

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 8 MATERI
LAMBANG NEGARA KELAS 3**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelas Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

DWI ANGGRAENI RAHMAWATI

NIM. 1917405117

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TERBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Dwi Anggraeni Rahmawati
NIM : 1917405117
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Materi Praja Muda Karana Kelas 3 Di MI Ma'arif NU 01 Kajongan Purbalingga" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 23 Des 2023

Saya yang menyatakan,



Dwi Anggraeni Rahmawati

NIM. 1917405117

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 8 MATERI LAMBANG NEGARA DI KELAS 3

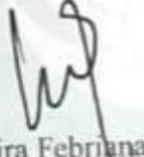
Yang disusun oleh Dwi Anggraeni Rahmawati (NIM. 1917405117) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto telah diajukan pada (15 Januari 2024) dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh siding Dewan Penguji Skripsi.

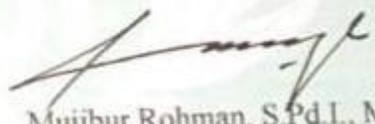
Purwokerto, 12 Januari 2024

Disetujui Oleh:

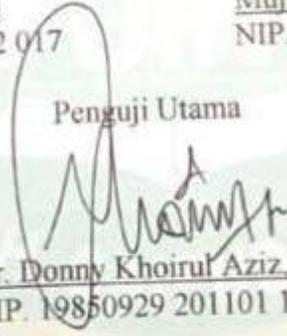
Penguji I/ Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekertaris Sidang


Maghfira Febriana M.Pd
NIP. 19940219 202012 2 017

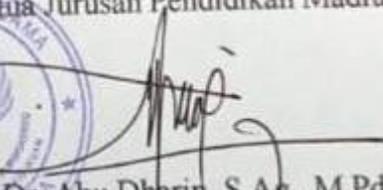

Mujibur Rohman, S.Pd.I, M.S.I
NIP. 19830925 201503 1 002

Penguji Utama


Dr. Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I
NIP. 19850929 201101 1 010

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah


Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd
NIP. 19741202 201101 001



NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdri. Dwi Anggraeni Rahmawati

Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Purwokerto

Assalammu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Dwi Anggraeni Rahmawati

NIM : 1917405117

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

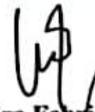
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Materi Lambang Negara Kelas 3

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 03 Desember 2025

Dosen Pembimbing,



Maghfira Febriana M. Pd

NIP. 199402192020122017

MOTTO

Sunan Drajat pernah berkata “Dadio siro wong iso rumongso, Ojo dadi wong sing rumongso iso” yang artinya “Jadilah kamu orang yang bisa merasa, tapi jangan jadi orang yang merasa bisa”

K.H Zawawi Imran¹



¹. Zawawi Imran. 2021. “*Pepatah Sunan Drajat*”, diakses 12 Desember 2023

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil'alamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha semaksimal mungkin selama ini. Terimakasih atas kerja kerasnya, mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Halaman persembahan ini juga ditujukan sebagai ungkapan terimakasih kepada keluarga saya yang telah mendoakan dan memberikan dukungan penuh selama perjuangan saya dalam menempuh pendidikan.



ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 8 MATERI LAMBANG NEGARA
KELAS 3

DWI ANGGRAENI RAHMAWATI

1917405117

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan produk pengembangan media interaktif, menjelaskan hasil validasi yang dilakukan oleh validator media, validator materi, menjelaskan tingkat kemenarikan dan keaktifan media yang digunakan pada pembelajaran tematik tema 8 materi lambang negara pada kelas 3. Penelitian yang dilakukan ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya menggunakan teknik observasi, validasi produk, dokumentasi, dan berupa angket kemenarikan media. Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: Hasil produk media yang dilakukan oleh validator media memperoleh persentase 64% kategori cukup layak, validasi ahli materi 91% kategori sangat baik, keduanya menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan, tingkat kemenarikan media diperoleh melalui hasil angket dengan persentase 77% yang berarti cukup menarik, tingkat keaktifan media diperoleh 70% kategori cukup aktif dan 54% tidak aktif dalam tanya jawab. Pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori valid atau layak digunakan pada saat pembelajaran.

Kata Kunci : *Articulate storyline*, Lambang Negara, Pengembangan Media

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING ARTICULATE STORYLINE APPLICATION IN THEMATIC LEARNING THEME 8 LAMBANG NEGARA GRADE 3 MATERIAL

DWI ANGGRAENI RAHMAWATI

1917405117

Abstract: *The study aims to describe the process and product of interactive media development, explain the results of validation carried out by media validators, material validators, explain the level of attractiveness and activeness of the media used in thematic learning theme 8 state emblem material in grade 3. This research is included in the type of Research and Development (R&D) research using the modified Borg and Gall development model. Data collection techniques in this study include observation, product validation, documentation, and in the form of media interest questionnaires. The results of the development research showed that: The results of media products conducted by media validators obtained a percentage of 64% of the category was quite feasible, material expert validation 91% of the category was very good, both showed that the media was valid and suitable for use, the level of media attractiveness was obtained through the results of a questionnaire with a percentage of 77% which means it was quite interesting, the level of media activity was obtained 70% of the category was quite active and 54% was not active in the question and answer. The development of media developed by researchers is included in the category of valid or suitable for use during learning.*

Keywords : *Articulate storyline, National Emblem, Media Development*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi segala rahmat, berkah dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat diberikan kemaslahatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Materi Praja Muda Karana Kelas 3 di MI Ma’arif NU 01 Kajongan Purbalingga”.

Shalawat serta salam peneliti haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya yang setia dan keturunannya yang selalu dimuliakan oleh Allah SWT, semoga dengan membaca shalawat kita termasuk kedalam golongan orang-orang yang diberi syafa’at oleh beliau.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini berkat bimbingan, arahan, bantuan, dorongan dan motivasi dari berbagai pihak. dengan demikian, peneliti mengucapkan Jazakumullah Khairon Katsir kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nur Fuadi, M.Pd.I Selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag. Selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin

Zuhri Purwokerto.

5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.I Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag. Selaku Penasehat Akademik kelas PGMI C angkatan 2019 Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Maghfira Febriana Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Segenap dosen dan staff administrasi FTIK Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu semasa perkuliahan dan menyusun skripsi ini.
9. Misbakh, S.Pd.I Selaku Kepala Sekolah MI Al Mujahadah Pagerandong yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
10. Guru-guru MI Al Mujahadah Pagerandong yang telah memberikan izin dan membantu dalam penelitian di Madrasah.
11. Bapak Suparno Ahmad dan Sri Nastuti selaku orang tua peneliti yang telah memberikan dukungan baik materi, terimakasih atas do'a dan kasih sayang yang telah diberikan.
12. Kakek dan Nenek saya selaku keluarga saya yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
13. Kakak dan Adik saya yang senantiasa memberikan semangat.
14. Abah Fitron dan Bu nyai Nur Rosikhoh, terima kasih atas doa, ridho dan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya bisa sampai dititik ini.
15. Teman-teman PGMI C angkatan 2019 yang telah mengisi hari-hari peneliti di masa pekuliahan, terimakasih atas kebersamaanya selama ini.
16. Teman teman khususnya Nofa Nurfani, dan Zulfa Marochah yang selalu memberikan semangat dan saling sharing dalam hal apapun.
17. Cahya Tiara Fajrianing dan Indra Setiani yang selalu berkenan

memberikan bantuan dan semangat kepada peneliti selama ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

18. Terimakasih untuk Youtube, Telegram, dan Instagram yang telah menyajikan konten-konten BTS, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook sehingga bisa memberikan hiburan dan menjadi *moodbooster* di saat peneliti lelah, serta menjadi inspirasi saat peneliti mengerjakan Skripsi ini.
19. Almamater Tercinta Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. Kepada mereka semua, peneliti tidak dapat memberikan suatu apapun, hanya ungkapan terimakasih dan permohonan maaf yang setulus-tulusnya, semoga Allah senantiasa menjaga dan meridhoi setiap langkah mereka, Aamin.

Purwokerto, 23 Desember 2023

Peneliti

Dwi Anggraeni Rahmawati
NIM. 19174051

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Konseptual.....	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Pengembangan Media	12
B. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Manfaat Media Pembelajaran	15

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	16
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	18
B. Media Pembelajaran Interaktif	18
1. Pembelajaran Interaktif	18
2. Media Pembelajaran Interaktif	20
3. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif.....	21
C. <i>Articulate Storyline</i>	22
1. Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	22
2. Tampilan dan Langkah Pembuatan Media <i>Articulate Storyline</i>	23
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Articulate Storyline</i>	26
D. Pembelajaran Tematik.....	27
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	27
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	28
3. Tujuan Pembelajaran Tematik	28
4. Manfaat pembelajaran Tematik.....	29
E. Materi Lambang Negara (Garuda Pancasila)	29
F. Kajian Pustaka	30
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Objek Penelitian	37
D. Subjek Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Data Pengembangan	44
1. Penelitian dan Pengumpulan Data	44
2. Perencanaan	45
3. Pengembangan Produk.....	46
4. Uji Ahli Media dan Ahli Materi.....	49
5. Penyempurnaan Produk Awal.....	50
6. Uji Coba Lapangan	50

7. Penyempurnaan Produk Akhir	51
B. Hasil Analisis Data Uji Coba	51
1. Hasil Data Validasi Media	52
2. Hasil Validasi Ahli Materi	53
3. Hasil Analisis Respon Siswa Terhadap Media	54
4. Hasil Analisis Data Keaktifan Siswa	58
C. Pembahasan	61
BAB V_KESIMPULAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Validitas.....	42
Tabel 3.2 kriteria kemenarikan	42
Tabel 3.3 Kriteria keaktifan siswa	43
Tabel 4.1 Kriteria Validitas.....	52
Tabel 4.2 Kriteria Kemenarikan.....	54
Tabel 4.3 Kriteria Keaktifan	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan utama Articulate Storyline.	24
Gambar 2.2 Tampilan sebelum lembar kerja pada Articulate storyline.....	24
Gambar 2.3 Lembar kerja articulate storyline.....	25
Gambar 2. 4 Icon-icon yang menjadi ciri khas Articulate Storyline.....	25
Gambar 2. 5 Lambang Negara Indonesia “Garuda Pancasila”	30
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Borg&Gall	35
Gambar 4.1 Tampilan awal media pembelajara.....	46
Gambar 4.2 Tampilan KD dan Indikator	46
Gambar 4.3 Tampilan Materi Pembelajaran	47
Gambar 4.4 Tampilan Soal Evaluasi.....	48
Gambar 4.5 Tampilan Submit Soal Evaluasi	48
Gambar 4.6 Grafik Hasil Data Respon Siswa.....	55
Gambar 4.7 Grafik Hasil Data Keaktifan Siswa	59
Gambar 4.8 Grafik Hasil Data Siswa Bertanya	60
Gambar 4.9 Perbedaan media sebelum dan sesudah diperbaiki	64

DAFTAR SINGKATAN

- KD : Kurikulum Dasar
PNG : Portable Network Graphics
JPG : Joint Photographic Expert Group
DVD : Digital Versatile Disc
VCD : Video Compact Disc



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama
- Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Pertama
- Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media Kedua
- Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Lembar Observasi Keaktifan
- Lampiran 11 Dokumentasi Validasi
- Lampiran 12 Dokumentasi Penerapan Media
- Lampiran 13 Surat dan Sertifikat
- Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada umumnya, anak dilingkungan sekolah dasar mengalami proses perkembangan terhadap pola pikirnya, dimana dari lingkungan kecil ke lingkungan luas belum mampu berfikir secara umum. Karena tahapan pemikiran anak pada pendidikan dasar masih belum formal dan bersifat konkret. Kemampuan anak di tingkat pendidikan dasar masih belum stabil dan mereka masih merasa kesulitan untuk berfikir sesuai dengan apa yang dilihatnya. Hal ini yang menyebabkan minimnya hasil belajar siswa pada tingkat Pendidikan dasar, karena pendidik hanya mengajarkan dengan menggunakan teori saja tanpa melibatkan apa yang dilihat dan diraba oleh peserta didik.²

Pendidikan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi kecakapan karakter, serta potensi yang baik dan positif bagi dirinya maupun lingkungan sekitarnya. Pendidikan juga bukan hanya memberikan sebuah pengetahuan nilai-nilai ataupun norma-norma kehidupan, pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan apa yang ada didalam dirinya sendiri, sebab peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar saja.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Bab VI Tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan jenjang Pendidikan yang melandasi pendidikan menengah. Sedangkan Menurut Armos Neolaka Pendidikan merupakan upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran sesaat, serta jasmani anak agar dapat

² Wachid Pratomo, Nadziroh Nadziroh, and Chairiyah Chairiyah, 2020 "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN SISWA KELAS II SDN SE-GUGUS 01 KECAMATAN PRAMBANAN KABUPATEN SLEMAN TAHUN AJARAN 2019/2020," *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 5, no. 2 (November 30,): 184–94, hal 1 <https://doi.org/10.31932/jpk.v5i2.938>.

memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan lingkungan sekitarnya.

Rakornas Kepegawaian yang tahun 2023 ini mengangkat tema “Transformasi Digital dalam Manajemen ASN” bahwa pemerintah telah menyampaikan setiap ASN memiliki hak dan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi yang dapat dilakukan melalui Pendidikan dan pelatihan, seminar kursus, dan penataran sebagaimana yang termaktub dalam UU No.5 Tahun 2014 Pasal 70 Ayat 1 dan 2. Adapun penyelenggaraan pada saat ini mengalami sebuah era adaptasi kebiasaan baru, sehingga sebagai perwujudan dalam menggiring reformasi demokrasi 2020-2024 maka dianggap penting melakukan inovasi dalam penyelenggaraan program pelatihan ASN yang menjadikan paradigma baru di *Era Society 5.0* menjadikan teknologi menyatu dengan manusia seperti internet dan *e-learning* atau aplikasi pembelajaran klasikal.³

Secara umum pendidik tak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing, perantara sekolah, dan masyarakat, administrator, fasilitator dan lainnya. Penyelenggaran pendidikan di dalam kelas khususnya untuk SD/MI sangat membutuhkan keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan strategi. Siswa akan merasa jenuh dan kosong apabila selama pembelajaran di dalam kelas guru hanya melakukan pembelajaran dengan penjelasan saja. Karena pendidikan ialah serangkaian pembelajaran untuk siswa agar siswa mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berfikir dan untuk memperoleh tingkat hidup yang semakin baik.⁴

Fondasi dasar dari semua jenjang Pendidikan dasar pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadinya proses

³ Sisilia Ayu Sulistyani, “IMPLEMENTASI PROGRAM PENDIDIKAN DAN PELATIHAN ASN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROJECT MINERVA DI ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU” 14 (2020): hlm 77.

⁴ Rekha Ratri Julianti Inri Novita Dwianti, “Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa,” August 30, 2021, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5335922>.

pembelajaran atau perolehan ilmu pengetahuan, yang di dalamnya terjadilah proses kegiatan interaksi antara siswa dan guru dan secara tidak langsung dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran tematik yang dimana pembelajaran tematik ini adalah perpaduan antara beberapa mata pelajaran dan pengalaman yang bermakna bagi siswa, seorang tenaga pendidik atau guru harus memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran di dalam kelas dapat membuat siswa kurang aktif dan monoton dalam proses pembelajaran berlangsung karena alternatifnya guru dalam mengajar adalah menggunakan metode ceramah. Sehingga mutu Pendidikan akan lemah dan materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik.⁵

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik agar materi tersebut mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan pemahaman serta ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.⁶ Secara garis besar, media pembelajaran terbagi atas: 1) media audio, yaitu media yang memiliki unsur suara dan hanya dapat didengar. 2) media visual, yaitu media yang hanya dapat melihat dan tidak memiliki unsur suara, contohnya seperti foto atau lukisan. 3) media audio visual, yaitu media yang memiliki unsur suara serta gambar, seperti video dan film. 4) media alat, yaitu

⁵ Mega Wikan Diana and Chairiyah Chairiyah, "Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan PPKN Siswa Kelas II SD," *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 7, no. 2 (January 13, 2021), hal 18 <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i2.9167>.

⁶ Nurdyansyah Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Umsida Press, 2019), <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

perangkat keras untuk menyajikan bahan pembelajaran, seperti computer, radio, televisi dan DVD/VCD.⁷

Dalam dunia pendidikan pada saat ini tidak lepas dari semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi menjadi bagian penting sebagai pendukung meningkatnya kualitas pendidikan, salah satu pengaruh teknologi di dunia pendidikan adalah banyaknya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran baik untuk menambah informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Media ini merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Dimana aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan memperhatikan pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan pemahaman serta ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.⁸

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu mempunyai fungsi sebagai sarana non-verbal. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka

⁷ Nursifa Faujjiah et al., "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media," n.d., hlm 83-84.

