atau berupa angka. Data kuantitatif ini didapatkan dari hasil instrument penelitian validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta angket respon dari peserta didik.

#### 4. Instrument Pengumpulan Data

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

##### a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian yaitu bertempat di SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran di tempat tersebut. Selain itu observasi dilakukan guna mengetahui kondisi peserta didik serta sarana prasarana yang tersedia di sekolah tersebut. Observasi pertama dilakukan di sekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan sangat dibutuhkan, terutama pada media pembelajaran,

##### b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan untuk menggali pendapat tentang penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru mata pelajaran guna mengetahui kebutuhan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Data hasil wawancara kemudian diolah dan dianalisis secara deskriptif. Teknik pengumpulan data

hasil wawancara digunakan untuk menilai efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

c. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan tertulis dan disebarikan kepada responden untuk dijawab. Analisis data angket ini digunakan untuk mengetahui hasil dari produk atau kelayakan media pembelajaran. Angket akan dibagikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas, dan peserta didik kelas V di DSI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah bukti dan penguat data observasi. Dokumentasi dapat berupa kegiatan pada saat proses pembelajaran, saat evaluasi dari guru, tes formatif, kegiatan praktek, dan dokumentasi yang lainnya yang dibutuhkan. Dokumentasi dilakukan guna mendukung pada saat penelitian berlangsung. Tujuan dari dokumentasi dalam penelitian ini adalah sebagai bukti atau dukungan dari penelitian. Dalam hal ini dokumentasi berupa file tertulis, foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan kejadian fakta sebagai bukti dalam penelitian.

**5. Teknik Analisi Data**

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data

kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh pada saat tahapan kevalidan media dan kepraktisan media, uji penggunaan serta respon peserta didik menggunakan angket. Data dikumpulkan dari alat berupa angket validasi ahli materi, ahli media, serta peserta didik menggunakan skala likert.

a. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validasi materi dan media menggunakan Skala Likert. Menurut Para Ahli, Skala Likert dapat digunakan dalam mengukur analisis kuantitatif pendapat, sikap, dan persepsi seseorang, kelompok orang ataupun tentang fenomena sosial. Yang akan dinilai oleh validator, yaitu ahli media dan ahli materi.

b. Analisis kepraktisan

Analisis kelayakan digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik dianalisis menggunakan skala Guttman. Di dalam skala Guttman ini terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D, 2020.

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

Keterangan:

P : persentase skor

$\sum x$  : jumlah responden dalam satu item

$\sum xi$  : jumlah skor ideal dalam satu item

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

**Tabel 3.1**  
**Presentase Validasi Berdasarkan Skala Angket**

No	Presentase	Tingkat kelayakan
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	21%-40%	Tidak layak
5	$\leq 40$	Sangat tidak layak

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.1 memperlihatkan kriteria validasi pembelajaran yang diwakili oleh guru kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial peserta didik kelas V SDI Al-Khoiriyah bangsalsari jember dengan menggunakan penelitian *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE. Uji coba dilakukan dalam penelitian ini secara bertahap sesuai dengan proses pengembangan model ADDIE.

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

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

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), Dan

*Evaluation* (Evaluasi). Adapun tahapan yang dilakukan untuk perencanaan media pembelajaran yang sesuai dengan lima tahapan ADDIE.

### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap yang pertama yang dilakukan dalam model ADDIE adalah analisis. Pada tahapan ini dimulai dari kegiatan observasi ke Lembaga Sekolah Dasar Islam Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga tersebut. Hal-hal yang akan di analisis dalam penelitian ini adalah analisis tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara wawancara kepada peserta didik kelas V di sekolah dasar islam Al-Khoiriyah bangsalsari jember. Berdasarkan wawancara bersama salah satu peserta didik dan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya peserta didik dalam pembelajaran IPAS kurang tertarik karena guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya terpaku pada buku paket yang disediakan di sekolah.

Analisis materi dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas V. pada tahap analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sikap dan kemampuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dari wawancara tersebut pendidik membutuhkan media pembelajaran yang bisa membuat antusiasme peserta didik dalam kegiatan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan membuat media yang

melibatkan peserta didik dalam penggunaannya. Oleh kaeran itu, peneliti memilih media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai dasar pengembangan produk yang di desain semenarik mungkin untuk menarik minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

## 2. *Design (Desain)*

Desain merupakan tahap kedua dalam penelitian dan pengembangan ADDIE setelah tahap analisis. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* merupakan salah satu media *Authoring Tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (HTML5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone. Beberapa rancangan dari desain tahap kedua dari model ADDIE doantaranya:

### a. Perancangan desain produk

- 1) Peneliti menetapkan materi pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam menentukan materi yang ada didalam media pembelajaran, peneliti mengambil materi yang ada didalam buku pegangan guru dan buku LKS peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada bab

5 topik C, materi sistem tata surya kelas V dengan tujuan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

- 2) Mencari dan mengumpulkan gambar, animasi serta backsound yang mendukung terciptanya media pembelajaran yang menarik. Dari semua *item* tersebut peneliti mencari dari internet yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.
- 3) Membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sesuai *desain storyboard* yang telah dibuat peneliti sebelumnya, dengan menambahkan trigger, backsound, animasi, karakter, teks, dan video yang mendukung.
- 4) Mempublish media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan format HTML5. Ketika sudah terpublish, maka akan muncul sebuah file media yang didalamnya terdapat nama *story.html*. file tersebut yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas V melalui Chromebook.

Desain media pembelajaran interaktif ini berisi 7 slide, berikut rincian slide yang tertera

- 1) Slide pertama (*Login*)

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

**Gambar 4.1**  
**Tampilan Login Media Pembelajaran Interaktif**



## 2) Slide Menu

Dalam slide ini berisi 5 menu atau 5 slide yang berisi profil pengembang, petunjuk penggunaan media, menu materi yang berisi materi tata surya, menu simulasi yang berisi video tata surya, dan menu quis berisi mengenai soal evaluasi peserta didik setelah membaca dan melihat video di menu materi.



### 3) Slide Profil

Dalam slide profil berisi tentang biodata pengembang produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang mencakup nama lengkap, program studi, email, dan instansi.

**Gambar 4.3**  
**Tampilan Slide Profil Pengembang**



### 4) Slide Materi

Dalam slide materi berisi tentang materi materi tentang sistem tata surya berupa penjelasan tentang planet-planet yang dilengkapi dengan gambar yang mendukung dalam pembelajaran.

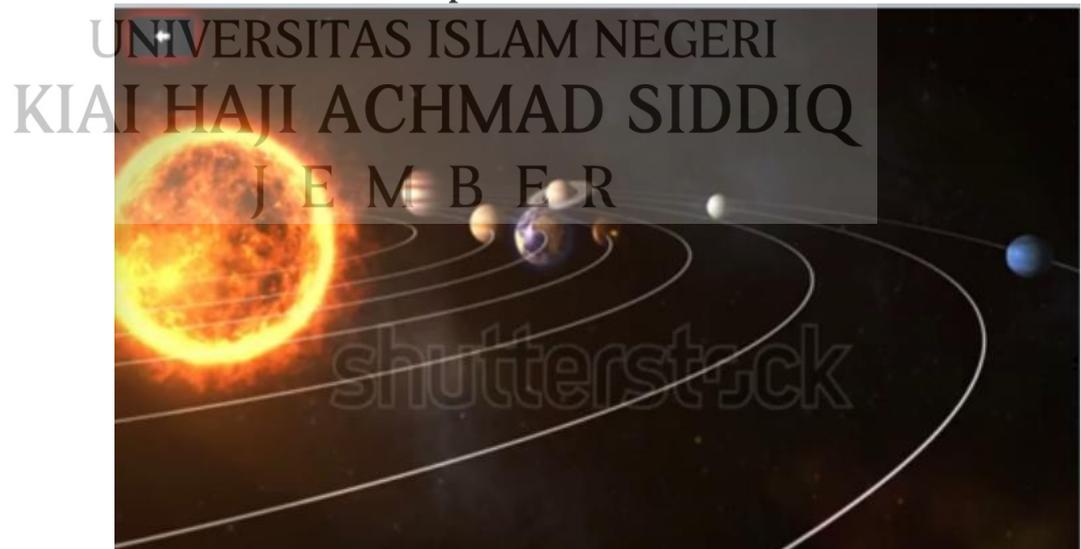
**Slide 4.4**  
**Tampilan Slide Materi**



5) Slide Simulasi

Dalam slide simulasi berisi tentang video-video yang menunjukkan proses revolusi atau proses planet mengelilingi matahari.