⁸ N.d., Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : Pustaka Abadi, 2017), 10. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.214>.

dalam proses pembelajaran para siswa perlu berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, dan menulis, merasakan, dan memikirkan. Terkait hal itu Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar.⁹

Penggunaan media pembelajaran tematik yang menarik dan kreatif mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kurangnya guru dalam menggunakan media, menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Untuk itu penggunaan media pada pembelajaran sangat dibutuhkan, karena dengan adanya media pembelajaran siswa dapat memahami dan mencerna semua materi yang dijelaskan oleh guru tanpa merasa kesulitan dan bingung, penggunaan media juga dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dan dengan media membuat siswa lebih terpacu untuk belajar.¹⁰

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai berikut: 1). Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa. 2). Fungsi semantik atau kemampuan media dalam menambah pembedaharaan kata yang makna. 3). Fungsi manipulatif. 4). Fungsi psikologis.¹¹

Penulis telah melakukan observasi pada hari Sabtu 6 Mei 2023 di MI MA'ARIF NU Kajongan. Observasi ini dilakukan dengan wawancara dengan Ibu Musriah S.Pd.I selaku guru kelas 3 di MI Ma'arif NU Kajongan yang menyatakan bahwa siswa kelas 3 kurang antusias pada proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti menggunakan LCD Proyektor siswa kelas 3 menunjukkan sikap antusias dan aktif. Sehingga peneliti ingin mengetahui bagaimana situasi dalam pembelajaran tematik ketika media yang

⁹ Ina Magdalena et al., "*Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*" 3 (2021): hlm 2.

¹⁰ Ina Magdalena et al., "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu DI SDN TANGERANG 5*" 3 (2021): hlm 374-375.

¹¹ Steffi Adam, S Kom, and M Msi, "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA ANANDA BATAM,*" 2015, hlm 3.

digunakan adalah media yang berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dimana media ini adalah produk baru yang akan lebih mudah dan lebih cepat dipahami dan menarik minat siswa.

Alasan penulis melakukan penelitian dengan tema Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 1 kelas 3 di MI Ma'arif NU Kajongan karena penulis tertarik dengan siswa kelas 3 yang jika mendapatkan materi pembelajaran menggunakan media ceramah kurang efektif dan kurang tertarik pada penjelasan guru. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang maksimal dan kurang kreatif sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam memperhatikan guru dan peneliti ingin mengetahui tingkat validitas produk dan keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik dengan bantuan media pembelajaran interaktif menggunakan media *Articulate Storyline* ini. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan metode observasi, dokumentasi, angket, validasi produk dan uji coba produk.

B. Definisi Konseptual

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam memahami persoalan yang akan dibahas, dan untuk menghindari pengertian yang salah terhadap penelitian ini yang merupakan cerminan judul, maka peneliti akan menguraikan beberapa istilah yang digunakan, istilah tersebut adalah:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam kamus Bahasa Indonesia adalah perluasan. Pengembangan merupakan penguasaan ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan. Pengembangan merupakan perluasan atau pedalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.¹²

¹² Ilmiawan Ilmiawan and Arif Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 2, no. 3 (November 15, 2018): hlm 1, <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i3.498>.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Rob Philips dalam Nugroho menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar.¹³ Media interaktif adalah media yang dapat menerima sekaligus memberikan feedback bagi peserta didik untuk melakukan interaksi dengan media tersebut.¹⁴

3. *Articulate Storyline*

Articulate storyline merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi. *Articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi yang tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya. Media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* memiliki kelebihan yang dapat menampilkan suatu materi pembelajaran menggunakan power point, dan memiliki fitur yang lengkap seperti flash sehingga bisa membuat animasi.¹⁵

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun yang meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, dan alat belajar), fasilitas, dan proses yang saling mempengaruhi agar mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

¹³ Muhamad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik" 5, no. 1 (2009): hlm 14.

¹⁴ Luluk Indah Wati and Jaka Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (July 24, 2020): hlm 65-66, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>.

¹⁵ Fina Suhailah et al., "Articulate Storyline Pengembangan Media Pada Pembelajaran Materi Sel," *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (April 30, 2021): hlm 20, <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>.

¹⁶ Fakhurrizi Fakhurrizi, "Hakikat Efektif Pembelajaran Interaktif," *At-Tafkir* 11, no. 1 (October 20, 2018): hlm 2, <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.

Menurut Mulyasa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian dari peserta didik yang terlibat secara aktif, baik fisik maupun social dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

¹⁷ Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, dan pembelajaran tematik diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang maupun lebih. ¹⁸

5. MI MA'ARIF NU 01 Kajongan Purbalingga

MI Ma'arif NU 01 Kajongan adalah salah satu Pendidikan dengan jenjang MI di Kajongan, Kec. Bojongsari, Kab. Purbalingga yang dimana MI Ma'arif NU 01 Kajongan berada dibawah naungan Kementerian Agama. MI Ma'arif NU 01 Kajongan memiliki akreditasi A, yang berdasarkan sertifikat 489/BAN-SM/SK/2019.

Dari uraian yang peneliti kemukakan, maka yang dimaksud dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Ma'arif NU 01 Kajongan, yang dimana agar siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang baru dan agar guru kelas memiliki gambaran mengenai produk media pembelajaran yang lain.

¹⁷ “Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta 2018), hlm 2 n.d.

¹⁸ Masrifa Hidayani, “*Pembelajaran Tematik Dalam Kurikulum 2013*” 15, no. 1 (2019): hlm 9.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah utama dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana validitas dan daya tarik pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 kelas 3?
2. Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran yang berupa aplikasi *Articulate Storyline*?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Menentukan validitas, dan daya tarik pengembangan produk baru
- b. Mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan media baru berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran kelas 3 tema 8 subtema 1 yaitu tentang Lambang Negara di MI Ma'arif NU 01 Kajongan.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah:

a. Manfaat Praktis

- Penelitian diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran yang baru dan kreatif bagi para pendidik
- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam Pendidikan dan dapat menyumbangkan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran baru, atau referensi tentang media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

- Bagi peneliti: Diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengembangkan media pembelajaran
- Bagi pembaca: Diharapkan untuk bisa menambah referensi lanjutan mengenai media pembelajaran
- Bagi Lembaga dan guru: Dapat dijadikan bahan masukan tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang baru dan valid untuk proses pembelajaran dan mampu dijadikan panduan atau pedoman pengetahuan.
- Bagi siswa: sebagai motivasi untuk lebih bersemangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang baru.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan terdiri dari kerangka atau garis besar dari sebuah skripsi yang akan membahas mengenai pokok-pokok dari suatu skripsi yang terdiri dari lima bab dan setiap bab memiliki beberapa sub bab dan memiliki tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian terakhir untuk lebih jelasnya penulis paparkan sebagai berikut:

Bagian awal dari skripsi ini terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian utama skripsi ini memuat pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari lima bab, sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan, dalam skripsi ini mencakup latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

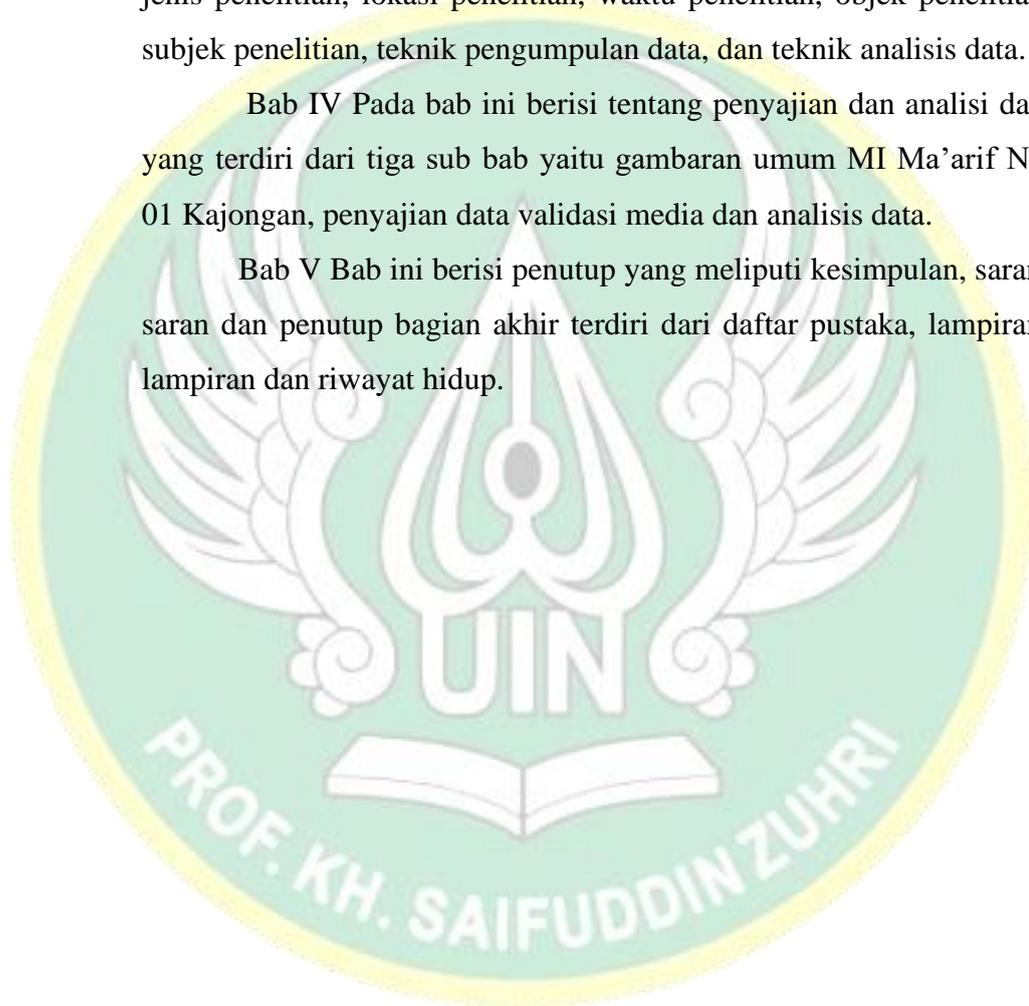
Bab II menyajikan teori tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik, yang meliputi Pengertian pengembangan,

pengertian media pembelajaran interaktif, tujuan media pembelajaran. Kemudian teori tentang pengertian tematik. Selanjutnya teori tentang *Articulate storyline* meliputi pengertian media *articulate storyline*, kelemahan dan kelebihan media *articulate storyline*, manfaat media *articulate storyline*.

Bab III Pada bab ini berisi metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Pada bab ini berisi tentang penyajian dan analisis data yang terdiri dari tiga sub bab yaitu gambaran umum MI Ma'arif NU 01 Kajongan, penyajian data validasi media dan analisis data.

Bab V Bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran dan penutup bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan riwayat hidup.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi ditambah dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologi belajar menurut perlunya perubahan paradigma tentang mengajar. Mengajar bukan hanya dipandang sesuai dengan proses menanamkan atau menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan, yang bercirikan pada aktivitas guru secara penuh namun mengajar harus dipandang sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya yang ada agar siswa dapat belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Melalui proses pembelajaran ini siswa tidak hanya dituntut untuk menerima hasil belajar, akan tetapi siswa dituntut untuk menerima hasil belajar, akan tetapi siswa dituntut untuk menemukan sendiri materi pembelajaran. Untuk itulah guru dituntut untuk menyediakan dan mengembangkan berbagai media dan sumber media yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa. Dalam hal ini diuraikan Langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran khususnya media audio dan audio-visual. Ada beberapa tahapan pengembangan media, yaitu tahap perancangan, tahap pengembangan naskah, dan tahap produksi media.¹⁹

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang yang tidak dapat dipindahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan mengirim kepada

¹⁹. Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Kencana Prenada Media 2012), hlm 127.

penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.²⁰

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Media pembelajaran adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna secara aktif berinteraksi dengan program.²¹

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media pembelajaran digunakan agar peserta didik lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran dan lebih semangat dalam menerima materi baru.²² Media pembelajaran adalah salah satu factor yang sangat berperan penting dalam proses belajar dan mengajar, karena media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses

²⁰ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): hlm 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

²¹ Herman Dwi, "*Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*" (Yogyakarta: UNY Press 2017), hlm 41.

²² Sapriyah, "*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*", (Sultan Ageng Tirtayasa University) 2019 hlm. 471.

pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran.²³

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru, serta dapat mendukung dan menyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran tentunya memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

b. Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yang kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.

d. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:

1. Fungsi Atensi

²³ Andi Kristanto, “*Media Pembelajaran*”, (Surabaya: Bintang Sutabaya 2016), hlm 1

2. Fungsi Afektif
3. Fungsi Kognitif
4. Fungsi Imajinatif
5. Fungsi Motivasi
6. Fungsi Sosio-Kultural²⁴

Media pembelajaran muncul dari sebuah komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mengacu pada peran pendidikan guna untuk membawa pesan atau informasi kepada penerimanya.²⁵ Seperti yang kita ketahui, pada proses kegiatan pembelajaran perlu menggunakan strategi untuk mengarahkan peserta didik agar tetap fokus pada saat proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan siswa dan intereksi siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan ditempat dimana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif pada siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁶ Berdasarkan penjelasan tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

²⁴ Steffi Adam and Muhammad Taufik “*Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*”, 2016, hlm. 79.

²⁵ Muhammad Yaumi “*Media dan Teknologi Pembelajaran*” (Jakarta: PRENADAMEDIAN GROUP) 2018 hlm. 6.

²⁶ Diajukan Oleh, “*Fungsi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan SMKN 1 Kuala Baru Aceh Singkil*,” n.d., hlm 26.

mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan hasil kualitas belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan lebih produktif.
- i. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.²⁷

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik yaitu agar pendidik tidak terlalu kehabisan tenaga saat mengajar.

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri-ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) untuk melakukan proses pembelajaran.²⁸

²⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): hlm 5, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,... hlm 8-9

a. Ciri Fiksative

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket computer dan film. Dengan cara ini memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang telah terjadi pada suatu waktu tertentu. Ciri ini sangat penting karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulative

Transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit bahkan lebih dengan Teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat merubah sikap seseorang.

c. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan media suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu tetapi dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.²⁹

²⁹ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", (Sultan Ageng Tirtayasa University), hlm. 3-4.

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagaian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual : yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.
- b. Media audio : yaitu media yang hanya bisa digunakan dalam proses pembelajaran hanya dengan melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Contohnya seperti sebuah voice note, radio, music dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual : yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya sebuah video, film pendek, dan sebagainya.

Media-media tersebut, dapat digunakan sebagai alat pembantu yang dipakai untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di suatu kelas. Media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien.³⁰

B. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pembelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi

³⁰ Arsyad, Yasin, dkk “*Jenis, dan Karakterisrik Media Pembelajaran*”, *Jurnal Pendidikan Islam*, 4 no. 2 (2022) hlm 108

interaktif yang edukatif, yakni guru dengan siswa, siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik. Karena diskusi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan, serta mencoba mencari alternative berfikir.

Pembelajaran interaktif menitik beratkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa. Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental ataupun fisik. Hal ini diperkuat oleh Faire dan Cosgrove dalam Herlen yang mengemukakan pembelajaran interaktif dirancang agar siswa mau bertanya, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri.³¹

Pengembangan pembelajaran interaktif dapat dilakukan oleh guru pada semua kelompok bahasan, dengan syarat harus memperhatikan sembilan hal, yaitu motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa, konteksitas materi belajar, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan memecahkan permasalahan, serta hubungan social. Dalam proses pembelajaran interaktif guru berperan aktif sebagai fasilitator, pengajar, motivator, mediator, evaluator, pembimbing dan pembaru. Dengan demikian kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan mendapatkan pengalaman yang berkesan menyenangkan dan tidak membosankan.³²

³¹ Suprayetkti Suprayetkti, “ Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Di SD,” *Jurnal Teknodik*, August 30, 2018, hlm 17, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.416>.

³² Mitra Walida, Skripsi “*Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMA 1 Sendana*” (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018) , hlm 10.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media berasal dari Bahasa latin yaitu “*medius*” secara harfiahnya berarti tengah-tengah, pengantar atau perantara. Dalam Bahasa arab diartikan “*wasail*”, jamak dari “*wasilah*” yakni sinonim al wasath yang berarti tengah-tengah juga, berada di 2 sisi, karena posisinya ditengah, makai a disebut pengantar atau penghubung dari sisi 1 ke sisi yang lainnya. Menurut Heinin, Molenda, Russel dan Smaldino media sebagai sebuah saluran komunikasi. Media juga dipandang sebagai bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan symbol dan peralatan produksi dan distribusi.

Media pembelajaran adalah peralatan fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian, pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon itu dapat digunakan untuk menentukan kecepatan daya tangkap siswa terhadap materi.³³

Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* dan disebut dengan interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah perantara atau penghubung yang berkaitan dengan computer yang bersifat saling melakukan aksi antar hubungan dan saling aktif. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai program aplikasi (*software*) yang terdiri dari berbagai unsur media seperti teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan interaktif untuk keperluan pembelajaran. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengejar dapat dikurangi,

³³ Nanang Wahyudi, “Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Interaktif,” 2014, hlm 90-91.

kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.³⁴Media pembelajaran interaktif adalah integrasi media digital termasuk dari *electronic text, graphics, moving image, dan sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data.³⁵

3. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan teks, grafis, audio, gambar bergerak berupa video dan animasi yang menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai media dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif.
- b. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan antar teks, gambar, suara, music, animasi atau gambar dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan sekedar penjelasan saja atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

³⁴ Adi Pratomo and Agus Irawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck,” 2015, hlm 3.

³⁵ Rudi Yulio Arindiono, Nugrahadi Ramadhani, and Jl Arief Rahman Hakim, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD” 2 (2013): hlm 29.

- g. Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik
- h. Adanya interaksi dalam pembelajaran yang terjadi antara computer, guru, dan siswa.³⁶

C. *Articulate Storyline*

1. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate storyline adalah software e-learning yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan tampilan yang mirip dengan *Power point*. Hal tersebut memungkinkan guru yang awam terhadap teknologi mudah membuat media pembelajaran interaktif. *Articulate storyline* dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan *scene* dan *slide* yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis. Media pembelajaran *articulate storyline* ini sebagai alternatif media yang digunakan dari sekian banyak *authoring tools* yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik dapat menggunakan dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari.³⁷

Media *articulate storyline* ini juga menyediakan template yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama membuat soal tes dan soal latihan. Selain itu program ini juga memudahkan pengguna untuk

³⁶ Lilis Diah Kusumawati, NFn Sugito, and Ali Mustadi, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (July 1, 2021): hlm 36, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>.

³⁷ Arum Donna Safira, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (August 31, 2021): hlm 240, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>.

publish secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, *word processing*, laman personal, LMS.³⁸

Articulate storyline merupakan produk perangkat lunak keluaran *Articulate 360* yang dikeluarkan pada tahun 2001 sebagai sarana penunjang presentasi. *Software* ini tidak kalah dengan media interaktif lainnya. Kreativitas pengguna dalam membuat desain presentasi dengan menggabungkan seni, fitur, dan teknik yang tepat dapat menghasilkan presentasi yang menarik perhatian peserta didik. Meskipun *software* ini sudah lama dirilis, tetapi masih banyak guru yang belum mengenali media interaktif ini.³⁹

Articulate Storyline merupakan media interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni menjadikan dua kolaborasi yang menarik minat belajar peserta didik. *Articulate storyline* dapat digunakan untuk membantu alur cerita, menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda untuk membuat presentasi yang berbeda.⁴⁰

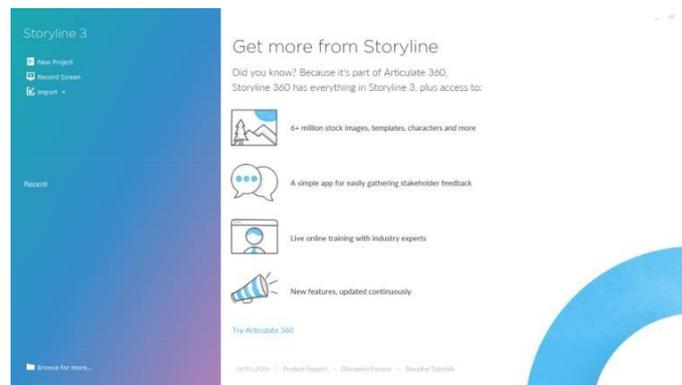
2. Tampilan dan Langkah Pembuatan Media *Articulate Storyline*

Fitur, icon dan tampilan pada *software articulate storyline* tidak asing bagi guru atau pengguna yang terbiasa menggunakan *Microsoft power point*. Tampilan yang disajikan *software articulate storyline* adalah sebagai berikut:

³⁸ Fina Suhailah et al., “*Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel*,” *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (April 30, 2021): hlm 20, <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>.

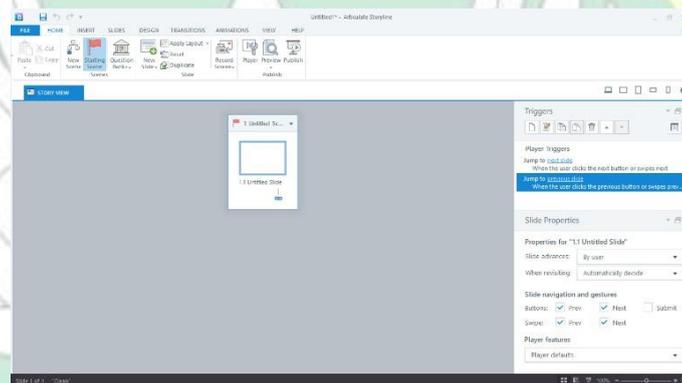
³⁹ Juhaeni Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila, “*Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Iinteraktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*,” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (December 25, 2021): hlm 153, <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.

⁴⁰ M Friantona Nasution and Umar Darwis, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai*,” n.d., hlm 48.



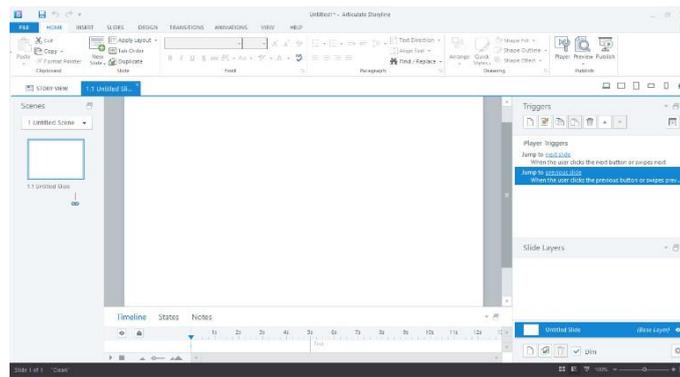
Gambar 2.1 Tampilan utama *Articulate Storyline*.

Langkah pertama untuk membuat media pembelajaran melalui articulate storyline adalah dengan membuka software dan membuat proyek baru pada bagian new project.



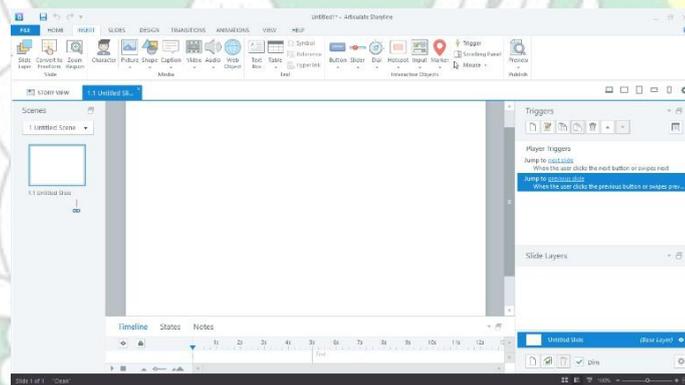
Gambar 2.2 Tampilan sebelum lembar kerja pada *Articulate storyline*

- a. Sebelum memulai mendesain media pembelajaran agar output yang ditampilkan akan muncul penuh oleh *slide articulate storyline*, maka diperlukan pengaturan pada *slide properties*. Pengaturan ini juga dapat disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.



Gambar 2.3 Lembar kerja *articulate storyline*

- b. Lembar kerja kosong akan muncul setelah memilih menu *new project*, kemudian mengatur tampilan slide seperti mengatur slide pada *power point*.



Gambar 2.4 Icon-icon yang menjadi ciri khas *Articulate Storyline*

- c. Kemudian kita akan menentukan tampilan yang akan dipilih.

Cara menyimpan/publish file yang sudah kita buat. Ada tiga (3) cara untuk menyimpan file Articulate Storyline antara lain sebagai berikut:

1. Publish dengan format CD/EXE yang memiliki kelebihan bisa mengakses hasil secara offline yang tidak memerlukan koneksi internet dan tidak perlu menginstal apapun untuk membukanya. Caranya klik tab Home kemudian publish, setelah itu pilih CD dan kita beri nama serta pilih folder

untuk menyimpan file, kemudian klik publish dan tunggu hingga proses selesai, setelah selesai pilih open untuk mengetahui dan membuka hasil publish dengan format CD/EXE.

2. Publish menggunakan format SCROM/LMS. Caranya klik tab home pilih publish, kemudian pilih LMS, selanjutnya pastikan nama dan foldernya sudah sesuai, kemudian klik publish, setelah selesai untuk membuka hasil publish kits pilih folder yang bertuliskan ZIP, kemudian simpan folder tersebut.
3. Publish menggunakan URL dan hanya bisa menshare link URL yang bisa kita akses menggunakan HP atau PC yang juga membutuhkan jaringan internet.⁴¹

Media pembelajaran articulate storyline sebagai alat alternative media yang digunakan dari sekian banyak program authoring tools, karena media ini mempunyai banyak perpaduan antara berbagai media.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Articulate Storyline*

Media pembelajaran *articulate storyline* ini dalam proses penggunaannya dapat memberikan manfaat kepada pendidik dan peserta didik. *Articulate storyline* ini memiliki kelebihan yaitu media dapat digunakan dengan mudah, penggunaannya dapat mendistribusikan ke berbagai *platform e-learning* pada zaman sekarang, dapat dipakai tanpa batas ruang dan waktu karena formatnya berupa link HTML5, media ini dapat membuat siswa antusias dalam belajar karena sangat menarik dan tidak membosankan. Didalam media ini sudah berisi gabungan dari berbagai macam gambar, video, teks dan suara, juga bisa mengerjakan soal maupun kuis. Namun media articulate storyline ini juga memiliki kelemahan yakni penggunaan saat mengakses link

⁴¹ Millah Nahdah Husna, "Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD" 1, no. 2 (2022): hlm 48.

HTML5 harus terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, kelemahannya saat pengguna media, pendidik tidak dapat melihat siapa saja yang menggunakan dan tidak dapat mengetahui skor yang diperoleh peserta didik.⁴²

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal (kelas 1 sampai 3) sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.⁴³

Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan local yang dijadikan tema atau judul dan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.

Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai pola pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan,

⁴² Nadia Legina and Prima Mutia Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Paedagogy* 9, no. 3 (July 21, 2022): hlm 383, <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>.

⁴³ Abdul Kadir, "*Pembelajaran Tematik.Pdf*," (Jakarta: Rajawali Press 2015), hlm 1.

kemahiran, nilai, dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik juga memiliki 3 landasan pembelajaran yang mencakup yaitu landasan filosofis, landasan psikologi, dan landasan yuridis.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang erpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, mengembangkan keterampilan sosial menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan. Pada dasarnya yang mencirikan suatu pembelajaran tematik adalah lebih luwes. Artinya, dapat dikaitkan dari satu pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu, juga holistik, bermakna, otentik, dan aktif. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai ⁴⁴

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut Ani Hidayati, adapun tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada satu topik atau tema tertentu
- b. Menyiapkan konsep berdasarkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan berbagai kompetensi dalam tema tertentu.
- c. Berdasarkan tema, mewujudkan materi yang lebih dalam, berkesan, dan membekas bagi siswa.
- d. Pembelajaran menciptakan suasana yang menuntun siswa berkomunikasi dengan baik, dengan mengaitkan pembelajaran pada pengalaman pribadi siswa.
- e. Siswa lebih aktif dan bersemangat, karena pembelajaran dirancang atas dasar keseharian yang dekat dengan anak, seperti; tema keluarga, desa, dan lain-lainnya.

⁴⁴ Endang Fatmawati, Abdi Yalida, Jonatan, dkk, "Pembelajaran Tematik" (Aceh: Penerbit Zaini 2021), hlm 17

- f. Menciptakan pembelajaran yang efisien, sebab penyajian 4-5 mata pelajaran dapat ditempuh sekaligus dalam 2 atau 3 kali pertemuan.
- g. Karakter siswa dapat dibentuk melalui kearifan lokal budaya dan social berdasarkan situasi dan kondisi setempat.⁴⁵

4. Manfaat pembelajaran Tematik

Dalam menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah:

- a. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap reslitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitas
- b. Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengesksporasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antara peserta didik.
- d. Pembelajaran temataik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.
- e. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- f. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
- g. Menumbuhkan keterampilan social dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.⁴⁶

E. Materi Lambang Negara (Garuda Pancasila)

Adapun materi yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah terkait lambang negara Indonesia yaitu “Garuda Pancasila” memuat KD (Kompetensi Dasar) 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara

⁴⁵ Muhammad Shaleh Assingkily and Uni Sahara Br. Barus, “Pembelajaran Tematik Anak Usia Dasar (Metodologi Dalam Islam),” *Jurnal NIZHAMIYAH* 9, no. 2 (December 6, 2019): hlm 23, <https://doi.org/10.30821/niz.v9i2.548>.

⁴⁶ Mohamad Muklis, “*Pembelajaran Tematik*,” no. 1 (2012): hlm 66-69.

“Garuda Pancasila”, serta 4.1 Menceritakan setiap arti gambar pada lambang negara ‘Garuda Pancasila’. Lambang negara Indonesia adalah Garuda Pancasila, lambang burung garuda melambangkan kebesaran dan kekuatan Indonesia menjadi negara yang besar dan kuat. Setiap dari lambang negara memiliki makna tertentu. Warna emas dari lambang negara memiliki arti sebuah kejayaan dan keagungan.

Lambang negara burung garuda tengah mengepakkan sayapnya, hal ini berarti menggambarkan kebesaran dan kekuatan. Lambang negara memiliki beberapa bagian, yaitu kepala yang menoleh ke kanan, pada bagian dada burung garuda terdapat sebuah perisai yang berisi Pancasila. Banyaknya bulu pada bagian sayap berjumlah 17, pada bagian ekor burung banyak bulu berjumlah 8, sedangkan pada sayap kanan dan kiri berjumlah 45 bulu, dan itu semua menggambarkan hari kemerdekaan bangsa Indonesia yaitu tanggal 17-Agustus-1945. Dan pada bagian kaki burung garuda mencengkram sebuah pita yang bertuliskan “Bhinneka Tunggal Ika”.⁴⁷



Gambar 2. 5 Lambang Negara Indonesia “Garuda Pancasila”

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengungkapkan tentang teori atau hasil penelitian yang pernah dilakukan dengan tujuan agar tidak terjadi kekeliruan dan pengulangan yang tidak perlu. Kajian pustaka dapat juga merupakan suatu uraian yang sistematis tentang keterangan-keterangan yang dikumpulkan dan berhubungan dengan penelitian. Diantaranya:

⁴⁷ Buku Tematik Siswa Tema 8 “Prajaya Muda Karana”..., hlm 13

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Aditya Nugroho yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI/SD* pada skripsi program studi PGMI, FTIK di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline memperoleh rating 87,2% dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.⁴⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Reinita yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV SD* pada jurnal PGSD Universitas Negeri Padang 2021. Hasil penelitian menunjukkan skor validasi 70,3% dengan kategori valid dan menyatakan bahwa penggunaan media articulate storyline dinyatakan valid atau cocok digunakan dalam media pembelajaran.⁴⁹
3. Penelitian dilakukan oleh Rusmin Husain yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar* pada Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Universitas Negeri Gorontalo 2021. Hasil penelitian ini memperoleh rata-rata 92,32% dengan kategori sangat layak, sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi dan respon siswa kelas V.⁵⁰
4. Penelitian dilakukan oleh Moh Alfian Nugroho yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang* pada skripsi prodi

⁴⁸ Yuli Yanti, "Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1443 H / 2021 M," n.d., hlm 27.

⁴⁹ Indah Firdawela and Reinita Reinita, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (November 17, 2021): hlm 107, <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>.

⁵⁰ Rusmin Husain and Ditya Ibrahim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 3 (September 1, 2021): hlm 7, <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>.

PGMI, FTIK di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media dan validasi materi yang dilakukan oleh ahli desain media dan ahli materi pembelajaran berjumlah 20 butir soal dengan masing-masing soal terdapat 5 indikator kriteria penilaian media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari ahli desain media diperoleh sebesar 91%. Dari hasil tersebut kriteria penilaian dikategorikan sangat baik atau uji coba tanpa revisi, selanjutnya juga dapat beberapa kritik saran dari ahli desain media untuk memperoleh hasil media yang lebih baik. Sedangkan hasil dari validator ahli materi kriteria penilaian media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif persentase sebesar 76%, dari hasil tersebut kriteria penilaian media dikategorikan cukup atau layak uji coba dan beberapa catatan.

Hasil data respon siswa terhadap media diperoleh melalui siswa kelas IV MIN 1 Jombang yang berjumlah 32 anak dengan perolehan total skor terendah sebanyak 39 dengan mendapatkan persentase sebesar 78% atau kriteria cukup dan skor tertinggi 50 dengan persentase 100% atau kriteria sangat baik, jadi keseluruhan total skor respon siswa adalah menunjukkan persentase 87,6% atau kriteria baik.