**Gambar 4.5**  
**Tampilan Slide Simulasi**



#### 6) Slide Tombol Petunjuk

Dalam slide ini berisi tentang tombol petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berupa tombol *home, next, back, and login*.

**Gambar 4.6**  
**Tampilan Slide Petunjuk**



#### 7) Tata cara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

- a) Download aplikasi “tata surya” dalam link yang sudah disiapkan oleh pednidik
- b) Buka aplikasi lalu login pada kolom identitas media pembelajaran yang sudah disediakan, apabila siswa tidak login maka aplikasi tidak dapat dia akses dan tidak dapat membuka slide berikutnya.
- c) Klik mulai pada icon media
- d) Siswa bergantian maju kedepan menggunakan media aplikasi “tata surya” dalam pembelajaran didalam kelas.
- e) Media “tata surya” siap digunakan.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model ADDIE adalah *development* atau pengembangan. Rancangan yang telah dibuat akan direalisasikan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Pengembangan konten akan mencakup pembuatan animasi, ilustrasi, dan materi yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selanjutnya tahap ini, mengukur media pembelajaran yang dirancang sudah sesuai atau perlu adanya revisi dari ahli atau validator. Validator pada penelitian ini terdiri dari dua dosen UIN KHAS Jember. Kedua validator akan melakukan validasi media dan validasi materi berdasarkan aspek-aspek yang sudah ditentukan.

#### a. Validasi ahli media

Validasi media ini dilakukan oleh ahli media yakni bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. Yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Tabel Validasi Ahli Media<sup>34</sup>**

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Desain dan tampilan yang di sajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	√				
2	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa.		√			
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa.	√				

<sup>34</sup> Aren Frima, Aswarliansyah Aswarliansyah, and Rafelda Octa Wahyuni, "Pengembangan Media Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Elementary School (JOES)* 5, no. 2 (2022): 151–65, <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4460>.

4	Background pada media memiliki warna yang tepat. Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.	√				
5	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.		√			
6	Tombol memiliki warna dan ikon yang tepat.	√				
7	Font atau huruf dalam teks memiliki warna yang tepat.	√				
8	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu.	√				
9	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran		√			
10	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas.		√			
11	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai.		√			
12	Media mudah dioperasikan oleh pengguna.		√			
13	Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam berhitung	√				
14	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi	√				
15	Kalimat dalam pembuatan media mudah dimengerti.		√			
16	Keefektifan media pembelajaran membantu siswa dalam belajar.	√				
17	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan.	√				
18	Media aman untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas		√			

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah sebesar 82 dari jumlah maksimal sebesar 90. Dalam mengetahui tingkat kelayakan dari produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli media, maka data pada tabel 4.1 hasil penilaian ahli media dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{82}{90} \times 100\%$$

$$P = 91,11\%$$

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, diinterpretasikan berdasarkan pada tabel rubik penilaian ahli media seperti berikut:

**Tabel 4.2**  
**Rubik penilaian ahli media**

NO	SKOR	KETERANGAN
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Sangat kurang baik

Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* secara keseluruhan menurut ahli media memperoleh nilai 91,11% . berdasarkan tabel kriteria kualifikasi panilaian angket validasi ahli media maka nilai tersebut masuk dalam kategori layak untuk di uji cobakan. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* sudah layak untuk di uji cobakan.

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

**Tabel 4.3**  
**Data hasil penilaian ahli media**

Nama Validator	Saran Perbaikan Dan Komentar
Prof. Dr.H.Mundir, M.Pd	1. Penyesuaian tempat item pada halaman menu. 2. Warna font harus kontras dengan background. 3. Menambahkan tombol home pada setiap slide untuk Kembali ke menu utama.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi yakni bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd.I. yang digunakan untuk menilai produk pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagaimana berikut:

**Tabel 4.4**  
**Tabel Validasi Ahli Materi<sup>35</sup>**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aspek inti	1. Kesesuaian dengan KI/KD dan indikator		√			
		2. Ketepatan dalam pemilihan materi		√			

<sup>35</sup> Zerri Rahman Hakim, Muhammad Taufik, and Risa Novianda Firdayanti, "Jurnal Riset Pengembangan Media Flipchart Pada Tema 'Diriku' Subtema 'Tubuhku' Sdn Serang 3," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter* 3, no. 2 (2020): 66–75.

	3. Keakuratan konsep dalam materi		√			
	4. pemberian materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	√				
	5. kesesuaian materi dengan media pembelajaran		√			
	6. kejelasan materi	√				
	7. kejelasan contoh	√				
	8. kelengkapan materi	√				
	9. angka yang digunakan dalam materi mudah dipahami sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa	√				
	10. kemenarikan materi atau media yang disediakan mudah dipahami oleh siswa	√				
<b>Total skor yang diperoleh</b>		46				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil sebesar 46 dari jumlah maksimal sebesar 50. Dalam mengetahui tingkat kelayakan dari produk media pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli materi, maka data pada tabel 4.3 hasil penilaian ahli materi dianalisis dengan menggunakan rumus sebagaimana berikut :

Paparan data tersebut didapatkan melalui rumus :

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, diinterpretasikan berdasarkan pada tabel rubik penilaian ahli materi seperti berikut:

**Tabel 4.5**  
**Rubik penilaian ahli materi**

NO	SKOR	KETERANGAN
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Sangat kurang baik

Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* secara keseluruhan menurut ahli materi memperoleh nilai 92%. Berdasarkan tabel kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli materi, maka nilai tersebut masuk dalam kategori atau kriteria layak untuk di uji cobakan. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajarn interaktif berbasis *Articulate Storyline* tidak perlu diperbaiki lagi dan layak untuk di uji cobakan.

Adapun penyajian data secara kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar yang menjadi bahan revisi dan bahan perbaikan dari validator ahli materi dalam produk pengembangan media pembelajaran

interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Saran dan komentar dari validator ahli materi peneliti sajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Data hasil penilaian ahli materi**

Nama Validator	Komentar dan saran perbaikan
Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd.I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan link video pembelajaran beserta barcode pada materi pembelajaran.</li> <li>2. Memperdetail tahapan-tahapan kegiatan.</li> </ol>

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Implementasi merupakan tahap ke empat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE setelah tahap pengembangan. Implementasi merupakan tahapan yang digunakan pada saat uji coba produk dilakukan. Implementasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media setelah mendapatkan kategori layak dari validator. Produk pengembangan yang di uji cobakan tentunya sudah melalui persetujuan dari para ahli, seperti ahli media, ahli materi. Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta menumbuhkan daya pemahaman peserta didik yang berdampak pada nilai serta hasil belajarnya sebagai pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SDI Al-Khoiriyah bangsalsari Jember mulai hari kamis 24 april 2025 hingga 24 mei 2025.

Peneliti melaksanakan tahap penerapan atau *Implementation* pada peserta didik kelas V SDI Al-Khoiriyah bangsalsari Jember yang

berjumlah 24 anak dengan didampingi guru kelas yakni ibu Marifatul layyinah Untuk menyiapkan fasilitas seperti proyektor LCD sebagai alat yang digunakan untuk media pembelajaran interaktif.