Hasil data siswa terhadap kemenarikan siswa dari hasil angket kemenarikan memperoleh penilaian persentase nilai sebesar 87,6%, dari hasil tersebut kriteria kemenarikan media interaktif mempunyai kemenarikan yang tergolong baik dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS.⁵¹

Keterkaitan skripsi ini dijadikan kajian pustaka dalam penulisan skripsi penulis karena memiliki persamaan antara skripsi ini dengan skripsi yang akan penulis susun yaitu sama-sama membahas tentang

⁵¹ Moh Alfian Nugroho, "Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang," 2022, hlm 82-84.

pengembangan media pembelajaran. Sedangkan dalam skripsi yang penulis susun yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Stroyline Pada Pembelajaran Tematik di MI Ma'arif NU 01 Kajongan Purbalingga.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

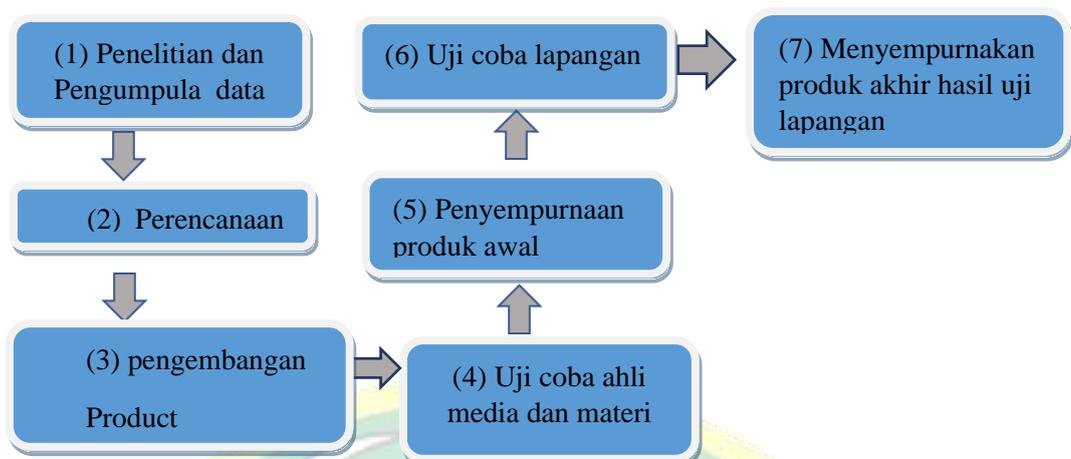
Metode penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) dengan orientasi penelitian adalah menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵²

Menurut Borg and Gall model pengembangan ini menggunakan alur air terjun pada tahapan pengembangannya. Model pengembangan Borg & Gall memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 tahap tersebut yaitu: 1.) Penelitian dan pengumpulan data (*research dan information collecting*). 2.) perencanaan (*planning*). 3.) Pengembangan produk (*develop preliminary from of product*). 4.) Uji coba ahli produk. 5.) penyempurnaan produk awal (*main product revision*). 6.) Uji coba lapangan (*main field testing*). 7.) menyempurnakan produk hasil uji lapangan. (*operational product revision*). 8.) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). 9.) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). 10.) Diseminasi dan implementasi (*desmination and implementation*).⁵³

Pada penelitian ini, penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh menjadi tujuh, karena tahapan kedelapan, Sembilan dan sepuluh digunakan dalam penelitian pengembangan dalam skala yang besar dan luas dengan jangka waktu yang lama. Sedangkan langkah yang digunakan oleh peneliti hanya 7 dikarenakan mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan terbatas, adapun langkah-langkah pengembangan yang digunakan oleh peneliti yang diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan R&D Borg & Gall adalah sebagai berikut:

⁵² Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (March 10, 2016): hlm 20, [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).

⁵³ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian dan Pengembangan"(2021), hlm 1



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Yang Diadaptasi dari Borg&Gall

1. Penelitian dan Pengumpulan data

Teknik yang dilakukan dalam menentukan penelitian dan pengumpulan data yang ada pada sekolah adalah dengan melakukan wawancara dengan guru kelas dan observasi langsung ke MI Ma'arif NU 01 Kajongan lebih tepatnya ke dalam kelas 3. Observasi dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran tematik terutama pada media belajar peserta didik. Potensi pada sekolah tempat penelitian adalah sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran seperti adanya LCD Proyektor, Lab Komputer. Sedangkan potensi guru adalah bagaimana cara menggunakan media pembelajaran yang telah ada dan mampu membuat media pembelajaran yang kreatif. Masalah yang terjadi di sekolah adalah belum mempunyai media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi seperti *Articulate Storyline* masalah yang terjadi pada guru di sekolah adalah kurangnya kreatifitas guru dan keterampilan guru dalam membuat pembelajaran interaktif. Masalah pada peserta didik adalah kurangnya minat dan motivasi dalam belajar saat proses pembelajaran. Data yang didapatkan peneliti dapat menunjang penelitian bahwa sekolah membutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Perencanaan

Pada langkah ini peneliti merancang media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline*, membuat media pembelajaran interaktif berdasarkan materi yang akan disampaikan.

3. Pengembangan Product

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk yang telah dibuat dan dirancang dengan cara memeriksa kembali kelayakan dari media sebelum diuji coba ke ahli materi dan media

4. Uji Coba Ahli Media dan Materi

Pada tahap ini media yang sudah dikembangkan itu harus di uji coba oleh ahli materi dan ahli media, karena peneliti bisa mengetahui apa saja yang harus diperbaiki kembali sebelum diuji coba ke lapangan secara langsung.

5. Penyempurnaan Produk Awal

Pada tahap ini, revisi media pembelajaran dilakukan oleh peneliti setelah melalui tahap uji coba ahli materi dan ahli media.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah melalui tahap penyempurnaan awal atau revisi, media pembelajaran tersebut bisa diuji coba ke lapang (kelas) secara langsung.

7. Menyempurnakan Produk Akhir

Produk yang sudah diuji coba lapangan, harus disempurnakan kembali sebelum dipublish kepada masyarakat atau guru-guru yang lain guna dijadikan sebagai gambaran jika akan membuat media pembelajaran interaktif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif NU 01 Kajongan Kelas 3, Kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga.

2. Waktu Penelitian

Untuk waktu pelaksanaannya dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2023, sesuai jadwal rencana penelitian langsung. Setelah itu melakukan wawancara langsung dengan Ibu Musriah selaku guru kelas 3 mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan media pembelajaran yang baru, yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan media *Articulate Storyline* agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menumbuhkan semangat daya tarik siswa dalam belajar.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara lebih terarah.⁵⁴ Adapun objek penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* di MI Ma'arif NU 01 Kajongan, yang meliputi beberapa indikator yaitu:

1. Perencanaan, pada tahap ini peneliti memfokuskan bagaimana merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran baru.
2. Pelaksanaan/Pengembangan Produk, pada tahap ini memfokuskan bagaimana peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran baru berupa media interaktif berbasis *articulate storyline* yang didalamnya terdapat materi pembelajaran.
3. Uji validitas, pada tahap proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Pengujian media interaktif *articulate storyline* oleh tim validator dilakukan sebelum media pembelajaran tersebut diberikan kepada siswa kelas 3.
4. Uji Coba Lapangan, pada tahap ini media yang sudah di validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian melakukan revisi produk awal, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui ketertarikan

⁵⁴ Putu Dudik Ariawan, I Wayan Sudiarta, and I Ketut Sudita "Proses Pengajaran Mosaik di SMK Negeri 1 Sukasada". 9 (2019);hlm 3

dan keefektifan siswa kelas 3 pada media pembelajaran interaktif *articulate storyline*.

D. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam skripsi ini adalah, sebagai berikut:

1. Peserta didik MI Ma'arif NU 01 Kajongan, untuk mengetahui antusias dan keefektifan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang baru.
2. Pengembangan produk media *articulate storyline* yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data tentang validitas dan daya tarik siswa dalam pembelajaran dengan media baru.

E. Teknik Pengumpulan Data

Setelah ditentukan jenis, pendekatan, setting dan data penelitian maka dapat ditentukan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan terhadap suatu objek yang diteliti secara langsung maupun tidak langsung melibatkan semua indera. Dengan teknik observasi ini peneliti dalam melaksanakan penelitian ini prosesnya berawal dari mengamati apa yang ada dilapangan serta tidak diwakilkan dengan pihak manapun, sehingga peneliti bisa mengetahui langsung bagaimana keadaan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Observasi diartikan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Peneliti secara langsung turun ke lapangan yaitu MI Ma'arif NU 01 Kajongan pada hari senin sampai sabtu pada tanggal 25-30 September 2023 untuk mengamati kejadian yang ada di dalam kelas pada saat aktifitas pembelajaran. Kegiatan observasi tahap pertama dilakukan untuk melihat keaktifan siswa terkait pembelajaran yang dilakukan oleh guru

dengan menggunakan media pembelajaran. Dan pada observasi tahap pertama siswa menunjukkan sikap aktif dan tertarik dalam belajar ketika proses pembelajaran itu menggunakan media pembelajaran. Observasi tahap kedua yaitu uji coba lapangan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Peneliti mengajak seorang observer untuk mengamati keaktifan siswa sesuai dengan instrument keaktifan terhadap media pembelajaran interaktif.

2. Validasi Produk

Menurut Sugiyono uji validitas merupakan hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.⁵⁵ Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Tenaga ahli itu sendiri terdiri atas 2 ahli materi dan 2 ahli media.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif, wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas 3 yang menyatakan bahwa siswa kelas 3 kurang antusias dan aktif dalam proses pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi jika guru kelas 3 melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa LCD Proyektor atau dengan menggunakan video pembelajaran siswa terlihat sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dibedakan menjadi dua kategori yaitu sumber resmi dan sumber tak resmi. Sumber resmi merupakan dokumen yang dibuat/dikeluarkan oleh lembaga/perorangan atas nama lembaga.

⁵⁵ Jennifer and Sylvie “Pengaruh Video Advertising Tokopedia Versi “Jadikan Ramadhan Kesempatan Terbaik” Terhadap Respon Afektif Khalayak”(Jurnal lontar vol.7 no.1 januari-juni 2019), hlm 20.

Sumber tak resmi merupakan dokumen yang dibuat/dikeluarkan oleh individu tidak atas nama lembaga.⁵⁶

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip, berkas tentang pendapat, teori, dalil, atau hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dengan teknik dokumentasi ini, pengumpulan data-data terkait MI Ma'arif NU 01 Kajongan, seperti kegiatan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, dokumentasi kegiatan validasi media oleh ahli validator.

5. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan responden. Kuesioner atau angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan yang terbuka dan tertutup, dapat diberikan secara langsung kepada responden atau dikirim melalui pos atau internet.⁵⁷ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui data kelayakan dan keefektifan media interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti dan untuk mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran yang baru.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Tahap analisis data kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selain di lapangan dan setelah selesai lapangan. Analisis data kualitatif bersifat induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang

⁵⁶ Natalina Nilamsari, "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif," 2014, hlm 178-179.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*,...hlm 142

diperoleh.⁵⁸ Sumber data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara serta saran dari ahli desain, ahli media dan ahli praktisi. Terdapat tahapan dalam analisis data kualitatif diantaranya adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data numerik yang dapat dihitung secara akurat. Salah satu contoh data numerik dalam metode penelitian kuantitatif yaitu hasil survey responden. Teknik analisis data kuantitatif pada umumnya menggunakan model matematika, model statistic, dan lain-lain.⁵⁹ Beberapa teknik analisis data kuantitatif yaitu.

a) Analisis Validasi Media

Validasi media interaktif dilakukan sebelum melaksanakan uji coba media terhadap subjek penelitian. Dalam hal ini menggunakan kategori validasi diantaranya adalah validasi desain dan materi. Tim validator menguji sesuai kriteria yang telah ditentukan dan hasil dari validasi tersebut berupa data kuantitatif. Berikut rumus yang digunakan dalam validasi:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total validasi

$\sum xi$ = Jumlah total maksimal

Hasil validasi tersebut merupakan penentuan kelayakan dari media interaktif sebelum dilakukan uji coba kepada siswa kelas 3:

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*,... hlm 245

⁵⁹ Sidik and Denok, "*Media Penelitian Kuantitatif*". (Tangerang Selatan:Pascal Books, 2021), hlm 202

Tabel 3.1 Kriteria Validitas⁵⁸

Skor	Nilai	Kriteria Validitas
1	50,00-60,00 %	Kurang (layak uji coba dengan dan banyak revisi)
2	61,00-80,00%	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
3	81,00-90,00%	Baik (layak uji coba dan sedikit revisi)
4	91,00-100,00%	Sangat baik (layak uji coba tanpa revisi)

b) Analisis Respon Siswa

Respon siswa terhadap media interaktif diperlukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket respon siswa untuk menganalisis tingkat ketertarikan media interaktif. Berikut rumus yang digunakan dalam analisis respon siswa.

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

Keterangan:

P = Persentase kemenarikan

$\sum x$ = Jumlah total penilaian siswa

$\sum xi$ = Jumlah total maksimal

Hasil analisis respon siswa tersebut merupakan penentuan kemenarikan dari media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3.2 kriteria kemenarikan⁵⁸

Skor	Nilai	Kriteria Kemenarikan
1	<50,00 %	Tidak Menarik
2	51,00-60,00%	Kurang Menarik

3	61,00-70,00%	Cukup Menarik
4	71,00-90,00%	Menarik
5	91,00-100,00%	Sangat Menarik

c) Analisis Keaktifan

Analisis keaktifan diperlukan untuk mengetahui apakah siswa memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mencatat penjelasan guru, membaca materi, mengerjakan atihan soal dengan baik. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan persentase keaktifan siswa:

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

Keterangan:

P = Persentase keaktifan

$\sum x$ = Jumlah total penilaian siswa

$\sum xi$ = Jumlah total maksimal

Tabel 3.3 Kriteria keaktifan siswa⁵⁸

Skor	Nilai	Kriteria Keaktifan
1	<50,00 %	Tidak Baik
2	51,00-60,00%	Kurang Baik
3	61,00-70,00%	Cukup Baik
4	71,00-90,00%	Baik
5	91,00-100,00%	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Data Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan data pada saat proses pembelajaran interaktif menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* materi Lambang Negara “Burung Garuda” dengan model pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan yaitu sebagai berikut⁶⁰ :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini yang dilakukan adalah wawancara kepada guru kelas 3 untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang dialami oleh guru ketika pembelajaran dan observasi tahap pertama. Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas 3 yaitu kesulitan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas menjadi permasalahan yang utama, timbulnya siswa kurang memperhatikan penjelasan guru karena tidak adanya ketertarikan siswa terhadap pelajaran yang disampaikan. Selain itu pada saat pembelajarannya berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran video dan power point, siswa dapat memperhatikan dengan baik, namun pada saat mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi sebagian siswa tidak bisa menjawabnya.⁶¹

Dari hasil wawancara dan observasi, kemudian dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *articulate storyline* dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan keefektifan siswa dalam belajar dengan

⁶⁰ Yunita and Wahyudi, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD”, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No 1, 2021, hlm 65

⁶¹. Wawancara dengan guru kelas 3 yaitu Ibu Musriah S.Pd.I. Pada hari Sabtu 6 Mei 2023 pukul 09.30 di ruang kelas 3 MI Ma’arif NU 01 Kajongan.

media pembelajaran yang berbeda karena sebelumnya belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis *articulate storyline* ini, dan untuk inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang baru.

Pelaksanaan observasi penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 1 minggu, tahapan observasi dilakukan dengan 3 tahap yaitu sebelum pemberian media, saat pemberian media dan setelah pemberian media pembelajaran. Pada tahap pertama, observasi dilakukan sebelum pemberian media kemampuan belajar siswa sangat rendah itu terlihat ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran tematik, siswa kurang memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung dan saat pemberian soal Latihan setelah pembelajaran siswa terlihat bingung pada saat mengerjakan.

Pada hari berikutnya masuk ketahap pemberian media pembelajaran, peneliti menjelaskan mengenai cara pengoperasian media saat pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media belajar interaktif "*articulate storyline*". Pada hari berikutnya siswa diberikan soal latihan menggunakan media interaktif untuk mengukur kemampuan sejauh mana pemahaman mengenai materi Lambang Negara setelah proses pemberian media interaktif selama 2 hari.

2. Perencanaan

Setelah melakukan tahap penelitian dan pengumpulan data tahap kedua yaitu adalah perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Tahap perencanaan ini peneliti membuat gambaran garis besar dari isi media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Mempersiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam proses perancangan media menggunakan software utama yaitu "*articulate storyline*" dan sebagai software pendukung dalam pengeditan gambar.

3. Pengembangan Produk

Adapun penyusunan pengembangan rancangan produk awal peneliti merancang seluruh komponen-komponen media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* yaitu pemilihan huruf yang beragam, baik dan jelas agar tulisannya di dalam media yang akan ditampilkan, pemilihan background dan layout. Menentukan judul media dan tema berdasarkan kompetensi dasar, juga indikator, materi, sub materi dan jenis media yang akan dituangkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Menyiapkan sumber dari buku siswa dan buku guru tema 8 materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” dan juga mencari referensi dari internet. Adapun isi yang dibuat adalah seperti menu petunjuk tombol, prosedur belajar, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan soal evaluasi. Menu-menu yang ada pada media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan awal media pembelajara



Gambar 4.2 Tampilan KD dan Indikator

HOME



Lambang negara atau burung garuda tengah mengepakan sayapnya, hal ini berarti menggambarkan kebesaran dan kekuatan. Pada bagian jantung garuda berbentuk perisai yang memuat sila-sila Pancasila.