Prosedur penggunaan aplikasi tata surya *Articulate Storyline* saat pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:

- 1) persiapan sebelum menggunakan *Articulate Storyline*: pada tahap ini, siswa harus mempersiapkan siri untuk menggunakan media agar lancar mempelajari tata cara penggunaan media.
- 2) Guru meminta untuk mendengarkan dan memperhatikan intruksi sehingga mereka dapat memahami materi.
- 3) Guru menjelaskan tata cara penggunaan media *Articulate Storyline*.
- 4) Guru membuka media *Articulate Storyline* dan membacakan judul dari media tersebut.
- 5) Siswa mengamati materi yang terdapat pada media.
- 6) Siswa mengamati materi.
- 7) Siswa mengerjakan Latihan-latihan yang ada pada media.
- 8) Tahap yang terakhir siswa menutup media dengan bantuan dan arahan petunjuk dari guru.

**Gambar 4.7**  
**Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline***



Pada gambar diatas peneliti melakukan aktivitas penyampaian materi sistem tata surya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Setelah pembukaan pembelajaran, peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media kepada siswa. Kemudian memberikan contoh mempraktekkan awal dengan menyampaikan materi dengan menyampaikan materi sampai materi selesai dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, kemudian satu per satu siswa bergiliran maju kedepan sesuai dengan urutan bangku menggunakan media pembelajaran sama seperti yang dilakukan oleh peneliti. Sebagian siswa membacakan materi dan Sebagian siswa menjawab contoh *quiz*. Setelah semua siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang sudah dikembangkan selanjutnya siswa diberi Latihan soal untuk mengetahui hasil belajar pada hari itu Ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Setelah menjawab soal latihan

siswa diajak untuk membahas bersama terkait hasil pengerjaan yang sudah mereka kerjakan serta mengisi angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media yang telah digunakan.

**Gambar 4.8**  
**Gambar siswa mengisi angket**



Pada gambar diatas peserta didik sedang mengisi angket penilaian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember.

Pada penerapan diatas dapat memperoleh data berupa angket respon peserta didik terkait media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) peserta didik kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media yang dikembangkan pada peserta didik kelas V SDI Al Khairiyah Bangsalsari Jember. Adapun respon peserta didik dan sebagaimana tabel berikut.

**Tabel 4.7**  
**Angket Respon Peserta Didik<sup>36</sup>**

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru.	√				
3	Media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak dengan baik.		√			
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami.	√				
5	Penyajian materi didalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.		√			
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.	√				
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.	√				
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran.		√			
9	Ketertarikan siswa Ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.	√				
10	Kemampuan media menciptakan rasa tenang siswa.		√			
	<b>Total skor yang diperoleh</b>	<b>46</b>				

Penggunaan angket respon peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa sebagai pengguna media

<sup>36</sup> Frima, Aswarliansyah, and Wahyuni, "Pengembangan Media Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar.," *Journal of Elementary School (JOES)* 5, no. 2 (2022): 151–65, <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4460>."

pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran yang mereka ikuti. Berikut paparan hasil respon peserta didik:

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, diinterpretasikan berdasarkan pada tabel rubik penilaian angket respon siswa seperti berikut:

**Tabel 4.8**  
**Rubik penilaian angket respon siswa**

NO	SKOR	KETERANGAN
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Sangat kurang baik

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terkait dengan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Seperti yang terlihat pada tabel. Hasil angket respon

peserta didik memperoleh 92% dengan artian media pembelajaran interaktif ini praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah mengisi angket respon peserta didik kemudian peneliti melanjutkan untuk mengisi angket respon guru yang mana dalam hal ini dilakukan oleh guru wali kelas V SDI Al-Khoiriyah ibu Marifatul Layyinah, S.Pd.

**Gambar 4.9**  
**Gambar guru mengerjakan angket**



Pada gambar diatas guru sedang mengisi angket penilaian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember.

Pada penerapan diatas Dapat memperoleh data berupa angket respon guru terkait media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media yang dikembangkan pada

peserta didik kelas V SDI Al Khairiyah Bangsalsari Jember. Adapun respon guru sebagaimana tabel berikut.

**Tabel 4.9**  
**Angket Respon guru<sup>37</sup>**

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru.	√				
3	Media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak dengan baik.		√			
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami.	√				
5	Penyajian materi didalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	√				
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.	√				
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.	√				
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indicator atau tujuan pembelajaran.		√			
9	Ketertarikan siswa Ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.	√				
10	Kemampuan media menciptakan rasa tenang siswa.	√				

<sup>37</sup> Frima, Aswarliansyah, and Wahyuni, "Pengembangan Media Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar.," *Journal of Elementary School (JOES)* 5, no. 2 (2022): 151–65, <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4460>."

<b>Total skor yang diperoleh</b>	<b>48</b>				
----------------------------------	-----------	--	--	--	--

Penggunaan angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa sebagai pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran yang mereka ikuti. Berikut paparan hasil respon guru:

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

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

$$P = 96\%$$

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, diinterpretasikan berdasarkan pada tabel rubik penilaian angket respon guru seperti berikut:

**Tabel 4.10**

**Rubik penilaian angket respon guru**

NO	SKOR	KETERANGAN
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Sangat kurang baik

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan guru terkait dengan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Seperti yang terlihat pada tabel. Hasil angket respon guru

memperoleh 92% dengan artian media pembelajaran interaktif ini praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap kelima sekaligus tahap akhir dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE, yang dilakukan setelah tahap implementasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas V di SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember. Melalui tahap ini, dapat dinilai sejauh mana media tersebut praktis digunakan serta layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Data evaluasi diperoleh dari hasil validasi oleh sejumlah ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta dari angket respon guru dan angket respon siswa yang menjadi pengguna langsung media.

#### B. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk Menjelaskan hasil data uji coba. Hasil akhir pengembangan produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) materi tata surya kelas V. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* harus sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Berikut penjelasan yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

1. Hasil validasi data oleh ahli media (Analisis Kelayakan)

Validasi media ini dilakukan oleh ahli media yakni bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. Yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis artikulator kisi-kisi penilaian dari 18 pertanyaan dengan hasil validasi ahli media yang mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 91,11%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat layak digunakan di kelas V SD Al Khoiriyah Bangsalsari Jember

2. Hasil validasi data oleh Ahli materi (Analisis Kelayakan)

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M. Pd. I. Yang digunakan untuk menilai produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* kisi-kisi penilaian terdiri dari 10 pertanyaan dengan hasil validasi materi yang mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 92%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat layak digunakan di kelas V SD Al Khoiriyah Bangsalsari Jember.

3. Hasil analisis respon guru (Analisis Kepraktisan)

Analisis respon guru dilakukan oleh wali kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember yakni ibu Marifatul Layyinah, S.Pd. yang digunakan untuk menilai produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* kisi-kisi penilaian terdiri dari 10

pertanyaan dengan hasil angket respon guru yang mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 96%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* praktis digunakan di kelas.

#### 4. Hasil uji respon peserta didik

Tujuan adanya angket respon pada peserta didik guna mengetahui respon dan minat peserta didik serta dapat mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Hasil uji respon pada peserta didik skor persentasenya sebesar 92%. Skor tersebut berarti membuktikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran dan berkategori sangat praktis

Berdasarkan hasil dan analisis data 3 validator di atas menunjukkan bahwa validator 1 sebesar 91,11% dan validator kedua sebesar 96%. Dari hasil validasi tersebut pada kriteria uji kelayakan media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis sudah memenuhi kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil dari analisis data respon di atas menunjukkan bahwa respon guru memperoleh nilai 92%, hasil respon peserta didik memperoleh nilai sebesar 93%. Dari hasil respon tersebut dapat mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sudah memenuhi kategori sangat praktis.

### C. Revisi Produk

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

#### 1. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Media

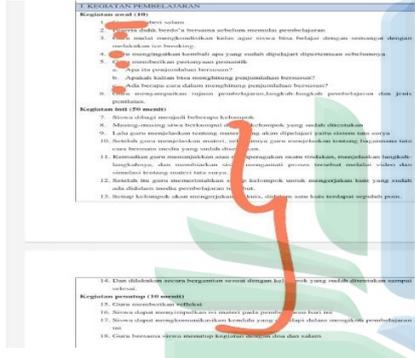
**Tabel 4.11**  
**Saran Perbaikan Dari Ahli Media**

No	Jenis Kesalahan	Perbaikan
1.	Tempat item pada halaman menu disesuaikan 	Tempat item pada halaman menu sudah di urutkan/sudah sesuai meliputi profil, petunjuk, materi, simulasi dan quis. 
2.	warna font harus kontras dengan warna background 	warna font sudah kontras dengan warna background 
3.	Tidak ada tombol home untuk Kembali ke menu utama 	Tombol home sudah tersedia di setiap slide 

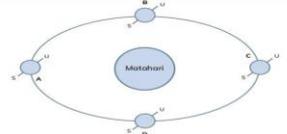
2. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Pada tahapan ini peneliti dianjurkan membuat buku materi dan buku pedoman penggunaan media. Untuk media tersebut tidak ada koreksi yang harus diperbaiki, hanya dalam buku panduan penggunaan media dan modul ajar.

**Tabel 4.12**  
**Saran Perbaikan Dari Ahli Materi**

No	Jenis Kesalahan	Perbaikan
1	<p>Kurang detailnya tahapan kegiatan dalam kegiatan pembelajaran</p> 	<p>Memperdetail tahapan-tahapan pada kegiatan pembelajaran</p> <p><b>Kegiatan awal (10)</b> <b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berbaris di depan kelas kemudian</li> <li>2. Guru membuka kelas dengan salam dan berdoa</li> <li>3. Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama (Nationalis)</li> <li>4. Guru menanyakan kabar peserta didik melalui gambar emoticon yang telah dibagikan (Kesadaran diri) dan kesepakatan kelas</li> <li>5. Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>6. Berdiskusi membuat Kesepakatan Kelas Ketika Pembelajaran</li> </ol> <p><b>Appraisal dan Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan refleksi melalui permainan lilit untuk dapat fokus pada pembelajaran. (Manajemen diri)</li> <li>2. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikuatkan dengan pengalaman peserta didik.</li> <li>3. Guru meminta peserta didik menuliskan nama planet yang sudah diketahui di kertas. Dari hasil tulisan mereka dapat dipetakan menjadi mural yang berbentuk cakup, dan esahar.</li> </ol> <p><b>Kegiatan inti (50 menit)</b> <b>Orientasi pada Masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati gambar yang ada di slide guru kemudian mengajukan pertanyaan peserta didik untuk mengetahui pengetahuan peserta didik. (Critical Thinking)</li> <li>2. Memberikan motivasi serta memberikan gambaran manfaat mempelajari pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. (Communication)</li> </ol> <p><b>Mengorganisasi Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi menjadi 2 kelompok berdasarkan minat mereka. Guru mempersiapkan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran, gambar, serta bahan bacaan yang sudah tersedia.</li> <li>2. Peserta didik mencari informasi dari media yang telah disediakan oleh guru. (Collaboration Skill, Kesadaran Sosial)</li> <li>3. Masing-masing kelompok diminta membuat model sistem tata surya yang berbeda. Kelompok yang minat menggunakan membuat model sistem tata surya melalui gambar kelompok yang minat ketransipilan membuat model sistem tata surya melalui ketransipilan model tata surya lain (Interim project)</li> </ol> <p><b>Membimbing Penyelesaian</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik ketika mereka bekerja sama peserta didik mahir menjadi tutor sebaya bagi peserta didik cakup dan berkemampuan.</li> <li>2. Guru melakukan motivasi dan evaluasi melalui wawancara ketika peserta didik melakukan kelompok.</li> <li>3. Guru memberikan semangat bagi peserta didik yang belum aktif dalam kegiatan diskusi</li> </ol> <p><b>Mengembangkan Hasil Karya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap kelompok menunjukkan hasil kelompok yang diminta melakukan resepsangan otot melalui permainan kelompok. (Kesadaran Sosial)</li> <li>2. Peserta didik menampilkan hasil model tata surya di masing-masing kelompok</li> <li>3. Masing-masing kelompok dipersilahkan untuk melihat dan mengajukan pertanyaan pada masing-masing hasil dari kelompok lain dan kelompok yang lain bisa menjelaskan hasil modelnya.</li> <li>4. Masing-masing kelompok menyampaikan review hasil dari gallery walk, peserta didik membicarakan hasil model Tata Surya dari masing-masing kelompok (Communication Skill &amp; Collaboration) (Kesadaran Sosial)</li> <li>5. Guru memberikan penguatan menggunakan gambar Tata Surya bernyanyi lagu tata surya.</li> </ol> <p><b>Kegiatan penutup (10 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengumpukan hasil laporan dan hasil pertanyaan dari masing-masing kelompok</li> <li>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dari guru</li> <li>3. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan refleksi</li> <li>4. Guru menutup pelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa</li> </ol>
2	<p>Memberikan link video pembelajaran beserta barcode pada materi pembelajaran</p>	<p>Memberikan link video pembelajaran beserta barcode pada materi pembelajaran</p>

### D. MATERI PEMBELAJARAN



Pernahkah kamu melihat bintang-bintang di langit? Saat malam tiba dan langit cerah, kita bisa melihat bintang-bintang berkelap-kelip. Tapi, tahukah kamu bahwa di luar angkasa tidak hanya ada bintang? Ada juga planet, bulan, komet, dan benda langit lainnya yang semuanya bergerak di dalam satu sistem yang disebut Tata Surya.

Tata Surya adalah sebuah sistem di mana Matahari menjadi pusatnya, dan semua benda langit seperti planet, satelit, asteroid, dan komet mengelilingi Matahari. Planet-planet itu termasuk Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus. Kita tinggal di Bumi, salah satu planet dalam Tata Surya. Bumi mengelilingi Matahari dalam waktu satu tahun, dan ini yang disebut sebagai revolusi. Selain itu, Bumi juga berputar pada porosnya dalam waktu 24 jam, dan itu yang menyebabkan siang dan malam. Perputaran ini disebut rotasi.

Selain planet, ada juga bulan, seperti Bulan yang mengelilingi Bumi. Ada juga asteroid, komet yang berekor, dan meteoroid yang bisa menjadi meteor atau bintang jatuh saat masuk ke atmosfer Bumi.

Tata Surya sangat luas dan menakjubkan! Semakin banyak kita belajar tentangnya, semakin kita kagum dengan ciptaan Tuhan di alam semesta ini.

### MATERI PEMBELAJARAN

Vidio pembelajaran berikut akan memudahkan siswa kembali memahami materi sistem tata surya. Siswa dapat mengulang kembali materi yang sudah disampaikan dengan kode QR ini :



Tonton video pembelajaran melalui tautan berikut!  
<https://www.youtube.com/watch?v=UO8S87VCnFU>



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

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi sistem tata surya di kelas V SDI Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember dengan hasil publish berupa HTML5, banyaknya fitur dalam aplikasi sehingga memudahkan pengembang untuk membuat media lebih interaktif. Produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat digunakan secara *offline*, maupun web bisa diakses secara *online*.