Lambang negara memiliki beberapa bagian, yaitu kepala yang menoleh ke kanan. Pada bagian dada burung garuda terdapat sebuah perisai. Banyaknya Bulu pada bagian Sayap berjumlah 17, pada bagian ekor burung banyak bulu berjumlah 8, sedangkan pada bagian sayap kanan dan kiri berjumlah 45 bulu, dan itu semua menggambarkan hari kemerdekaan bangsa Indonesia yaitu tanggal 17-Agustus-1945. Dan pada bagian kaki burung garuda mencengkrang sebuah pita yang bertuliskan "Bhinneka Tunggal Ika"

HOME

ARTI LAGU GARUDA PANCASILA

Lagu kebangsaan adalah suatu lagu yang diakui menjadi suatu lagu resmi dan menjadi simbol suatu negara atau daerah. Lagu kebangsaan dapat membentuk identitas nasional suatu negara dan dapat digunakan sebagai ekspresi dalam menunjukkan nasionalisme dan patriotisme. Lagu kebangsaan ini ditulis oleh Soedarnoto. Salah satu lagu kebangsaan negara adalah Garuda Pancasila. Perhatikan Lirik lagu berikut:

next

Gambar 4.3 Tampilan Materi Pembelajaran

1. APA LAMBANG DARI NEGARA INDONESIA?

- PANCASILA
- BURUNG GARUDA
- BENDERA MERAH PUTIH
- UNDANG-UNDANG 1945

2. APA FUNGSI DARI LAMBANG NEGARA INDONESIA?

- SEBAGAI KEPUNYAAN NEGARA
- SEBAGAI TATA KRAMA
- SEBAGAI IDENTITAS NEGARA
- SEBAGAI SIMBOL NEGARA

3. KEMANAKAH KEPALA BURUNG GARUDA MENGHADAP?

- KE KIRI
- KE ATAS
- KE KANAN
- KE BAWAH

4. APA WARNA DASAR DARI LAMBANG NEGARA INDONESIA?

- WARNA MERAH
- WARNA HITAM
- WARNA EMAS
- WARNA KUNING

5. APA TULISAN DI PITA YANG DICENGRAM OLEH BURUNG GARUDA?

- BURUNG GARUDA
- BHINNEKA TUNGGAL IKA
- PANCASILA
- UNDANG-UNDANG 1945

6. SIAPA YANG MENULIS LAGU GARUDA PANCASILA?

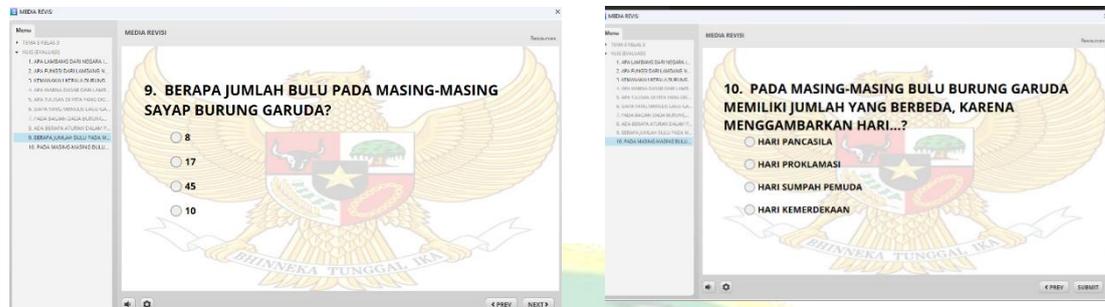
- SOEKARNO
- SOEHARTO
- SOEDARNOTO
- W.R. SOEPRATMAN

7. PADA BAGIAN DADA BURUNG GARUDA TERDAPAT SEBUAH...?

- KEPALA BANTENG
- PERISAI
- RANTAI
- POHON BERINGIN

8. ADA BERAPA ATURAN DALAM PEMASANGAN LAMBANG NEGARA?

- 2
- 3
- 4
- 5



Gambar 4.4 Tampilan Soal Evaluasi



Gambar 4.5 Tampilan Submit Soal Evaluasi

Media interaktif yang dilakukan pengembangan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis aplikasi atau digital dengan materi lambang negara. Pengembangan media dimaksudkan agar dapat memudahkan siswa ketika memahami pembelajaran lambang negara. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti dapat di akses melalui link google drive berikut (https://drive.google.com/drive/folders/1jLBH93Yq16S6LhQqb-F4yHJLiIQ9YIBL?usp=drive_link). Membuka pengembangan media dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Klik link pengembangan media diatas
- b. Kemudian, klik titik tiga yang ada disebelah kanan
- c. Setelah selesai kemudian klik file “Media Revisi”
- d. Setelah dibuka kemudian pilih file “Launch”.
- e. Klik download, setelah itu tunggu sebentar sampai proses download selesai.

4. Uji Ahli Media dan Ahli Materi

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan yaitu adalah merealisasikan rancangan produk yang akan dibuat yaitu media interaktif menggunakan *articulate storyline*. Media yang sebelumnya sudah direncanakan dan dibuat kemudian akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu oleh validator media dan validator materi dengan mengisi angket atau lembar validasi. Dengan pengecekan kepada validator media dan validator materi, validator akan memberikan penilaian terhadap media interaktif yang sudah dibuat apakah layak dikembangkan dan digunakan tanpa revisi atau harus di revisi terlebih dahulu sebelum dikembangkan dan digunakan untuk proses pembelajaran.

Pada tahap validasi media pembelajaran interaktif ini ada 2 validator, ahli media 1 dalam penelitian ini adalah Anggitiyas Sekarinasih M.Pd dan ahli media 2 adalah Irma Dwi Tantri M.Pd. Media pembelajaran interaktif dinilai untuk mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif telah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam media pembelajaran interaktif adalah tampilan media, kombinasi huruf yang digunakan, kualitas gambar, dan keterbacaan teks. Sedangkan pada validasi materi terdapat 2 validator materi. Ahli materi 1 dalam penelitian ini adalah Novi Mayasari M.Pd dan ahli materi 2 adalah Ellen Prima, S.Psi., MA. Materi yang dinilai pada media pembelajaran interaktif untuk mendapatkan hasil bahwa materi dalam media interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran. Aspek yang

dinilai adalah kelengkapan materi pembelajaran, kesesuaian KD dan indikator pembelajaran, materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, Bahasa yang digunakan sudah sesuai dan tidak mengandung SARA, pendukung materi dan soal evaluasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Instrument validasi media dan materi terdapat pada lampiran halaman. Instrument validasi ahli media dan ahli materi terdapat pada lampiran 1 sampai 4.

5. Penyempurnaan Produk Awal

Setelah melakukan tahap uji coba kepada ahli materi dan ahli media maka tahap selanjutnya adalah penyempurnaan produk awal, yaitu memperbaiki media interaktif yang sudah dibuat berdasarkan dari saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Peneliti melakukan perbaikan media seperti background pada media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan digunakan, mengusahakan mencari background yang tidak timbul *PNG*, mengurutkan angka jawaban yang terdapat pada soal angka paling kecil hingga angka paling besar. Materi diusahakan menggunakan bahasa yang baku agar siswa lebih memahami teks materi secara visual, serta menghindari kata ambigu yang dapat membingungkan pemahaman siswa.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap penerapan ini peneliti dibantu oleh observer untuk melakukan uji coba di MI Ma'arif NU 01 Kajongan, uji coba media pembelajaran interaktif menggunakan media articulate storyline pada pembelajaran tematik tema 8 materi Lambang Negara “Burung Garuda” dilakukan kepada siswa kelas 3. Media pembelajaran interaktif digunakan untuk mengukur minat dan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti menjelaskan materi pembelajaran tematik tentang Lambang Negara “Burung Garuda” kepada siswa dan pada saat peneliti melakukan

proses pembelajaran, observer mengamati keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* sesuai dengan instrument keaktifan siswa pada lampiran 8. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut, kemudian siswa diberikan angket respon pada lampiran 6. Angket respon tersebut dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran, minat dan keefektifan siswa pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang baru.

7. Penyempurnaan Produk Akhir

Pada tahap terakhir dari pengembangan adalah mengevaluasi media yang telah diimplementasikan, selama proses uji coba dari hasil komentar dan saran dari siswa pada angket respon. Peneliti menganalisis kekurangan, dan kelebihan dari komentar yang telah diberikan yaitu bahwa media pembelajaran *articulate storyline* bisa lebih menarik lagi jika diselingi/di iringi musik atau lagu pada materi-materi tertentu agar bisa membangun suasana pembelajaran yang asik bagi siswa.

B. Hasil Analisis Data Uji Coba

Media Interaktif *articulate storyline* yang dikonversikan menjadi sebuah aplikasi “Belajar Keragaman” dikatakan layak digunakan apabila sudah melewati uji kelayakan oleh validator media dan validator materi. Selain itu kemenarikan media interaktif juga berpengaruh terhadap respon pengguna dalam memanfaatkan media tersebut, untuk itu penilaian terhadap media perlu diberikan dalam menentukan suatu kemenarikan. Selanjutnya sebuah media tidak hanya melewati uji kelayakan dan kemenarikan, akan tetapi juga harus menentukan tingkat keefektifan media tersebut, karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta media sebagai sarana untuk menunjang

keberhasilan pada saat proses pembelajaran.⁶² Dalam hal ini data uji coba penelitian yang didapatkan oleh peneliti dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil Data Validasi Media

Media interaktif articulate storyline dilakukan uji kelayakan kepada validator ahli media dan validator ahli materi pembelajaran. Pengujian dilakukan kepada 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi, uji kelayakan media interaktif. Hasil data validasi media yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi, sedangkan data kualitatif diperoleh dari komen dan saran yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian validator media dan materi yang terdapat pada angket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kriteria Validitas⁶¹

Skor	Nilai	Kriteria Validitas
1	<50,00 %	Kurang (layak uji coba dengan dan banyak revisi)
2	61,00-70,00%	Cukup (layak uji coba dengan catatan dan revisi)
3	71,00-80,00%	Cukup baik (layak uji coba dengan revisi)
4	81,00-90,00%	Baik (layak uji coba dan sedikit revisi)
5	90,00-100,00%	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

⁶² Moh Alfian Nugroho, “Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,” 2022, hlm 53.

a. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran interaktif articulate storyline dilakukan oleh 2 validator yaitu Ibu Irma Dwi Tantri M.Pd sebagai validator ahli media 1 dan Ibu Anggityas Sekarinasih M. Pd sebagai validator ahli media 2. Media interaktif telah melewati uji validasi dengan beberapa tahapan sehingga layak digunakan, berikut hasil data validator ahli media:

1) Data Kualitatif

Berikut beberapa catatan dari ke 2 ahli media adalah tata letak teks dan gambar harus diperhatikan kembali, kualitas gambar yang harus diperbaiki, lalu dipelajari cara memasukan web berbasis digital (*android web*) sehingga media lebih luas manfaatnya.

2) Data Kuantitatif

$$P = \frac{64}{100} \times 100 \% \\ = 64\%$$

Berdasarkan jumlah soal validasi ahli media pembelajaran yang berjumlah 10 butir soal dengan masing-masing 5 indikator kriteria penilaian media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari ahli media diperoleh persentase sebesar 64%. Dari hasil tersebut kriteria penilaian dikategorikan “cukup atau layak uji coba dengan beberapa catatan dan revisi”. Selanjutnya juga mendapatkan beberapa kritik dan saran dari ahli media yang diperoleh untuk tulisan yang digunakan harus ditingkatkan lagi dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran dan kritik dari validator media. Dengan demikian media interaktif sudah dapat dikatakan cukup layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran *articulate storyline* dilakukan oleh 2 ahli validator materi yaitu validator 1 Bu Novi Mayasari M.Pd dan validator 2 adalah Bu Ellen Prima, S.Psi., MA. Berikut hasil data dari validasi ahli materi:

1) Data Kualitatif

Pada hasil validasi ahli materi terdapat beberapa kritik dan saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti yaitu pada media pembelajaran *articulate storyline* materi yang digunakan harus sesuai dengan buku pembelajaran jika perlu ditambahkan materi dengan mencari referensi dari buku pembelajaran yang lain, bahasa yang digunakan harus lebih baku, setiap nama yang terdapat di slide harus disesuaikan dengan judul tema.

2) Data Kuantitatif

$$P = \frac{91}{100} \times 100 \% \\ = 91\%$$

Berdasarkan jumlah soal validasi ahli materi pada media pembelajaran *articulate storyline* yang berjumlah 12 butir soal dengan masing-masing 5 indikator kriteria penilaian media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari ahli media diperoleh persentase sebesar 91%. Selanjutnya juga mendapatkan beberapa kritik dan saran dari ahli materi yang diperoleh untuk tulisan yang digunakan harus ditingkatkan lagi agar media pembelajaran dapat digunakan dengan layak dan siswa dapat memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran. Dengan demikian materi pembelajaran menggunakan media interaktif sudah dapat dikatakan sangat baik atau “layak untuk diuji cobakan kepada siswa”.

3. Hasil Analisis Respon Siswa Terhadap Media

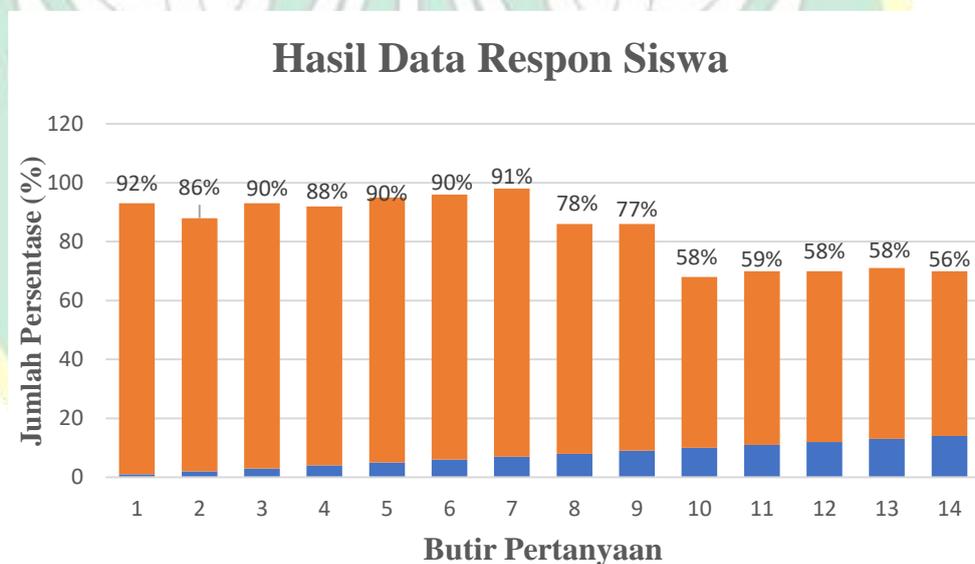
Berdasarkan kriteria penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran yang terdapat pada angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kriteria Kemenarikan⁶¹

Skor	Nilai	Kriteria Kemenarikan
------	-------	----------------------

1	<50,00 %	Tidak Menarik
2	61,00-70,00%	Kurang Menarik
3	71,00-80,00%	Cukup Menarik
4	81,00-90,00%	Menarik
5	91,00-100,00%	Sangat Menarik

Kemenarikan media pembelajaran interaktif menggunakan media *articulate storyline* yang dikonversikan menjadi sebuah media pembelajaran ditentukan dengan hasil respon siswa melalui pengisian instrument angket yang terdapat pada lampiran halaman. Pengisian angket respon dilakukan kepada siswa kelas 3 MI Ma'arif NU 01 Kajongan sebanyak 28 anak. Angket berisikan 14 pertanyaan masing-masing pertanyaan berisikan 5 poin pilihan.



Gambar 4.6 Grafik Hasil Data Respon Siswa

$$P = \frac{1.096}{1.120} \times 100 \%$$

$$= 97\%$$

Berdasarkan hasil data respon siswa diatas, menunjukkan beberapa poin skor respon siswa terhadap media sebagai berikut:

- 1) Skor pertanyaan pertama dengan indikator “media pembelajaran *articulate storyline* bermanfaat untuk menambah pengetahuan siswa dalam belajar materi lambang negara” yang total skornya 109 dengan persentase 92%, yang berarti media pembelajaran masuk ke dalam kriteria sangat menarik.
- 2) Skor pertanyaan kedua yang berindikator “media pembelajaran mudah dipahami” yang total skornya 98 dengan persentase 86,5% yang dimana kategori media pembelajaran yang digunakan termasuk dalam kriteria menarik.
- 3) Pada indikator yang ketiga siswa ditanya “setelah menggunakan media pembelajaran yang baru saya sulit dipahami atau kebingungan” yang mendapatkan total skor 106 dengan persentase 90,5% yang berarti media pembelajaran ini termasuk kriteria menarik.
- 4) Skor pertanyaan keempat dengan indikator terdapat “kata di dalam media pembelajaran yang sulit dipahami atau membuat bingung” yang mendapatkan total skor 101 dengan persentase 88%, yang berarti media pembelajaran yang digunakan termasuk ke dalam kategori menarik.
- 5) Indikator pertanyaan kelima “materi yang terdapat pada media pembelajaran tidak sesuai dengan isi materi sehingga menyulitkan siswa, yang mendapatkan total skor 106 dengan persentase 90,5% yang berarti media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran termasuk ke dalam kriteria menarik.
- 6) Skor pertanyaan keenam dengan indikator isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang digunakan menarik untuk dipahami yang mendapatkan total skor 105 dengan persentase 90%, yang berarti media yang digunakan oleh peneliti pada saat pembelajaran termasuk ke dalam kriteria menarik.
- 7) Pertanyaan ketujuh dengan indikator tampilan warna media pembelajaran sudah tepat sehingga mudah diperhatikan dan dibaca

yang mendapatkan total skor 107 dengan persentase 91%, yang termasuk kedalam kriteria sangat menarik.

- 8) Skor pertanyaan kedelapan dengan indikator setelah melihat tampilan media pembelajaran siswa tidak termotivasi mempelajarinya yang mendapatkan total skor 82 dengan persentase 78,5%, yang berarti media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran yang berarti media yang digunakan termasuk kedalam cukup menarik.
- 9) Pertanyaan kesembilan dengan indikator media pembelajaran yang baru memiliki tata letak yang menarik yang mendapatkan total skor 79 dengan persentase 77% yang berarti media pembelajaran yang digunakan termasuk kedalam kriteria cukup menarik.
- 10) Skor pertanyaan kesepuluh dengan indikator ukuran huruf yang digunakan tidak pas (terlalu kecil maupun terlalu besar) sehingga siswa tidak tertarik untuk membaca materi yang mendapatkan total skor 41 dengan persentase 58%, yang berarti media pembelajaran yang digunakan termasuk kedalam kriteria tidak menarik.
- 11) Skor pertanyaan kesebelas dengan indikator media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* menambah rasa ingin mempelajari materi tentang lambing negara yang mendapatkan total skor 43 dengan persentase 59%, yang berarti media pembelajaran yang digunakan termasuk kedalam kriteria tidak menarik
- 12) Skor pertanyaan duabelas dengan indikator media pembelajaran *articulate storyline* ini membantu siswa menjawab pertanyaan guru dengan baik yang mendapatkan total skor 40 dengan persentase 58%, termasuk kedalam kriteria tidak menarik.
- 13) Skor pertanyaan ketigabelas dengan indikator media pembelajaran *articulate storyline* membuat siswa menjadi aktif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti yang mendapatkan total skor 42 dengan persentase 58,5% termasuk kedalam kriteria tidak menarik.

- 14) Skor pertanyaan keempatbelas dengan indikator media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* membuat siswa menjadi pasif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti yang mendapatkan total skor 37 dengan persentase 56%, yang berarti media pembelajaran ini termasuk kedalam kriteria tidak menarik.

Total perolehan skor siswa sebanyak 1096 dan total perolehan maksimal sebanyak 1.120. Selanjutnya tingkat kemenarikan siswa dari hasil penilaian angket respon siswa diperoleh persentase 97% dari hasil tersebut kriteria penilaian kemenarikan media termasuk dalam kategori menarik digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran tematik tema 8 materi Lambang Negara pada kelas 3 MI Ma'arif NU 01 Kajongan.

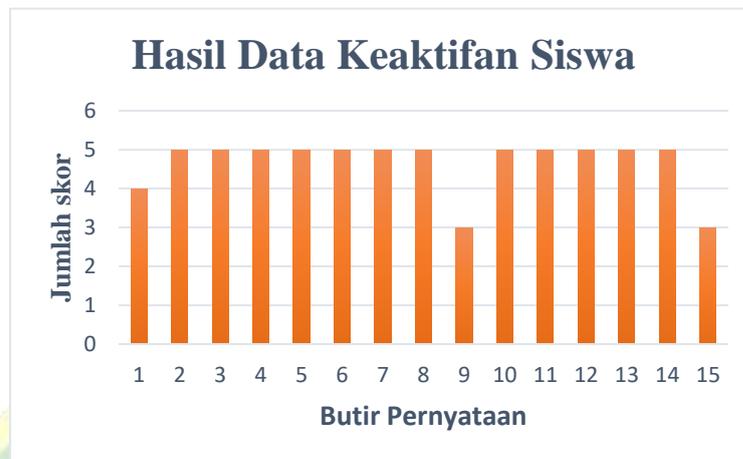
4. Hasil Analisis Data Keaktifan Siswa

Tabel kriteria penilaian respon keaktifan siswa terhadap media sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kriteria Keaktifan

Skor	Nilai	Kriteria Keaktifan
1	<50,00 %	Tidak Aktif
2	61,00-70,00%	Kurang Aktif
3	71,00-80,00%	Cukup Aktif
4	81,00-90,00%	Aktif
5	91,00-100,00%	Sangat Aktif

a. Data Kuantitatif



Gambar 4.7 Grafik Hasil Data Keaktifan Siswa

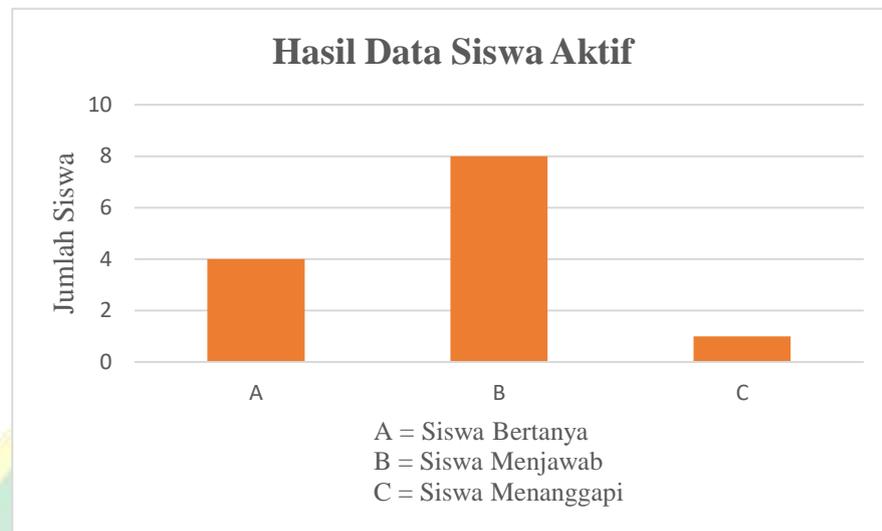
$$P = \frac{70}{100} \times 100 \%$$

$$= 70\%$$

Berdasarkan jumlah pernyataan pada lembar observasi keaktifan siswa terhadap media pembelajaran *articulate storyline* yang berjumlah 15 butir soal pernyataan dengan masing-masing 5 indikator kriteria penilaian keaktifan siswa terhadap media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh observer diperoleh skor sebanyak 70 dengan persentase sebesar 70%. Dari hasil tersebut kriteria keaktifan yang dikategorikan “cukup aktif” yang artinya siswa menunjukkan sikap yang cukup aktif pada saat proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran *articulate storyline* dapat dibuktikan juga ada beberapa siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan dan ada juga yang menanggapi.

$$P = \frac{13}{24} \times 100 \%$$

$$= 54\%$$



Gambar 4.8 Grafik Hasil Data Siswa Aktif

Dengan demikian hasil keaktifan siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi memperoleh persentase sebesar 54% yang artinya siswa masuk kategori “tidak aktif “ dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi.

3. Data Kualitatif

Hasil analisis keaktifan yang didapatkan oleh peneliti yang dibantu oleh observer menunjukkan hasil peserta didik berpendapat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan menarik karena dilengkapi dengan gambar, warna background yang sesuai, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan semangat saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* pada saat proses pembelajaran cukup menimbulkan respon yang aktif dan positif dari peserta didik yang secara langsung berdampak pada peningkatan minat belajar, keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

5. Hasil Analisis Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran Antara Kelas 3A dengan Kelas 3B

Hasil analisis perbedaan penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* antara kelas 3A dengan kelas 3B yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa kelas 3A yang menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* menunjukkan sikap aktif, antusias, semangat dan menunjukkan sikap menarik terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru. Hal ini dibuktikan dengan hasil keaktifan siswa terhadap media yang mendapatkan persentase sebesar 70% yang termasuk kategori “cukup aktif” dan dibuktikan juga dengan hasil analisis respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran yang baru berupa media interaktif *articulate storyline* yang mendapatkan skor sebesar 77% yang dikategorikan “cukup menarik”. Sedangkan hasil analisis kelas 3B yang tidak menggunakan media pembelajaran baru pada pembelajaran tematik bahwa siswa kelas 3B menunjukkan sikap yang cukup antusias dan aktif. Karena pada saat sebelum pembelajaran berlangsung dan ditengah-tengah proses pembelajaran, guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah yang diselingi dengan anak-anak diajak bernyanyi, bermain permainan atau permainan, dan diajak menghafal bersama jumlah bulu pada burung garuda dan maknanya.

C. Pembahasan

1. Analisis Data Hasil Validasi

Validasi merupakan tahap untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli validator memberikan penilaian berdasarkan nilai pada tabel skala *linkert*. Pengujian media interaktif dilakukan oleh dua ahli validasi media dan dua ahli validasi materi. Adapun analisis data hasil validasi media dan materi adalah sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan sebanyak satu kali memperoleh hasil skor sebanyak 64 dengan persentase 64%. Berdasarkan nilai skor tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *articulate storyline* termasuk kedalam kategori “cukup atau layak uji coba dengan beberapa catatan dan harus diperbaiki”. Selanjutnya terdapat beberapa masukan dari kedua ahli media untuk merubah sedikit penataan yang terdapat didalam media. Berikut masukan dari ahli media:

- 1) Terdapat kesalahan penulisan yang harus diperbaiki
- 2) Kualitas gambar perlu ditingkatkan
- 3) Tata letak teks dan gambar diperhatikan lagi
- 4) Terlalu banyak teks pada salah satu slide sehingga teks terlihat kurang menarik dan jelas.

Berdasarkan catatan dari ahli validasi media diatas, peneliti melengkapi media pembelajaran dengan melakukan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran sesuai dengan catatan yang telah diberikan. Peneliti menggunakan masukan untuk meningkatkan kualitas gambar menjadi *PNG* bukan *JPG* agar gambar yang digunakan tidak terlalu mencolok. Kemudian tata letak teks diubah tidak dijadikan dalam satu slide lagi, melaikan dijadikan slide secara terpisah agar dapat menambah ketertarikan siswa terhadap media.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan kepada dua ahli materi sebanyak satu kali dan memperoleh hasil skor sebanyak 91 dengan persentase 91%. Berdasarkan kriteria penilaian media, media interaktif dikategorikan “sangat baik atau layak diujicobakan tanpa revisi” kepada siswa kelas III MI Ma’arif 01 Kajongan. Namun masih ada beberapa beberapa masukan kritik saran dari kedua ahli

validasi materi terkait perbaikan materi yang masih terdapat beberapa kesalahan dan kekurangan pada media interaktif yang akan dijelaskan secara terperinci pada uraian dibawah ini yaitu:

- 1) Tambahkan Indikator
- 2) Slide 1 diganti judul sesuai tema
- 3) Bahasa yang digunakan lebih baku
- 4) Materi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar lebih terarah, dan diusahakan materi ditambah referensi dari sumber yang lain dan lebih luas lagi.
- 5) Diusahakan pada soal evaluasi pada pilihan jawaban angka yang disusun itu dari yang terkecil ke yang terbesar jangan terbesar ke terkecil ataupun acak.

Berdasarkan pada catatan kritik dan saran diatas dalam media interaktif, selanjutnya dilakukan perbaikan setelah dilakukannya validasi oleh ahli materi karena masih terdapat beberapa kekurangan dan sedikit kesalahan pada media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti. Perubahan pertama dilakukan terhadap materi yang disesuaikan dengan indikator pada tujuan pembelajaran pada materi lambing negara. Perbaikan kedua merubah bahasa yang belum baku menjadi baku agar mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak salah menafsirkan makna ataupun pesan yang terdapat pada media visual tersebut.

Berikut adalah perbedaan media pembelajaran yang sebelum diperbaiki dan sesudah dilakukan perbaikan oleh peneliti yang berdasarkan komentar dan kritik dari validator media dan validator materi:

No	Sebelum	Sesudah
1		
2		
3		
4		

Gambar 4.9 Perbedaan media sebelum dan sesudah diperbaiki

2. Analisis Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis respon siswa yang telah dijelaskan diatas diperoleh hasil nilai persentase sebesar 97% dengan kategori kriteria penilaian kemenarikan media interaktif termasuk kedalam kategori

menarik. Pada pertanyaan pertama persentase tertinggi yaitu mendapatkan persentase sebesar 92%, pertanyaan kedua mendapat persentase sebesar 86,5%, pertanyaan ketiga dengan persentase sebesar 90,5%, pertanyaan keempat dengan perolehan persentase 88%, pertanyaan kelima dengan persentase 90.5%, pertanyaan keenam yang mendapat persentase 90%, perolehan persentase pada pertanyaan ketujuh mendapat sebesar 91%, pertanyaan kedelapan dengan persentase sebesar 78,5%, pertanyaan kesembilan dengan 77%, pada pertanyaan kesepuluh mendapat 58%, pertanyaan kesebelas mendapatkan persentase 59%, pertanyaan keduabelas dengan persentase 58%, pertanyaan ketigabelas mendapat 58,5%, terakhir perolehan persentase yang terkecil yaitu pada pertanyaan keempat belas yang mendapatkan perolehan persentase sebesar 56%.

Dari beberapa perolehan hasil persentase diatas dapat disimpulkan nilai rata-rata persentase yang didapatkan berdasarkan hasil respon siswa adalah sebesar 77% yang dimana hasil rata-rata tersebut termasuk kedalam kategori cukup menarik, yang berarti media pembelajaran *articulate storyline* cukup menarik respon siswa terhadap media pembelajaran yang baru. Media dirancang dengan menyesuaikan aspek kemenarikan dan kebutuhan siswa sebagai sarana dalam membantu memaksimalkan pelajaran di kelas. Berdasarkan perolehan persentase kemenarikan media, persentase terbesar terdapat pada pertanyaan pertama yaitu dengan indikator “media pembelajaran *articulate storyline* bermanfaat untuk menambah wawasan siswa” sebesar 92% dan yang memperoleh persentase terendah terdapat pada pertanyaan keempat belas dengan berindikator “media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* membuat siswa pasif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti” sebesar 56%.

3. Analisis Keaktifan Siswa Terhadap Media

Kriteria keaktifan media interaktif sangat mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap media tersebut. Hasil keaktifan siswa

terhadap media pembelajaran yang didapatkan oleh peneliti yang dibantu oleh seorang observer memperoleh skor sebesar 70 dengan persentase 70%, yang dari hasil tersebut kriteria keaktifan siswa terhadap media pembelajaran interaktif termasuk kedalam kategori “cukup aktif” yang artinya siswa menunjukkan sikap yang cukup aktif pada saat pembelajaran menggunakan media *articulate storyline*. Dibuktikan dengan adanya siswa yang bertanya sebanyak 3 siswa, siswa yang menjawab pertanyaan sebanyak 8 orang siswa dan siswa yang menanggapi berjumlah 1 siswa. Dan dari hasil tersebut memperoleh skor sebanyak 13 dengan persentase 54% yang termasuk kedalam kategori “tidak aktif” dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi.

Dapat disimpulkan bahwa hasil keaktifan siswa yang diobservasi oleh peneliti dan dibantu observer menunjukkan hasil yang dimana peserta didik menunjukkan respon yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media interaktif *articulate storyline* dan kevalidan media untuk siswa aktif dalam proses pembelajaran materi lambang negara termasuk kedalam kategori “kurang aktif”.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang baru yaitu berupa media pembelajaran interaktif menggunakan media *articulate storyline* pada pembelajaran tematik tema 8 materi tentang praja muda karena pada kelas 3 di MI Ma'arif NU 01 Kajongan dapat diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Hasil uji coba produk media interaktif *articulate storyline* berupa aplikasi belajar yang dinyatakan bahwa media tersebut menarik, layak dan efektif digunakan pada saat pembelajara karena menimbulkan sikap aktif terhadap siswa dalam belajar. Kelayakan media dapat dibuktikan secara persentase dari hasil dua ahli media sebesar 64% yang dengan ini kevalidan media termasuk kedalam kriteria cukup dan layak diujicobakan dengan beberapa catatan dan revisi dan dari hasil dua ahli materi mendapatkan persentase sebesar 91% kriteria sangat baik dan media pembelajaran termasuk kedalam kategori valid untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi. Hasil uji coba kemenarikan media dapat dibuktikan dari perolehan hasil pengisian angket respon siswa yang berisikan 14 pertanyaan dan menghasilkan persentase rata-rata sebanyak 77% yang termasuk kedalam kriteria cukup menarik, yang berarti media pembelajaran interaktif cukup menarik digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran tematik tema 8 materi lambang negara pada kelas 3 MI Ma'arif NU 01 Kajongan.
2. Hasil keaktifan siswa terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh seorang observer pada saat proses pembelajaran menunjukkan skor persentase sebesar 70% yang dikategorikan kurang aktif yang artinya siswa menunjukkan sikap kurang aktif pada saat

mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *articulate* storyline. Pada saat sesi tanya jawab siswa menunjukkan tidak aktif dalam proses tanya jawab yang dapat dibuktikan dengan ada beberapa siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan dan menanggapi sebanyak 54%.

B. Saran

Produk media pembelajaran berupa aplikasi *articulate* storyline ini dimanfaatkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran tematik. Dengan adanya media tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan serta saran pemanfaatan untuk peneliti ataupun pengembang media selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, media dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas III, referensi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran.
2. Bagi guru, media tersebut dapat dimanfaatkan ketika proses pembelajaran di kelas dan bisa menjadi bahan referensi dalam membuat media pembelajaran yang lain.
3. Bagi siswa, media dapat menjadikan semangat dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
4. Bagi peneliti, perlu dilakukan penelitian serupa yang lebih efektif dalam hal persiapan dan pelaksanaan penelitian seperti melakukan inovasi baru penggunaan media pembelajaran versi android.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir (2015)_"*Pembelajaran Tematik.Pdf*," (Jakarta: Rajawali Press), hlm 1.
- Adam, Steffi (2015). "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM,".
- Ali, Muhamad. (2009) "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH MEDAN ELEKTROMAGNETIK" hlm 5, no. 1
- Arindiono, Rudi Yulio, Nugrahadhi Ramadhani (2013) "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD" hlm 2.
- Assingkily, Muhammad Shaleh, and Uni Sahara Br. Barus.(2019) "PEMBELAJARAN TEMATIK BAGI ANAK USIA DASAR (METODOLOGI DALAM ISLAM)." *NIZHAMIYAH* hlm 9, no. 2
- Diana, Mega Wikan, and Chairiyah Chairiyah. (2019) "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN SISWA KELAS II SD." *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke- SD-An 7*, no. 2
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. (2018) "HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF." *At-Tafkir* 11, no. 1 (October 20,): hlm 85–99.
- Faujiah, Nursifa, Sekar Nanda Septiani, Tiara Putri, and Usep Setiawan. (2021)"Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media,"
- Firdawela, Indah, and Reinita Reinita. (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 : 99–112.
- Hidayani, Masrifa. (2016) "PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM KURIKULUM 2013" 15, no.1.
- Husain, Rusmin, and Ditya Ibrahim. (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 3.

- Husna, Millah Nahdah. (2022) "Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD" 1, no. 2.
- Herman Dwi, (2017) "*Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*" (Yogyakarta: UNY), hlm 41.
- Ilmiawan, Ilmiawan, and Arif Arif. (2018) "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 2, no. 3
- Inri Novita Dwianti, Rekha Ratri Julianti. (2021) "Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa,".
- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. (2021) "ARTICULATE STORYLINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2
- Kusumawati, Lilis Diah, NFn Sugito, and Ali Mustadi. (2021) "KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1.
- Legina, Nadia, and Prima Mutia Sari. (2021)"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Paedagogy* 9, no. 3.
- Magdalena, Ina, M Rizki Maulana, Eliyah Amanah, Fitri Wulandari, and M Dwinanda Juni Gunawan. (2021) "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SDN TANGERANG 5".
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatas Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. (2021) "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI" 3.
- Muklis, Mohamad. (2012) "PEMBELAJARAN TEMATIK," no. 1.

- Muhammad Yaumi (2018) “*Media dan Teknologi Pembelajaran*” (Jakarta: PRENADAMEDIAN GROUP) hlm. 6.
- Nasution, M Friantona, and Umar Darwis. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai,”.
- Nilamsari, Natalina. (2014) “MEMAHAMI STUDI DOKUMEN DALAM PENELITIAN KUALITATIF,”.
- Nugroho, Moh Alfian. (2022) “PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK) UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG,”
- NUR ARSY, (2020) PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN 2020.Pdf,”
- Nurdyansyah, Nurdyansyah. (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press. Oleh, Diajukan. “FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA JURUSAN PERIKANAN SMKN 1 KUALA BARU ACEH SINGKIL,”n.d.
- Pratomo, Adi, and Agus Irawan. (2015) “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE HANNAFIN DAN PECK,”.
- Pratomo, Wachid, Nadziroh Nadziroh, and Chairiyah Chairiyah. (2020) “PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN SISWA KELAS II SDN SE-GUGUS 01 KECAMATAN PRAMBANAN KABUPATEN SLEMAN TAHUN AJARAN 2019/2020.” *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 5, no. 2
- Purnama, Sigit. (2016) “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1.
- Sanjaya Wina. (2012) “Media Komunikasi Pembelajaran”, hlm 127

- Safira, Arum Donna, Iva Sarifah, and Tunjung Sari Sekaringtyas. (2021) "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SEKOLAH DASAR." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2
- Suhailah, Fina, Muhammad Muttaqin, Idad Suhada, Dindin Jamaluddin, and Epa Paujiah. (2021) "ARTICULATE STORYLINE: SEBUAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SEL." *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1
- Suprayetki, Suprayetki. (2018) "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA DI SD." *Jurnal Teknodik*, August 30, 2018, 014–024.
- Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", (Sultan Ageng Tirtayasa University), hlm. 3-4.
- Tafonao, Talizaro. (2018) "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2
- Wahyudi, Nanang. (2014) "PEMANFAATAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF,".
- Wati, Luluk Indah, and Jaka Nugraha. (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. (2023) "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2
- Yanti, Yuli. (2021) "FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG 1443 H / 2021 M,".
- Zawawi Imran, 2021 "Pepatah Sunan Drajat", diakses 12 Desember 2023



Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.3962/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/08/2023
 Lamp. : -
 Hal : Permohonan Ijin Riset Individu

24 Agustus 2023

Kepada
 Yth. Kepala MI MA'ARIF NU 01 KAJONGAN PURBALINGGA
 Kec. Bojongsari
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama	: DWI ANGGRAENI RAHMAWATI
2. NIM	: 1917405117
3. Semester	: 9 (Sembilan)
4. Jurusan / Prodi	: Pendidikan Guru MI
5. Alamat	: KARANGREJA RT 11/06
6. Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas 3

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas 3
2. Tempat / Lokasi	: MI MA'ARIF NU 01 KAJONGAN PURBALINGGA
3. Tanggal Riset	: 25-08-2023 s/d 25-10-2023
4. Metode Penelitian	: Metode R&D

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
 Ketua Jurusan Pendidikan
 Madrasah



Ali Muhdi

Lampiran 2 : Lembar Validasi Produk Ahli Materi

Lembar Validasi Produk Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

Penilaian Oleh Ahli Materi

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas 3 di MI Ma'arif NU 01 Kajongan, Purbalingga.

Penyusun : Dwi Anggraeni Rahmawati

Nim 1917405117

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas 3 di MI Ma'arif NU 01 Kajongan, Purbalingga”. Untuk itu peneliti meminta bantuan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran yang akan peneliti gunakan. Penilaian, pendapat, koreksi dan saran dari bapak/ibu ini akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk media pembelajaran ini.

Penilaian dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang telah disediakan. Apabila aspek yang dinilai ada, mohon dilanjutkan dengan penilaian menggunakan rentang sebagai berikut:

Keterangan :

4 = Sangat Baik 3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Penilaian dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang telah disediakan,

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan			
		4	3	2	1
Aspek kelayakan isi					
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator				
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis				
3	Materi yang disajikan mudah dimengerti siswa				
4	Materi yang disajikan dapat memotivasi belajar siswa				
5	Materi tematik Bahasa Indonesia yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				
Aspek Kelayakan Kebahasaan					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa				
7	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan isi materi mudah dipahami				
8	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				
9	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				
10	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA atau penistaan, pelanggaran, dan penghinaan.				
Aspek Penyajian					

11	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran				
12	Pendukung penyajian materi (Referensi)				

Catatan :

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait materi yang dikembangkan. Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada ruang yang telah disediakan berikut.

.....

.....

.....

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran yang telah dilakukan, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengisi kolom kelayakan dibawah ini sebagai berikut:

Layak digunakan tanpa revisi Layak digunakan dengan revisi Tidak layak digunakan

(Berikan tanda V pada kolom diatas)

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Purwokerto, 2023

Validator

Nama Validator Materi

ian dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek telah disediakan,

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan			
		4	3	2	1
Aspek kelayakan isi					
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	✓			
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	✓			
3	Materi yang disajikan mudah dimengerti siswa	✓			
4	Materi yang disajikan dapat memotivasi belajar siswa		✓		
5	Materi tematik Bahasa Indonesia yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		✓		
Aspek Kelayakan Kebahasaan					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	✓			
7	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan isi materi mudah dipahami	✓			
8	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	✓			
9	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓		
10	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA atau penistaan, pelanggaran, dan penghinaan.	✓			
Aspek Penyajian					
11	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
12	Pendukung penyajian materi (Referensi)	✓			

Catatan :

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait materi yang dikembangkan. Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada ruang yang telah disediakan berikut.

- Tambahkan Indikator
- Slide 3 diganti judul Tema
- Untiled Slide diganti icon evaluasi (kuis)
- Bahasa lebih Baku
- Cara Pemasangan - Identitas kelas

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran yang telah dilakukan, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengisi kolom kelayakan dibawah ini sebagai berikut:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

(Berikan tanda V pada kolom diatas)

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Purwokerto, 26 September 2023

Validator



Novi Mayasari M.Pd

Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Materi Kedua

Penilaian dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang telah disediakan,

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan			
		4	3	2	1
Aspek kelayakan isi					
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	✓			
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	✓			
3	Materi yang disajikan mudah dimengerti siswa	✓			
4	Materi yang disajikan dapat memotivasi belajar siswa	✓			
5	Materi tematik Bahasa Indonesia yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓			
Aspek Kelayakan Kebahasaan					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	✓			
7	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan isi materi mudah dipahami	✓			
8	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	✓			
9	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓		
10	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA atau penistaan, pelanggaran, dan penghinaan.	✓			
Aspek Penyajian					
11	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
12	Pendukung penyajian materi (Referensi)		✓		

Catatan :

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait materi yang dikembangkan. Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada ruang yang telah disediakan berikut.

.....
.....
.....
.....

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran yang telah dilakukan, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengisi kolom kelayakan dibawah ini sebagai berikut:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

(Berikan tanda V pada kolom diatas)

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Purwokerto, 9 Oktober 2023
Validator



Ellen Prima, S.Psi., MA.
NIP: 198903162015032003

Lampiran 5 : Lembar Validasi

Lembar Validasi Produk Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

Penilaian Oleh Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas 3 di MI Ma'arif NU 01 Kajongan, Purbalingga.

Penyusun : Dwi Anggraeni Rahmawati

Nim 1917405117

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas 3 di MI Ma'arif NU 01 Kajongan, Purbalingga”. Untuk itu peneliti meminta bantuan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran yang akan peneliti gunakan. Penilaian, pendapat, koreksi dan saran dari bapak/ibu ini akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk media pembelajaran ini.

Penilaian dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang telah disediakan. Apabila aspek yang dinilai ada, mohon dilanjutkan dengan penilaian menggunakan rentang sebagai berikut:

Keterangan :

4 = Sangat Baik 3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Penilaian dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan			
		4	3	2	1
Desain Media					
1	Tampilan media pembelajaran yang menarik minat siswa				
2	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				
3	Kesesuaian memilih bentuk dan ukuran huruf				
4	Kualitas gambar pada media				
5	Tata letak teks pada media				
6	Keterbacaan teks pada media				
Desain Isi Materi Pada Media					
7	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan				
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				
9	Sistematika penyajian materi menggunakan media pembelajaran <i>articulate storyline</i> sesuai dengan kurikulum				
10	Media pembelajaran berisi pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan isi materi yang disampaikan				

Catatan :

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait materi yang dikembangkan. Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada ruang yang telah disediakan berikut.

.....

.....

.....

.....

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran yang telah dilakukan, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengisi kolom kelayakan dibawah ini sebagai berikut:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

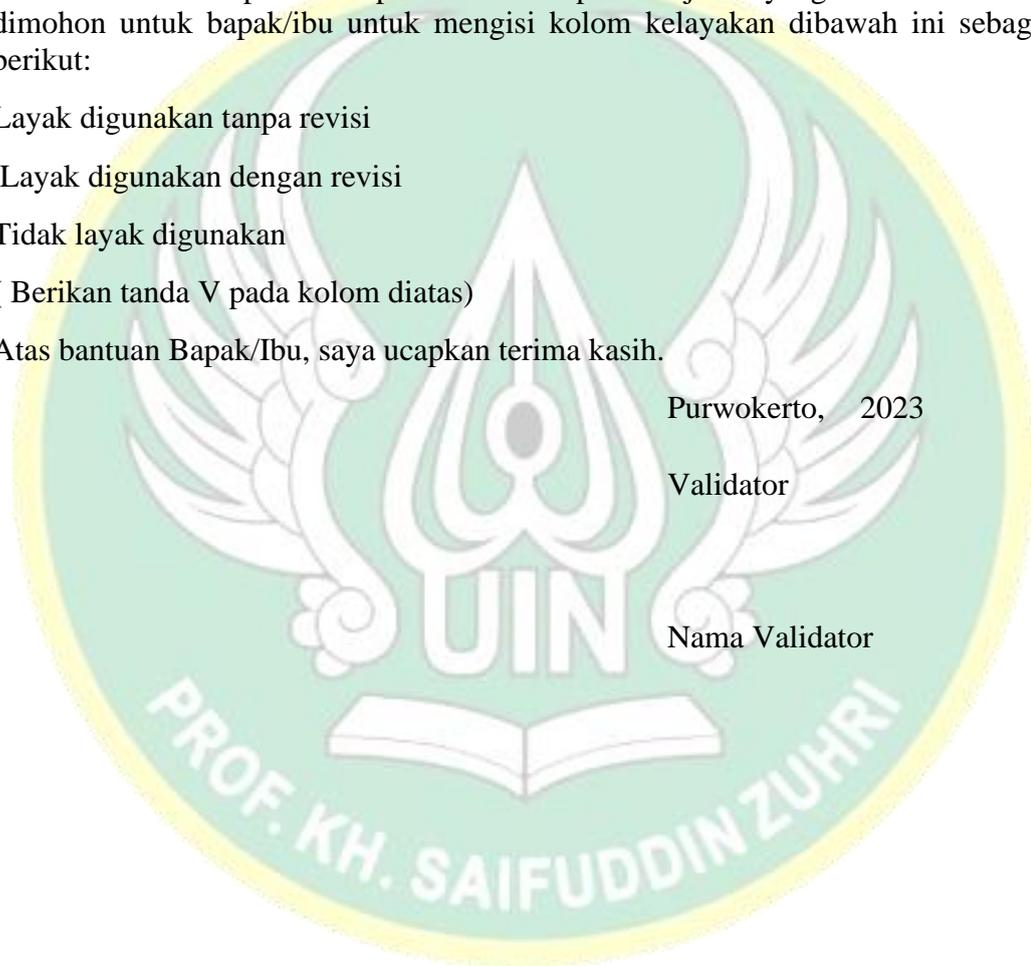
(Berikan tanda V pada kolom diatas)

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Purwokerto, 2023

Validator

Nama Validator



Lampiran 6: Hasil Validasi Ahli Media Pertama

Nilai dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan			
		4	3	2	1
Desain Media					
1	Tampilan media pembelajaran yang menarik minat siswa		✓		
2	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf		✓		
3	Kesesuaian memilih bentuk dan ukuran huruf		✓		
4	Kualitas gambar pada media		✓	✓	
5	Tata letak teks pada media			✓	
6	Keterbacaan teks pada media			✓	
Desain Isi Materi Pada Media					
7	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan		✓		
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran		✓		
9	Sistematika penyajian materi menggunakan media pembelajaran <i>articulate storyline</i> sesuai dengan kurikulum		✓		
10	Media pembelajaran berisi pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan isi materi yang disampaikan			✓	

Catatan :

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait materi yang dikembangkan. Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada ruang yang telah disediakan berikut.

Tata letak teks dan gambar diperhatikan lagi, terlalu banyak teks pada satu slide sehingga teks terlihat kurang rapi dan kurang jelas

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran yang telah dilakukan, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengisi kolom kelayakan dibawah ini sebagai berikut:

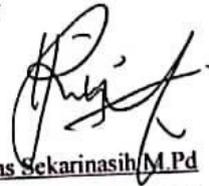
- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

(Berikan tanda V pada kolom diatas)

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Purwokerto, 27 September 2023

Validator



Anggityas Sekarinasih M.Pd

NIP : 199207052019032023

Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Media Kedua

nilaian dapat dilakukan dengan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan			
		4	3	2	1
Desain Media					
1	Tampilan media pembelajaran yang menarik minat siswa		✓		
2	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	✓			
3	Kesesuaian memilih bentuk dan ukuran huruf	✓			
4	Kualitas gambar pada media	✓			
5	Tata letak teks pada media	✓			
6	Keterbacaan teks pada media	✓			
Desain Isi Materi Pada Media					
7	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan		✓		
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran		✓		
9	Sistematika penyajian materi menggunakan media pembelajaran <i>articulate storyline</i> sesuai dengan kurikulum	✓			
10	Media pembelajaran berisi pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan isi materi yang disampaikan	✓			

Catatan :

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait materi yang dikembangkan. Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada ruang yang telah disediakan berikut.

- Terdapat ~~terdapat~~ penulisan yg harus diperbaiki.
kesalahan
- Kualitas gambar perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran yang telah dilakukan, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengisi kolom kelayakan dibawah ini sebagai berikut:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

(Berikan tanda V pada kolom diatas)

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Purwokerto, 29 September 2023
Validator



Irma Dwi Tantri M.Pd.

NIP : 199203262019032023

Lampiran 8: Angket Respon Siswa

**KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA ARTICULATESTORYLINE**

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Item	
			Pernyataan positif	Pernyataan negatif
Respon	Kognitif	Pemahaman isi materi yang terdapat pada media	1, 3, 4 Dan 5	9, 10 dan 13
		Kesesuaian tampilan <i>articulate storyline</i>	6 dan 7	11 dan 12
	Afektif	Kemenarikan	6	
		Rasa ingin tahu	3	
		Motivasi	2	11
	Konatif	Bertanya	13	14 dan 15
Menjawab		8		

**Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline**

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda checklist (V) pada salahsatu kolom skor yang tersedia.
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
2. Jika ada yang ingin dikomentari, mohon menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang tersedia.

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1	Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> bermanfaat untuk menambah wawasan				
2	Media pembelajaran mudah dipahami, sehingga saya termotivasi untuk belajar				
3	Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i> menambah rasa saya ingin mempelajari materi tentang praja muda karena				
4	Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> ini membuat saya menjadi aktif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti				
5	Isi materi dalam media pembelajaran yang digunakan menarik untuk dipahami				
6	Media pembelajaran baru memiliki tata letak yang menarik				
7	Tampilan warna aplikasi <i>articulate storyline</i> sudah tepat sehingga mudah saya memperhatikan dan membacanya				
8	Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> ini membantu saya menjawab pertanyaan guru dengan baik				
9	Materi yang terdapat pada media pembelajaran <i>articulate storyline</i> tidak sesuai dengan isi materi sehingga menyulitkan saya untuk memahami materi				
10	Setelah menggunakan media pembelajaran yang baru saya sulit menguasai materi tematik				

11	Setelah melihat tampilan media pembelajaran <i>articulate storyline</i> saya tidak termotivasi mempelajarinya				
12	Ukuran huruf yang digunakan tidak pas (terlalu kecil maupun terlalu besar) sehingga saya tidak tertarik untuk membaca materi.				
13	Terdapat kata di dalam media pembelajaran yang sulit dipahami atau membuat bingung				
14	Media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i> ini membuat saya menjadi pasif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti				

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Purbalingga,2023

Responden,

(.....)

UIN
PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 9 : Hasil Data Respon Siswa

No	Nama Siswa	Skor Pertanyaan													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Adara Syauqina	5	4	4	4	4	5	4	2	2	3	3	2	3	2
2	Aisyah NurZahra	5	4	4	4	4	5	4	2	2	3	3	2	3	2
3	Arya Satya Wijawa	5	4	4	4	5	5	4	3	2	2	2	3	3	2
4	Dhafa Maulana	5	4	5	4	5	4	5	2	2	2	1	2	1	2
5	Dzaka Romi	5	4	4	4	4	4	5	2	2	2	2	2	2	2
6	Firda Nur Hafizah	5	3	4	5	5	5	5	2	2	2	2	2	1	1
7	Keisha Zahra Rahma	4	4	5	4	4	4	5	2	2	2	2	2	2	2
8	Marvelina Adiva	5	5	4	4	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1
9	Muhammad Kenzie	4	4	5	4	4	5	5	3	2	2	2	2	2	1
10	Yudha Faiz Al Arkan	4	3	5	3	3	4	4	3	2	2	1	1	2	2
11	Alby Luthfy Fahry	4	4	4	4	4	5	4	2	2	1	1	1	2	2
12	Alecia Kanaya Ruby	4	5	5	4	5	4	4	4	5	1	2	2	1	2
13	Ardabilly Azzahi	5	3	4	4	4	4	4	5	5	2	1	1	1	1
14	Arum Nur Khasanah	4	4	5	4	5	3	4	4	5	2	1	1	1	1
15	Dika Putra Pratama	4	5	4	4	4	5	4	4	4	1	2	2	2	1
16	Elfareta Zahitul	5	3	5	5	5	5	5	4	4	2	2	1	1	1
17	Haura Sakhi Azfa	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	2	1	1	1
18	Khotibul Umara	5	5	5	5	5	4	4	5	5	2	1	1	1	2
19	Muhammad	4	4	4	4	4	4	5	4	5	1	2	2	2	2

	Khoirul														
20	Natasya Zalendra	5	5	5	5	5	5	5	4	4	1	2	2	2	1
21	Syafi'I Nawwar	4	4	3	4	5	4	5	5	4	1	2	1	2	2
22	ArkaanAlfiandra	5	3	4	5	5	5	4	4	4	1	2	2	2	1
23	Yumma Tsabita	4	5	5	4	5	4	5	5	4	2	2	2	2	2
24	Khafid Rifa'i	5	5	5	5	5	4	5	4	5	2	2	2	2	1
	Total Skor	109	98	106	101	106	105	107	82	79	41	43	40	42	37
	Persentase	92%	87%	91%	88%	91%	90%	91%	79%	77%	58%	59%	58%	59%	56%
	Total	1096													

Lampiran 10 : Lembar Observasi Keaktifan

Lembar Observasi Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Model Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline

Materi Pokok : Lambang Negara "Burung Garuda"
 Kelas/Semester : III/Genap
 Hari/Tanggal :
 Pertemuan Ke- :
 Nama Observer : Nova Nuffani

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kondisi sebenarnya!

No	Kategori Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan/membawa peralatan sekolah seperti buku catatan, LKS, bullpen/pensil				✓
2	Perhatian tidak teralihkan diluar pembelajaran			✓	
3	Antusiasme siswa saat apersepsi			✓	
4	Mendengarkan penjelasan dan instruksi guru			✓	
5	Memperhatikan tayangan/materi yang disajikan			✓	
6	Menjawab pertanyaan dari guru saat penyampaian materi			✓	
7	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran			✓	
8	Mencatat dan merangkum materi pelajaran			✓	
9	Meminta guru menjelaskan tentang materi yang belum jelas		✓		
10	Tidak membuat keributan saat proses pembelajaran			✓	
11	Mampu memahami dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru			✓	

12	Berdiskusi dengan teman sebangku			✓	
13	Membantu teman yang kesulitan mengerjakan soal latihan			✓	
14	Mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari			✓	
Jumlah				36	

No	Indikator	Jumlah Siswa
1	Siswa bertanya	III
2	Siswa menjawab pertanyaan	IV III
3	Siswa menanggapi	I

Keterangan

- 4 : Baik
 3 : Cukup Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

Purbalingga, 30 Sep 2023

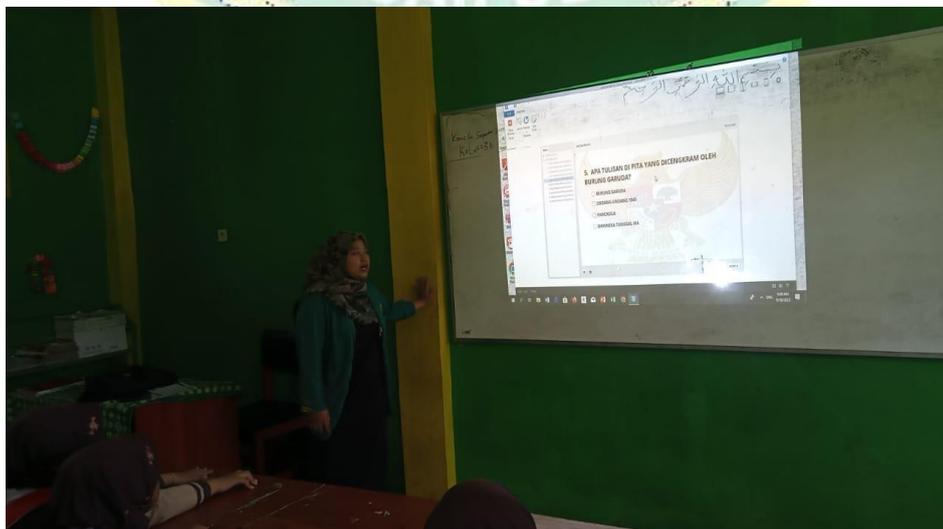


Noka Nustani
 Nama Observer

Lampiran 11 : Dokumentasi Validasi Produk

Lampiran 12 : Dokumentasi Penerapan Media







Lampiran 13 Surat dan Sertifikat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

SURAT PERNYATAAN
LULUS SEMUA MATA KULIAH
PRASYARAT MENDAFTAR UJIAN MUNAQOSYAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Anggraeni Rahmawati
 NIM : 1917405117
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Madrasah/PGMI

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya:

1. Telah lulus semua mata kuliah yang dipersyaratkan untuk mendaftar Ujian Munaqosyah
2. Telah mendapatkan minimal C untuk semua mata kuliah yang berbobot sks dan dinyatakan lulus untuk semua mata kuliah yang tidak berbobot sks (0 sks)
3. Telah mendapatkan sertifikat lulus ujian komprehensif

Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi berupa:

1. Dibatalkan hasil kelulusan ujian munaqosyah;
2. Mengulang mata kuliah yang belum lulus secara regular melalui pengisian KRS;
3. Memenuhi semua kewajiban administratif sebagai mahasiswa aktif; dan
4. Mengikuti ujian munaqosyah ulang setelah semua nilai mata kuliah dinyatakan lulus sebagaimana dibuktikan dalam transkrip nilai;

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Purwokerto, 23 Des 2023



ahmawati
 Nim. 191740511



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53128
 Telepon (0281) 635624 Faksimil (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama	:	Dwi Anggraeni Rahmawati
NIM	:	1917405117
Semester	:	9 (Sembilan)
Jurusan/Prodi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Angkatan Tahun	:	2019
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Materi Lambang Negara Kelas 3

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

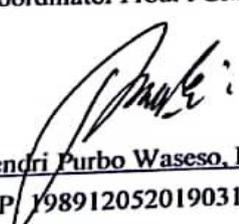
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu 'alikum Wr. Wb.

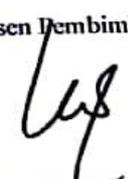
Dibuat di : Purwokerto

Tanggal : 23 Des 2023

Mengetahui,
 Koordinator Prodi PGMI


Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
 NIP. 198912052019031011

Dosen Pembimbing


Maghfira Febriana M. Pd
 NIP. 199402192020122017



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126

Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

No.B.e-1890/Un.19/FTIK.J.PGMI/PP.05.3/07/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PGMI, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas 3 Di MI MA'ARIF NU KAJONGAN

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : Dwi Anggraeni Rahmawati
NIM : 1917405117
Semester : VIII
Program Studi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 07/07/2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 07/07/2023

Koordinator Program Studi



Dr. H. Siswadi, M.Ag.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
No.2675/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/9/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Dwi Anggraeni Rahmawati
NIM : 1917405117
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 12 September 2023
Nilai : A- (83)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 12 September 2023
Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Signature]
D. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001b

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
 Sdri. Dwi Anggraeni Rahmawati

Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Purwokerto

Assalammu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Dwi Anggraeni Rahmawati

NIM : 1917405117

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Materi Lambang Negara Kelas 3

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 03 Desember 2025

Dosen Pembimbing,

Maqfirah Fauziana M. Pd

NIP. 199402192020122017



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dwi Anggraeni Rahmawati
 No. Induk : 1917405117
 Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI
 Pembimbing : Maghfira Febriana M. Pd
 Nama Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Materi Praja Muda Karana Kelas 3

NO	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	12 Juli 2023	Penyusunan Instrumen Penelitian		
2	20 Juli 2023	Penyusunan bab 1- 3, Instrumen Lembar Validitas		
3	18 September 2023	Instrumen Validitas, Pengembangan Media Pembelajaran, Publish Media Pembelajaran		
4	2 Okt 2023	Penyusunan Bab 1-3		
5	3 Okt 2023	Revisi Bab 1-3		
6	9 Okt 2023	Bab 1-3, Instrumen Observasi dan Angket Respon		
7	10 Okt 2023	Instrumen Keaktifan		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

8	11 Okt 2023	Acc Bab 1-3 dan Penyusunan Bab 4		
9	11 Des 2023	Konsultasi Bab 4		
10	13 Des 2023	Revisi Bab 4 Hasil Analisis Validator, Hasil Kemenarikan Media, Hasil Keaktifan Siswa, Pembahasan		
11	27 Des 2023	Revisi Bab 4 Penghitungan Ulang Hasil Keaktifan Siswa		
12	2 Januari 2023	Revisi Halaman Judul, Abstrak, Salah Ketik, Daftar Pustaka, Kesimpulan.		
13	3 Januari 2023	Tanda Tangan Berkas		

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 23 Desember 2023
 Dosen Pembimbing

Maghfira Febriana M. Pd
 NIP. 199402192020122017



IAIN PURWOKERTO
MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.ainpurwokerto.ac.id

CERTIFICATE

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/16820/2020

This is to certify that :

Name : **DWI ANGGRAENI RAHMAWATI**
 Date of Birth : **PURBALINGGA, March 19th, 2002**

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on December 2nd, 2019, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension	: 51
2. Structure and Written Expression	: 42
3. Reading Comprehension	: 51



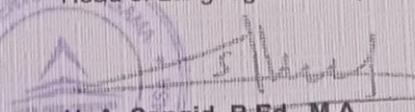
Obtained Score : 478

The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode

Purwokerto, December 30th, 2020
 Head of Language Development Unit,



H. A. Sangid, B.Ed., M.A.
 NIP: 19700617 200112 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/15334/06/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : DWI ANGGRAENI RAHMAWATI
NIM : 1917405117

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	70
# Tartil	:	80
# Imla'	:	75
# Praktek	:	78
# Nilai Tahfidz	:	80



Purwokerto, 15 Jun 2023



الشهادة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠٢٠/١٦٨٢٠

منحت الى

الاسم

: دوي أعغريني رحى واتي

المولودة

: بيوربالينجا. ١٩ مارس ٢٠٠٢

الذي حصل على



٥١ :

فهم المسموع

٤٧ :

فهم العبارات والتراكيب

٥١ :

فهم المقروء

٤٩٨ :

النتيجة

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٤ مايو ٢٠٢٠

بورو وكرتو، ٣٠ ديسمبر ٢٠٢٠
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الحاج أحمد سعيد. الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠٠١١٢١٠٠١



ValidationCode



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 1787/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **DWI ANGGRAENI RAHMAWATI**
NIM : **1917405117**
Fakultas : **Tarbiyah & Ilmu Keguruan**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (92)**.



Certificate Validation



KEMENTERIAN AGAMA
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LABORATORIUM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

Sertifikat

Nomor : B. 017 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ III/ 2023

Diberikan Kepada :

DWI ANGRAENI RAHMAWATI
1917405117

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2022/2023 pada tanggal 23 Januari sampai dengan 4 Maret 2023 dengan Nilai

A

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002

Purwokerto, 28 Maret 2023
Kepala,
Laboratorium FTIK

D. Nurfuadi, M.Pd.I.
NIP. 19711021 200604 1 002

SERTIFIKAT APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-4356924 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126

IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/9106/XII/2022

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

DWI ANGGRAENI RAHMAWATI

NIM: 1917405117

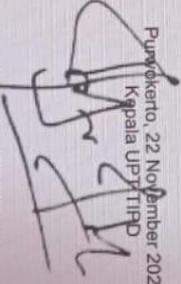
Tempat / Tgl. Lahir: Purbalingga, 19 Maret 2002

Sabagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	90 / A
Microsoft Excel	90 / A
Microsoft Power Point	90 / A




Purwokerto, 22 November 2022
Kepala UPT TIPD
Dr. H. Ejar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003

ORIGINALITY REPORT			
20%	19%	6%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	6%	
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	4%	
3	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	2%	
4	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%	
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%	
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%	
7	Submitted to stie-pembangunan Student Paper	<1%	
8	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1%	
9	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%	
10	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%	
11	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1%	
12	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%	
13	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1%	

Hasil Cek Turnitin

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Dwi Anggraeni Rahmawati
2. NIM : 1917405117
3. Tempat/Tgl.Lahir : Purbalingga, 19 Maret 2002
4. Alamat Rumah : Desa Kutasari, RT11/06,
Kecamatan Kutasari, Kabupaten
Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah
5. Nama Ayah : Suparno Ahmad
6. Nama Ibu : Sri Nastuti
7. Nama Istri : -
8. Nama Anak : -

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. MI MA'ARIF NU KARANGREJA, tahun lulus 2013
- b. MTS MA'ARIF NU KARANGKLESEM, tahun lulus 2016
- c. MA EL QOSIMI, tahun lulus 2019
- d. S1, Tahun Masuk 2019

C. Pengalaman Organisasi

FOSISPURA : Forum Mahasiswa Purbalingga Perwira

Purwokerto, 5 Januari 2024

Dwi Anggraeni Rahmawati