Pemanfaatan produk ini tergolong mudah karena hanya menyediakan perangkat smartphone, tablet, komputer, maupun laptop. Produk media ini juga dilengkapi dengan adanya tombol button atau tombol yang dapat mempermudah peserta didik dan guru dalam memanfaatkan media ini media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan buku panduan materi yang didalamnya terdapat link video dan soal evaluasi yang bisa diakses secara online menggunakan barcode yang telah disediakan peneliti. Disertai dengan buku petunjuk dan panduan pembuatan media pembelajaran dari awal instalasi sampai hasil publis media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

ilmu pengetahuan alam dan sosial IPAS materi sistem tata surya kelas V SDI Al Khoiriyah Jember yaitu:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini menggunakan metode pengembangan research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yakni : analysis (analisis), Design (Desain), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi sistem tata surya kelas V SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember sangat dibutuhkan oleh peserta didik yang dibuktikan dengan data hasil analisis kebutuhan, analisis respon peserta didik, dan wawancara dengan guru kelas V, yang mana Dari hasil data analisis tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif ini.
- b. Hasil analisis data kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik kelas V pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi sistem tata surya di SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember dari validasi ahli media yang mempunyai nilai sebesar 91,11% dan validasi ahli materi dengan perolehan presentase sebanyak 92%, yang mana Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat layak untuk dikembangkan di kelas 5 SDI Al Khoiriyah Bangsalsari Jember. Bukan hanya itu hasil validasi oleh ahli pembelajaran atau wali kelas V juga

memperoleh hasil 96% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

- c. Pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini mendapatkan revisi dan saran dari 3 validator sebanyak satu kali. Saran dari ahli media berupa menyesuaikan posisi icon pada halaman menu, menggunakan font yang kontras dengan background dan menambahkan tombol *home* pada setiap slide. Saran dari ahli materi berupa kurang detailnya tahapan kegiatan dalam kegiatan pembelajaran di dalam modul ajar, menambahkan link video pembelajaran beserta barcode pada materi pembelajaran di dalam buku panduan. Dari saran tersebut peneliti telah memperbaiki produk sesuai dengan arahan para validator. Setelah proses validasi selesai dilanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi media.

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih**

### **Lanjut**

#### **1. Saran pemanfaatan produk**

Berdasarkan hasil pengembangan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis kulit pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) materi sistem tata surya maka pengembang dapat memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

- a. Pendidik diharapkan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang produk yang dikembangkan, yang dapat ditemukan dalam buku panduan materi dan petunjuk penggunaan media pembelajaran

interaktif. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dan menyeluruh bagi peserta didik.

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

## 2. Desiminasi Produk

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial bisa diterapkan pada semua Sekolah dasar lainnya di kabupaten Jember. Selain itu, media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan pada materi lain agar siswa dapat belajar secara mandiri dan fokus, yang pada akhirnya akan berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

## C. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menambahkan animasi yang menarik pada trigger, teks, gambar, dan video. Selain itu, penggunaan backsound yang menarik juga perlu disesuaikan dengan tampilan dan materi yang digunakan.
2. Bagi pihak yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengembangan produk selanjutnya diharapkan dapat menambah soal

evaluasi lebih menarik dan hasil evaluasi peserta didik dapat himpun atau di data seperti penggunaan Google form.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Darnawati, Darnawati, Jamiludin Jamiludin, La Batia, Irawaty Irawaty, and Salim Salim. "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline." *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019): 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>.
- Donna, Rama, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>.
- eka yusnaldi et all. "Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." (*Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*) 7, no. 3 (2023): 32175–81. <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>.
- Fayrus abadi slamet. "Model Penelitian Pengembangan (R n D)," 1–76. malang: institut agama islam sunan kalijogo, 2022.
- Fitriyah, Ida, Iskandar Wiyokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model ADDIE Simulasi Dan Komunikasi Digital." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.
- Johannes Gultom, and Pargaulan Siagian. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe." *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* 1, no. 4 (2023): 14–27. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i4.316>.
- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.
- Khusnah, Nurul, Sri Sulasteri, Suharti Suharti, and Fitriani Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline." *Jurnal*

*Analisa* 6, no. 2 (2020): 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>.

Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. “Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik.” *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.

Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

Rahmayati, Gismina Tri, and Andi Prastowo. “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka.” *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 13, no. 1 (2023): 16. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i1.41424>.

Retnaningtyas, Magdalena Kunthie, Nuril Huda, and Haerussaleh. “Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipas.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 589–98.

RI, Menteri Agama. “Al-Qur’an Dan Terjemah.” 2019. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).

Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina. “Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 81–89. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>.

Romadona, Tsalsa. “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Materi Stoikiometri.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2023.

Rusmayana, Taufik. “Model Pengembangan ADDIE Integrasi Pedati Di Smk Pgrri Karisma Bangsa.” In *Sustainability (Switzerland)*, 11:1–52, 2021. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).

SHINTA AGUSTIRA, RINA RAHMI. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD.” *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 126–35.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

- Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Syafruddin, Syafruddin, M.Abid Saputra, Nurfatun Nurfatun, Helmalia Putri, Haimin Haimin, Afriani Afriani, and Dicky Darmawan. “Karakteristik Pembelajaran IPS SD.” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (2024): 147–49. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.
- Syam, Natriani, Abdul Hakim, and Muhammad Harmansyah. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang.” *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2023): 231–42.
- Trimansyah. “Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif.” *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan* 11, no. 2 (2021): 13–27.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Widaraeni, Fitri Sulis, and Vivianti. “Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal) Vol. 8 No. 2 Desember 2021.” *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)* 8, no. 2 (2021): 160–75. <http://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/689>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Wulandari, Catur. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Bilangan Prima Di SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru.” Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.
- Zitteliana. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003”.

### MATRIK PENELITIAN

Lampiran 1 (matrik penelitian dan pengembangan)

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Mata Pelajaran Ipa Materi Tata Surya Di Sdi Al Khoiriyah Bangsalsari Jember	1. Bagaimana Kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i> 2. Bagaimana kepraktisan pengembangan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i>	1. Articulate Storyline 2. media pembelajaran interaktif	1. animasi 2. pembelajaran IPAS di SD 3. .Mengamati, Menanya, Mengumpulkan, Informasi, Mengolah Informasi, dan Mengkomunikasikan.	1. Wawancara a. Kepala sekolah b. Guru mata pelajaran ipas kelas V 2. Angket a. Ahli media b. Ahli materi c. Angket respon guru d. Angket respon siswa 3. Observasi 4. Dokumentasi kepastakaan	1. pendekatan penelitian: research and development (R&D) 2. Model penelitian ADDIE 3. Lokasi penelitian SDI Al-Khoiriyah 4. Tahapan penelitian a. Analisis b. Desain c.Pengembangan d. Implementasi e. Evaluasi

## Lampiran 2 (pernyataan keaslian tulisan)

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keaslian Tulisan

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Da'I Mustofa  
NIM : 212101040077  
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 23 Juni 2025

  
1000  
METERA  
TEMA  
H7489YH X527210060  
Achmad Da' I Mustofa  
212101040077

## Lampiran 3: Pedoman Wawancara

**PEDOMAN WAWANCARA**

## A. Wawancara untuk Guru Kelas

Tujuan: Menggali informasi tentang kondisi pembelajaran IPAS, penggunaan media, serta pendapat guru terhadap media interaktif.

Pertanyaan & Jawaban:

1. Dalam pembelajaran IPAS metode apa saja yang digunakan ibu dalam menyampaikan materi kepada anak-anak ?  
“ biasanya saya memakai metode ceramah mas, terkadang juga diskusi”.
2. Apakah ibu sering menggunakan media pembelajaran berbasis IT?  
“ untuk media pembelajaran berbasis IT itu jarang, soalnya kurangnya fasilitas yang ada disekolah”
3. Apa kendala yang sering ibu temui dalam menyampaikan materi Tata Surya kepada siswa?  
Kendalanya adalah sulitnya siswa membayangkan gerakan planet. Tanpa alat bantu visual, siswa jadi cepat bosan dan kurang memahami hubungan antar benda langit.
4. Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPAS?
5. Biasanya saya menggunakan buku paket, gambar di papan tulis, dan terkadang video dari YouTube jika ada jaringan internet itupun jarang mas.

6. . Menurut Bapak/Ibu, apakah dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendukung pembelajaran IPAS? Mengapa?
- sangat dibutuhkan mas. Media interaktif bisa membantu siswa memahami materi yang sulit.

B. Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik Kelas V

1. Apakah kamu suka belajar tentang Tata Surya?

“Suka, soalnya seru membahas planet-planet dan aku jadi tahu kalau bumi itu berputar dan mengelilingi matahari.

2. Menurutmu, apakah pelajaran Tata Surya mudah atau sulit?

Kadang mudah, tapi kadang bingung kalau harus membayangkan gerakan planet. Apalagi kalau dijelasin pakai tulisan saja.

3. Saat guru mengajarkan tentang Tata Surya, media apa yang biasanya digunakan (misalnya gambar, video, buku)?

Biasanya pakai buku sama gambar di papan tulis. Kadang juga nonton video dari YouTube.

4. Apakah kamu pernah belajar menggunakan media seperti video animasi, game edukatif, atau aplikasi pembelajaran?

Gak pernah kak

5. Jika kamu diberi media pembelajaran yang bisa diklik, dimainkan, dan mendengar suara, apakah kamu akan semangat belajar?

Iya, pasti semangat. Karena seperti belajar sambil main, dan aku bisa ulang-ulang sampai paham.

## Lampiran 4

**SURAT IZIN PENELITIAN**

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

---

Nomor : B-12816/In.20/3.a/PP.009/06/2025  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

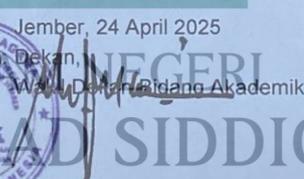
Yth. Kepala Sdi Al-khoiriyah  
Krajan, Curah Kalong, Kec. Bangsalsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur

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

NIM	: 212101040077
Nama	: ACHMAD DA'I MUSTOFA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SYSTEM TATA SURYA DI KELAS V SDI AL KHOIRIYAH CURAH KALONG BANGSALSARI JEMBER" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muhammad Firmansyah, S.Pd.

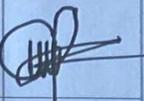
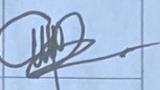
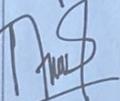
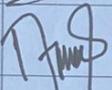
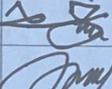
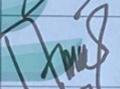
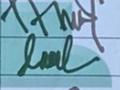
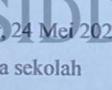
Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 April 2025  
Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
KHO TIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 5: jurnal kegiatan penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
Di SDI AI – Khoiriyah Curah Kalong Bangsalsari Jember.

No	Hari/tanggal	Kegiatan	paraf
1.	24 april 2025	Permohonan surat izin penelitian dilembaga SDI AI – Khoiriyah Curah Kalong Bangsal Sari Jember.	
2.	24 april 2025	Wawancara dengan kepala sekolah SDI AI – Khoiriyah Curah Kalong Bangsal Sari Jember.	
3.	25 april 2025	Wawancara dengan guru mata Pelajaran Ipas kelas V di SDI AI – Khoiriyah Curah Kalong Bangsal Sari Jember.	
4.	28 april 2025	Melakukan Observasi dikelas V Bersama guru mata Pelajaran ipas	
5.	28 april 2025	Pengisian angket oleh validator ahli materi	
6.	09 mei 2025	Pengisian angket oleh validator ahli media dan ahli materi	
7.	10 mei 2025	Pengisian angket oleh validator ahli pembelajaran (guru ipas kelas V)	
8.	19 mei 2025	Implementasi produk Uji skala besar dengan seluruh siswa kelas V	
9.	19 mei 2025	Pengisian angket respon siswa	
10.	24 mei 2025	Menerima permohonan selesai penelitian di SDI AI-Khoiriyah Curah Kalong Bangsal Sari Jember.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
Jember, 24 Mei 2025  
Kepala sekolah  
**J E M B E R**

  
Achmad Firmansyah, S.Pd.

## Lampiran 6: surat selesai penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL – KHOIRIYAH**  
**SD ISLAM AL – KHOIRIYAH**  
 NSS : 10.2.05.24.05.002 NPSN 6990827  
 Dusun Tempuran Desa Curahkalong Kec.Bangsalsari Kab. Jember Telp. 087818736098

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN**  
 Nomor: 0.4/003/SDIAKH/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Firmansyah, S. Pd.  
 Jabatan : Kepala Sekolah Sdi Al-Khoiriyah Curah Kalong Bangsalasari Jember

Dengan ini menyatakan bahwa

Nama : Achmad Da' I Mustofa  
 Nim : 212101040077  
 Semester : 8 (Delapan)  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Yang bersangkutan telah menyelesaikan penelitian dilembaga SD Islam Al-khoiriyah Curah Kalong Bangsalasari Jember mulai tanggal 24 april – 24 mei 2025.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya sebagai bukti bahwa kegiatan penelitian telah dilaksanakan dengan baik dan selesai.

Jember, 24 Mei 2025  
 Kepala Sekolah,

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD MUBDIQ**  
**J E M B**



Muhammad Firmansyah, S.Pd.  
 Nip. 

## Lampiran 7 : surat izin validator ahli materi

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

---

Nomor : B-3773/In.20/3.a/PP.009/06/2025  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

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

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

NIM	: 212101040077
Nama	: ACHMAD DA'I MUSTOFA
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADAMATA PELAJARAN IPAS MATERI SYSTEM TATA SURYA DI KELAS V SDI AL KHOIRIYAH CURAH KALONG BANGSALSARI JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 April 2025

  
 Dekan,  
  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,  
**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 8: lembar penilaian ahli materi

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MATERI**

Nama : Achmad Da'I Mustofa

Judul penelitian : Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ips Materi System Tata Surya Di Kelas V Sdi Al Khoiriyah Curah Kalong Bangsalsari Jember

Peneliti : Achmad Da'I Mustofa

Nama Validator : Muhammad Suwignyo Proyogo, M.Pd.I

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Petunjuk pengisian

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan
3. Komentar bapak/ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan titik atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih
4. Pendapat komasaran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas bahan ajar ini.
5. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

**Kriteria skala: (√)**

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

Kritik dan saran secara umum dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## A . Aspek penilaian

No	Aspek yang dinilai	indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aspek inti	1. Kesesuaian dengan KI/KD dan indikator		✓			
		2. Ketepatan dalam pemilihan materi		✓			
		3. Keakuratan konsep dalam materi		✓			
		4. pemberian materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	✓				
		5. kesesuaian materi dengan media pembelajaran		✓			
		6. kejelasan materi	✓				
		7. kejelasan contoh	✓				
		8. kelengkapan materi	✓				
		9. angka yang digunakan dalam materi mudah dipahami sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa	✓				
		10. kemenarikan materi atau media yang disediakan mudah dipahami oleh siswa	✓				
<b>Total skor yang diperoleh</b>							

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

### B. Kritik dan saran

1. Silakan perbaikan 18 Misi yg Student Center.
2. 18 Kejabat tuhnya kepaip tuh per 2025.
3. Kecepatan buku materi dgn link video / bteode.
4. Buat LKPD dgn soal yg variatif.
5. Buat buku panduan media, buku materi dan buku petunjuk pengguna.
6. Segera di perbaiki dan segera di uji coba di sekolah busana q.

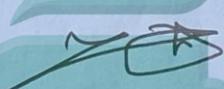
### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan!

- 1) Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- 2) Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 29 april 2025

Validator ahli materi

  
Muhammad Suwignyo Provogo, M.Pd.I  
 Nip. 198911272019032008

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

## Lampiran 9: surat izin validator ahli media



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

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

---

Nomor : B-3783/In.20/3.a/PP.009/06/2025  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Prof.Dr.H.Mundir M.Pd.  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM	: 212101040077
Nama	: ACHMAD DA'I MUSTOFA
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SYSTEM TATA SURYA DI KELAS V SDI AL KHOIRIYAH CURAH KALONG BANGSALSARI JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerelasannya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Mei 2025  
  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 10: lembar penilaian validasi ahli media

**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Mata Pelajaran IPAS Materi Tata Surya Di Sdi Al Khoiriyah Bangsalsari Jember
Sasaran Program	: Sekolah Dasar Islam Al-Khoiriyah Bangsalsari Jember
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Dosen Validator	: Prof.Dr.H.Mundir M.Pd.
Peneliti	: Achmad Da'I Mustofa
Tanggal	: 9 Mei 2025

**A. Petunjuk Penggunaan**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas Pengembangan Media Kotak Metamorfosis Kupu Kupu Diorama Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kupu Kupu Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Maarif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
2. Pendapat, penilaian, sarana, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih/memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

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

- 1= Sangat Kurang
- 2= Kurang
- 3= Cukup
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memebrikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Desain dan tampilan yang di sajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	√				
2	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa.		√			
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa.	√				
4	Background pada media memiliki warna yang tepat. Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.	√				
5	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.		√			
6	Tombol memiliki warna dan ikon yang tepat.	√				
7	Font atau huruf dalam teks memiliki warna yang tepat.	√				
8	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu.	√				
9	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.		√			
10	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas.		√			

11	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai.	✓			
12	Media mudah dioperasikan oleh pengguna.	✓			
13	Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam berhitung	✓			
14	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi	✓			
15	Kalimat dalam pembuatan media mudah dimengerti.	✓			
16	Keefektifan media pembelajaran membantu siswa dalam belajar.	✓			
17	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan.	✓			
18	Media aman untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas	✓			

**C. Komentar dan Saran**

- Tempat. Huruf di sesuaikan.
- Jenis font. Menggunakan Arial.
- Warna. Huruf kontras.
- Menambahkan. Tombol home.

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

**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

(Lingkari salah satu)

Jember, 9/5/2025

Ahli Media



Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.  
NIP196311031999031002



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

## Lampiran 11: angket respon guru

**LEMBAR VALIDASI REPON GURU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Mata Pelajaran Ipa Materi Tata Surya Di Sdi Al Khoiriyah Bangsalsari Jember

**Peneliti** : Achmad Da`I Mustofa

**Ahli pembelajaran** : Marifatul Layyinah, S.Pd.

**Petunjuk pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat dari Bapak/Ibu selaku wali kelas V yang sudah berkenan untuk menjadi validator dari produk yang akan saya teliti. mengenai produk yang akan saya teliti berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang akan digunakan pada mata Pelajaran IPAS khususnya dalam materi system tata surya kelas V. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu sangat dibutuhkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk Bapak/Ibu agar memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Kriteria skala

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

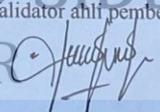
Kritik dan saran secara umum dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

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

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru.	√				
3	Media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak dengan baik.		√			
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami.	√				
5	Penyajian materi didalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	√				
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.	√				
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.	√				
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indicator atau tujuan pembelajaran.		√			
9	Ketertarikan siswa Ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.	√				
10	Kemampuan media menciptakan rasa tenang siswa.	√				
<b>Total skor yang diperoleh</b>		<b>48</b>				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Jember, 16 Mei 2025  
 Validator ahli pembelajaran

  
 Marifatul Layyinah, S.Pd.

## Lampiran 12: angket respon peserta didik

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Nama : *Iihan Aulia Zahra*

Mata pelajaran : *IPAS*

Kelas : *V*

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

Petunjuk pengisian angket!

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

Keterangan :

SK : Sangat Kurang (skor 1)

K : Kurang (skor 2)

C : Cukup (skor 3)

B : Baik (skor 4)

SB : Sangat Baik (skor 5)

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

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru	✓				
3	Media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak dengan baik		✓			
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami	✓				
5	Penyajian materi di dalam media mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa		✓			
6	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa	✓				
7	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang	✓				
8	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran		✓			
9	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan		✓			
10	Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa		✓			
Total skor yang diperoleh						

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

## Lampiran 13: modul ajar

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Nama penyusun	: Achmad Da'I Mustofa
Jenjang sekolah	: sd/mi
Tahun pelajaran	: 2024-2025
Mata pelajaran	: ilmu pengetahuan alam dan sosial (ipas)
Fase/kelas	: C/V (lima)
Semester	: 2 (Genap)
Materi	: Menjelajahi Bumi dan Antariksa
Topik	: Sistem tata surya
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengidentifikasi sistem tata surya dengan media yang sudah digunakan</li> <li>➤ Memanfaatkan media tersebut untuk membantu dalam kegiatan proses pembelajaran</li> <li>➤ Menuliskan nama-nama planet yang sudah diketahui di kertas.</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia,</li> <li>2. Berkebinekaan global</li> <li>3. Bergotong royong</li> <li>4. Mandiri</li> <li>5. Bernalar kritis, dan</li> <li>6. Kreatif</li> </ol>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sarana <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laptop/ Chromebook</li> <li>2. LCD Proyektor</li> <li>3. Media pembelajaran</li> <li>4. lkp</li> </ol> </li> <li>➤ prasarana <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku : (kementerian pendidikan,kebudayaan,riset,dan teknologi republik Indonesia,2021 ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas V,penulis: amalia fitri, dkk dan internet). Lembar kerja peserta didik.</li> </ol> </li> </ul> <p>Persiapan lokasi: area kelas yang dikondisikan untuk percobaan berkelompok ataupun individu.</p>	

E. CAPAIAN PEMBELAJARAN			
➤ Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja.			
F. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN			
TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)	AKTIVITAS PEMBELAJARAN	ASESMEN	
1. Mengidentifikasi anggota-anggota tata surya dan ciri-crinya	-Mengamati video/gambar tata surya. Diskusi kelompok tentang planet, satelit, komet, dan asteroid.	- Laporan diskusi - Kuis singkat	2 JP
2. Menjelaskan perbedaan karakteristik planet-planet (ukuran, jarak, rotasi)	- Membandingkan sata planet (misalnya dengan tabel) - Membuat ringkasan perbedaan planet	- Tugas individu (table perbandingan)	
3. Menjelaskan hubungan rotasi dan revolusi bumi dengan peristiwa siang malam dan musim	- Simulasi Gerakan bumi dan matahari - Diskusi tentang akibat Gerakan bumi	- Pertanyaan Lisan - Refleksi tertulis	1 JP
4. Membuat model sederhana tata surya untuk menunjukkan urutan planet dan pergerakannya	- Proyek kelompok membuat model dari bahan bekas (plastisin /kertas) - Presentasi kelompok	Penilaian Proyek Kubik presentasi	1 JP
G. BUKTI KETERCAPAIAN			
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menjelaskan pengertian sistem tata surya.</li> <li>➤ menyebutkan anggota tata surya.</li> <li>➤ Menjelaskan karakteristik anggota tata surya</li> </ul>			
H. MODEL PEMBELAJARAN			
➤ Model pembelajaran: PJBL (Project Based Learning)			

➤ Gallery walk

➤ Motode pembelajaran: Ceramah, Diskusi, Demonstrasi

#### I. PERTANYAAN PEMANTIK

➤

1. Benda langit apa sajakah yang paling kamu ketahui?
2. Tahukah kamu planet lain apa saja selain planet bumi ?
3. Bagaimanakah planet-planet itu bekerja sehingga tidak berbenturan satu dengan yang lain ?

#### J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Kegiatan awal (10)

##### Orientasi

1. Peserta didik berbaris di depan kelas kemudian
2. Guru membuka kelas dengan salam dan berdoa
3. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama (Nasionalis)
4. Guru menanyakan kabar peserta didik melalui gambar emoticon yang telah dibagikan (Kesadaran diri) dan kesepakatan kelas
5. Guru mengecek kehadiran peserta didik
6. Berdiskusi membuat Kesepakatan Kelas Ketika Pembelajaran

##### Appersepsi dan Motivasi

1. Peserta didik melakukan relaksasi melalui permainan lilin untuk dapat fokus pada pembelajaran. (Manajemen diri)
2. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
3. Guru meminta peserta didik menuliskan nama planet yang sudah diketahui di kertas. Dari hasil tulisan mereka dapat di petakan menjadi murid yang berkembang, cakap, dan mahir.

##### Kegiatan inti (50 menit)

##### Orientasi pada Masalah

1. Peserta didik mengamati gambar yang ada di slide guru kemudian mengajukan pertanyaan peserta didik untuk mengetahui pengetahuan peserta didik. (Critical Thinking)
2. Memberikan motivasi serta memberikan gambaran manfaat mempelajari pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. (Communication)

3. Guru menyampaikan materi melalui media pembelajaran in teraktif berbasis *articulate storyline*
4. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu Tata Surya

#### **Mengorganisasi Siswa**

1. Guru membagi menjadi 2 kelompok berdasarkan minat mereka. Guru mempersiapkan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran, gambar, serta bahan bacaan yang sudah tersedia.
2. Peserta didik mencari informasi dari media yang telah disediakan oleh guru. (Collaboration Skill, Kesadaran Sosial)
3. Masing-masing kelompok diminta membuat model sistem tata surya yang berbeda. Kelompok yang minat menggambar membuat model sistem tata surya melalui gambar. kelompok yang minat keterampilan membuat model sistem tata surya melalui keterampilan model tata surya atau (diferensi produk.)

#### **Membimbing Penyelidikan**

1. Peserta didik ketika mereka bekerja sama, peserta didik mahir menjadi tutor sebaya bagi peserta didik cakap dan berkembang.
2. Guru melakukan motivasi dan evaluasi melalui wawancara ketika peserta didik melakukan kerjasama.
3. Guru memberikan semangat bagi peserta didik yang belum aktif dalam kegiatan diskusi

#### **Mengembangkan Hasil Karya**

1. Sebelum mempresentasikan hasil kelompok murid diminta melakukan peregangan otot melalui permainan kelompok. (Kesadaran Sosial)
2. Peserta didik menampilkan hasil model tata surya di masing-masing kelompok
3. Masing-masing kelompok dipersilahkan untuk melihat dan mengajukan pertanyaan pada masing-masing hasil dari kelompok lain dan kelompok yang lain bisa menjelaskan hasil modelnya.
4. Masing-masing kelompok menyampaikan review hasil dari gallery walk, peserta didik membandingkan hasil model Tata Surya dari masing-masing kelompok (Communication Skill & Collaboration) (Kesadaran Sosial)
5. Guru memberikan penguatan menggunakan gambar Tata Surya bernyanyi lagu tata surya.

#### **Kegiatan penutup (10 menit)**

1. Peserta didik mengumpulkan hasil laporan dan hasil pertanyaan dari masing-masing kelompok
2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dari guru
3. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan refleksi
4. Guru menutup pelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a

3. Guru menyampaikan materi melalui media pembelajaran in teraktif berbasis *articulate storyline*
4. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu Tata Surya

#### **Mengorganisasi Siswa**

1. Guru membagi menjadi 2 kelompok berdasarkan minat mereka. Guru mempersiapkan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran, gambar, serta bahan bacaan yang sudah tersedia.
2. Peserta didik mencari informasi dari media yang telah disediakan oleh guru. (Collaboration Skill, Kesadaran Sosial)
3. Masing-masing kelompok diminta membuat model sistem tata surya yang berbeda.  
Kelompok yang minat menggambar membuat model sistem tata surya melalui gambar.  
kelompok yang minat keterampilan membuat model sistem tata surya melalui keterampilan model tata surya atau (diferensi produk.)

#### **Membimbing Penyelidikan**

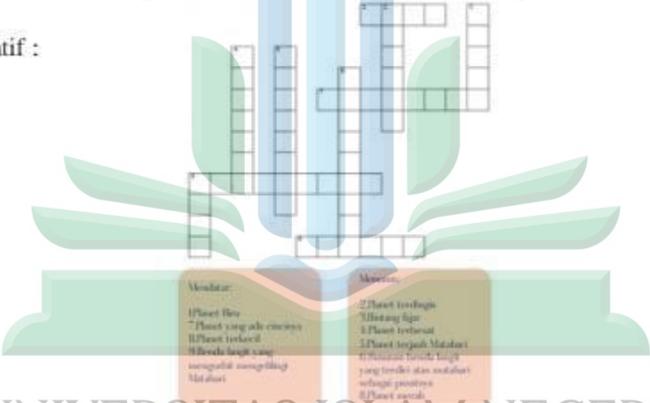
1. Peserta didik ketika mereka bekerja sama, peserta didik mahir menjadi tutor sebaya bagi peserta didik cakup dan berkembang.
2. Guru melakukan motivasi dan evaluasi melalui wawancara ketika peserta didik melakukan kerjasama.
3. Guru memberikan semangat bagi peserta didik yang belum aktif dalam kegiatan diskusi

#### **Mengembangkan Hasil Karya**

1. Sebelum mempresentasikan hasil kelompok murid diminta melakukan peregangan otot melalui permainan kelompok. (Kesadaran Sosial)
2. Peserta didik menampilkan hasil model tata surya di masing-masing kelompok
3. Masing-masing kelompok dipersilahkan untuk melihat dan mengajukan pertanyaan pada masing-masing hasil dari kelompok lain dan kelompok yang lain bisa menjelaskan hasil modelnya.
4. Masing-masing kelompok menyampaikan review hasil dari gallery walk, peserta didik membandingkan hasil model Tata Surya dari masing-masing kelompok (Communication Skill & Collaboration) (Kesadaran Sosial)
5. Guru memberikan penguatan menggunakan gambar Tata Surya bernyanyi lagu tata surya.

#### **Kegiatan penutup (10 menit)**

1. Peserta didik mengumpulkan hasil laporan dan hasil pertanyaan dari masing-masing kelompok
2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dari guru
3. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan refleksi
4. Guru menutup pelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a

D. ASESMEN/PENILAIAN		
Asesmen Awal :		
Siswa menyebutkan planet-planet yang diketahui.		
Kategori tindak lanjut :		
Kategori	Hasil peserta didik	Tindak lanjut
Mahir	Benar 7-8	Peserta didik menjadi tutor sebaya bagi peserta didik cakap dan berkembang
Cakap	Benar 4-6	Melakukan pembelajaran dengan didampingi tutor sebaya
Berkembang	Benar 1-3	Melakukan pembelajaran dengan didampingi oleh tutor sebaya
Asesmen formatif :		
		
Kategori	Hasil peserta didik	Tindak lanjut
Mahir	Benar 7-8	Peserta didik menjadi tutor sebaya bagi peserta didik cakap dan berkembang
Cakap	Benar 4-6	Melakukan pembelajaran dengan didampingi tutor sebaya

Berkembang	Benar 1-3	Melakukan pembelajaran dengan didampingi oleh tutor sebaya
------------	-----------	--

## LAMPIRAN

## A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama: .....

## SOAL ULANGAN

### SISTEM TATA SURYA: MENGENAL PLANET

**Mendatar:**

1. Planet Biru
7. Planet yang ada cincinnya
8. Planet terkecil
9. Benda langit yang mengorbit mengelilingi Matahari

**Menurun:**

2. Planet terdingin
3. Bintang fajar
4. Planet terbesar
5. Planet terjauh Matahari
6. Susunan benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusatnya
8. Planet merah

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

Lampiran 14: dokumentasi

Dokumentasi observasi dan wawancara



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI Haji Achmad Siddiq  
JEMBER

Dokumentas implementasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
EMBER

## Lampiran 15

**BIODATA PENULIS**

Nama : Achmad Da`I Mustofa  
 NIM : 212101040077  
 Tempat/ Tanggal Lahir : Jember, 25 Mei 2003  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Agama : Islam  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Alamat : Dusun Krajan, RT 002/ RW 003, Desa Curah Kalong, Kec. Bangsalsari, Kab. Jember, Provinsi Jawa Timur.  
 Telp : 081332983904

**Riwayat Pendidikan :**

1. Taman Kanak-Kanak : TK Islam Al-Khoiriyah
2. Sekolah Dasar : SDN Curah Kalong 03
3. Sekolah Menengah Pertama : SMP Darul Hidayah
4. Sekolah Menengah Kejuruan : SMK Darul Hidayah
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember