

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE
STORYLINE* 3 BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* (PBL) PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS V SDN
GUGUS 3 KECAMATAN SITIUNG
DHARMASRAYA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
FIRDHA OKTA VIOLA
NIM. 19129220

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

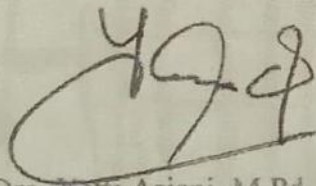
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS V
SDN GUGUS 3 KECAMATAN SITIUNG
DHARMASRAYA

Nama : Firdha Okta Viola
NIM. : 19129220
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2023

Mengetahui,

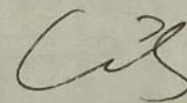
Kepala Departemen PGSD FIP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui,

Pembimbing



Atri Waldi, M.Pd
NIP.199105012019031016

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis
Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Tematik
Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya
Nama : Firdha Okta Viola
NIM : 19129220
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

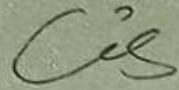
Padang, Februari 2023

Tim Penguji,

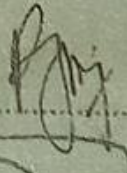
Nama

Tanda Tangan

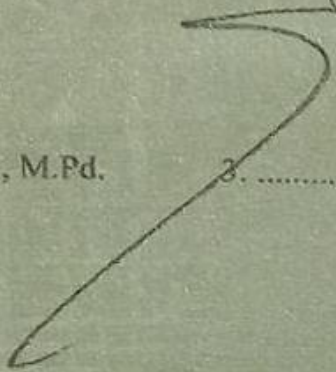
1. Ketua : Atri Waldi, M.Pd.

1. 
.....

2. Anggota : Dra. Reinita, M.Pd.

2. 
.....

3. Anggota : Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd.

3. 
.....

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Firdha Okta Viola

NIM : 19129220

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima saksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 06 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Firdha Okta Viola
NIM. 19129220

ABSTRAK

Firdha Okta Viola. 2023. Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu yang berbasis teknologi di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan guru cenderung media gambar terbuat dari kertas dan gambar pajangan di ruang kelas. Salah satu media berbasis teknologi adalah *Articulate Storyline 3* yang didesain semanarik mungkin dengan dilengkapi audio, gambar, video, games dan kuis yang bertujuan agar peserta didik termotivasi dan terlibat aktif dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri lembar validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 20 orang peserta didik di kelas V SDN 04 Sitiung dan subjek penyebaran media interaktif ini terdiri dari 22 orang peserta didik di kelas V SDN 20 Sitiung.

Hasil penelitian pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL yang dikembangkan telah divalidasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 92,6%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 04 Sitiung dapat diketahui bahwa media interaktif sangat praktis dengan hasil persentase kepraktisan 95,83%, dan 93,12%. Selanjutnya hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 20 Sitiung menunjukkan hasil persentase kepraktisan 93,75% dan 94,50% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Pembelajaran Tematik Terpadu

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Medai Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya”. Selanjutnya shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan oleh peneliti berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. selaku kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd. selaku ketua UPP III Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Bapak Atri Waldi, M.Pd. selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Reinita, M.Pd. dan Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd. selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Arwin, M.Pd, Bapak Dedi Supendra, MA, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd. selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Guzaiman, S.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Meri Andani, S.Pd selaku guru kelas V, guru-guru, dan peserta didik SDN 04 Sitiung yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Ibu Supratini, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah dan Bapak Indra, S.Si selaku guru kelas V, guru-guru, dan peserta didik SDN 20 Sitiung yang telah

memberikan izin, informasi, dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

10. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Buyung Bairus (Alm) dan Ibunda Yusma Ningsi, seorang wanita kuat dan tangguh yang senantiasa dengan tulus, ikhlas, sabar, dan penuh kasih sayang mendo'akan, memotivasi serta memberikan seluruh dukungannya kepada peneliti hingga menghantarkan putri tercintanya pada tahap ini.
11. Terima kasih untuk adik tersayang Arma Febiyani dan M. Adzqani Syahputra serta keluarga besar yang selalu mendo'akan, memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Diri saya sendiri yang mau dan mampu bertahan, berusaha dan berjuang semampu yang saya bisa, tidak menyerah walau banyak rasa malas dan godaan yang datang, dan terima kasih sudah bersedia untuk tetap kuat hingga sampai pada tahap ini.
13. Untuk sahabatku Dara Fardian Sari dan Desrika Zulfiyanti walaupun tak sedarah terima kasih sudah mau searah, yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, selalu ada dalam keadaan apapun dan selalu mendengarkan keluh kesahku selama penulisan skripsi ini.
14. Terima kasih untuk teman seperjuangan Lisa, Nia, Ipit, Uul, Sandra, Dina, Nisa, Mila, Lili yang selalu memberikan dukungan, semangat dan bantuan selama menyelesaikan skripsi ini.
15. Seluruh warga Red Army 19 BB 04 selaku teman sekelas dari awal perkuliahan, teman-teman Angkatan 2019, senior Kak Muliani, S.Pd dan adik kosku Rahma

dan Khanifah yang telah mau direpotkan dan selalu memberikan semangat serta bantuan dalam segala hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan, dan do'a yang telah Bapak, Ibu, dan teman-teman berikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Aamiin ya Rabbal'alamin.*

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan Pendidikan.

Padang, Februari 2023



Firdha Okta Viola

NIM.19129220

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Hakikat Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	13
2. Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	28
3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	31
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	40
A. Model Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan.....	41
1. Studi Pendahuluan	41
2. Pengembangan Model.....	41
C. Uji Coba Produk	46

1. Subjek Uji Coba.....	46
2. Jenis Data	46
3. Instrument Pengumpulan Data.....	47
4. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	53
A. Penyajian Data Uji Coba	53
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	53
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	72
B. Analisis Data.....	76
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran	76
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	82
C. Revisi Produk	85
D. Pembahasan	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. Simpulan.....	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	108

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya.....	39
Bagan 3.1 Alur Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kualifikasi Validitas Pengembangan Media Pembelajaran	49
Tabel 2.	Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	50
Tabel 3.	Skala Penilaian Angket Guru Dan Angket Peserta Didik.....	51
Tabel 4.	Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	52
Tabel 5.	Dosen Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa	70
Tabel 6.	Persentase Validasi Media Interaktif Keseluruhan	80
Tabel 7.	Saran dan Revisi Ahli Materi	86
Tabel 8.	Tampilan Media Interaktif Sebelum Dan Sesudah Revisi	86
Tabel 9.	Saran dan Revisi Ahli Media.	87
Tabel 10.	Tampilan Media Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi.	87
Tabel 11.	Saran dan Revisi Ahli Bahasa.	89
Tabel 12.	Tampilan Media Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi.	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	21
Gambar 2.2	Tampilan Awal Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	22
Gambar 2.3	Tampilan Untuk Mengganti Ukuran	22
Gambar 2.4	Tampilan Untuk Memilih <i>Background</i>	22
Gambar 2.5	Tampilan Mengubah <i>Background</i>	23
Gambar 2.6	Menulis Judul Untuk Setiap Slide Materi	23
Gambar 2.7	Tampilan Untuk Menambah Teks	23
Gambar 2.8	Tampilan Untuk Memilih <i>Icon Character</i>	24
Gambar 2.9	Tampilan Beberapa <i>Icon Character</i>	24
Gambar 2.10	Tampilan Untuk Membuat <i>Button</i>	25
Gambar 2.11	Tampilan Untuk Mengubah Warna <i>Button</i>	25
Gambar 2.12	Tampilan Untuk Memberi Nama Setiap Slide	25
Gambar 2.13	Tampilan Untuk Menambah Layers.....	26
Gambar 2.14	Tampilan Untuk Menambah Trigger.....	26
Gambar 2.15	Tampilan Cara Mengatur Trigger.....	27
Gambar 2.16	Tampilan Menu Untuk Kuis.....	27
Gambar 2.17	Tampilan Menu Insert	27
Gambar 2.18	Cara Mereview Proyek Media yang Dibuat	28
Gambar 2.19	Cara Menyimpan Proyek Media.....	28
Gambar 4.1	Tampilan Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	57
Gambar 4.2	Tampilan Awal Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	58
Gambar 4.3	Mengubah Ukuran Tampilan.....	58
Gambar 4.4	Cara Mengubah <i>Background</i>	58
Gambar 4.5	Menulis Judul Untuk Setiap Slide Materi	59
Gambar 4.6	Untuk Menambah Teks	59
Gambar 4.7	Tampilan Menu Insert	59
Gambar 4.8	Tampilan Untuk Menambah Layers.....	60
Gambar 4.9	Tampilan Untuk Menambah Trigger.....	60
Gambar 4.10	Cara Mengatur Trigger	61
Gambar 4.11	Cara Membuat Soal Evaluasi atau Kuis	61

Gambar 4.12	Cara Mereview Proyek Media Yang Dibuat	61
Gambar 4.13	Cara Menyimpan Proyek Media.....	62
Gambar 4.14	Tampilan Awal Media Interaktif.....	62
Gambar 4.15	Tampilan Awal Pembelajaran 3 dan 4.....	62
Gambar 4.16	Tampilan Petunjuk Penggunaan Media.....	63
Gambar 4.17	Tampilan Profil Pengembang	63
Gambar 4.18	Tampilan Menu Utama Pembelajaran 3	63
Gambar 4.19	Tampilan Menu Utama Pembelajaran 4	64
Gambar 4.20	Tampilan Kompetensi Inti.....	64
Gambar 4.21	Tampilan Awal Materi Pembelajaran 3.....	64
Gambar 4.22	Tampilan Materi Teks Eksplanasi	65
Gambar 4.23	Tampilan Materi Teks Eksplanasi	65
Gambar 4.24	Tampilan Materi Untuk Tanya Jawab	65
Gambar 4.25	Tampilan Menu Ayo Berdiskusi	65
Gambar 4.26	Tampilan Materi Interaksi Manusia	66
Gambar 4.27	Tampilan Materi Hak	66
Gambar 4.28	Menu Perintah Untuk Menampilkan Diskusi	66
Gambar 4.29	Tampilan Awal Materi Pembelajaran 4.....	66
Gambar 4.30	Tampilan Uraian Materi Pembelajaran 4	67
Gambar 4.31	Tampilan Awal Materi Kewajiban	67
Gambar 4.32	Tampilan Games Tarik Gambar yang Sesuai.....	67
Gambar 4.33	Tampilan Games Pilih Gambar yang Sesuai	67
Gambar 4.34	Tampilan Awal Menu Kuis Pembelajaran 3	68
Gambar 4.35	Tampilan Awal Menu Kuis Pembelajaran 4	68
Gambar 4.36	Tampilan Petunjuk Pengerjaan Kuis	68
Gambar 4.37	Tampilan Soal Kuis	68
Gambar 4.38	Tampilan Hasil Kuis.....	69
Gambar 4.39	Tampilan Sertifikat Hasil Kuis.....	69
Gambar 4.40	Tampilan Penutup Pembelajaran.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Produk Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	108
Lampiran 2. Lembar Surat Observasi Awal.....	125
Lampiran 3. Lembar Surat Balasan Observasi Awal	128
Lampiran 4. Lembar Surat Izin Penelitian	131
Lampiran 5. Lembar Surat Balasan Izin Penelitian	133
Lampiran 6. Lembar Observasi Awal	135
Lampiran 7. Lembar Pedoman Wawancara untuk Guru.....	138
Lampiran 8. Perhitungan Angket Kegemaran Peserta Didik.....	145
Lampiran 9. Dokumentasi Observasi dan Wawancara	149
Lampiran 10. Surat Izin Validasi Materi, Bahasa dan Media	150
Lampiran 11. Kisi-kisi Lembar Validasi.....	153
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi.....	154
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Media.	164
Lampiran 14. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	174
Lampiran 15. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Respon Guru	180
Lampiran 16. Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru.....	181
Lampiran 17. Perhitungan Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru	189
Lampiran 18. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.	191
Lampiran 19. Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.	192
Lampiran 20. Perhitungan Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.	200
Lampiran 21. RPP Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3.	203
Lampiran 22. RPP Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 4.	231
Lampiran 23. Perhitungan Hasil Belajar Peserta Didik.	256
Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian.....	258

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia sampai saat ini berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan teknologi dan informasi ini akan berdampak terhadap segala aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Dalam sistem pendidikan dituntut untuk dapat menyeimbangkan perkembangan sistem teknologi dan informasi dengan cara memadukannya ke dalam sistem pendidikan (Anita et al., 2022). Dengan kemajuan teknologi dan informasi tersebut, banyak pembaharuan atau inovasi yang dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik (Afrianda & Reinita, 2022). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran, di mana guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran menggunakan tema sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik (Desyandri & Vernanda, 2017). Sebagaimana yang dijelaskan Syaifuddin (2017) bahwa dalam pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Oleh

karena itu, untuk membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran. Suryani (2018:132) menyatakan bahwa:

“Learning media is the intermediary/conductor and message carrier in the learning. For that reason, through using media the delivery of learning material can be uniformed, the learning process will run more attractively, the students will be more interactive, the learning time will proceed more efficiently and will improve the quality of learning. Learning media can be an attempt of improving the quality of interaction between teacher and students”.

Media pembelajaran merupakan perantara dan pembawa pesan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media, penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, waktu pembelajaran berlangsung lebih efisien dan kualitas pembelajaran meningkat. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Ilahi & Desyandri (2020) media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk menumbuhkan semangat, motivasi dan minat belajar peserta didik.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam pembelajaran seorang guru harus cermat dalam memilih atau menentukan media yang akan digunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yang akan digunakan adalah ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, keefektifan media, ketersediaan media, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas media, kemampuan guru dalam menggunakannya, alokasi waktu yang tersedia, dan kesesuaian

media dengan karakteristik peserta didik (Hasan, 2021). Reinita & Saralee, (2022:140) menyatakan bahwa *“the selection of the right learning media with good quality is needed in order to get a significant influence in the learning process. Selection of the right learning media can make learning media effective and not in vain if applied to the learning process”*. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan kualitas yang baik sangat diperlukan agar memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran.

Berkenaan dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini, untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, maka salah satu cara yang dapat dilakukan seorang guru pada zaman sekarang ini adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Reinita et al., 2018). Suatu pembelajaran yang diberikan lewat teknologi mampu membuat peserta didik belajar lebih semangat, kreatif, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Salah satunya guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik, dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam

pembelajaran, dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam belajar (Hanisah et al., 2022). Salah satu dari media interaktif yang digunakan adalah *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 adalah salah satu *software* yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran interaktif. Menurut Mufidah & Khorri (2021) *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. A. Husna & Fajar (2022:18) menjelaskan bahwa *Articulate Storyline 3* sebagai berikut:

“Articulate Storyline 3 is a platform/software for creating interactive presentations similar to those created with Microsoft PowerPoint, but with more advanced capabilities that are simple to use, such as timeline, movie, picture, character, animation, and other. This platform’s output can be in the form of website (html5), video, LMS, programs (exe), and other online and offline application. This tool also includes several templates from which to construct interactive media, particularly for creating practice and test questions”.

Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak untuk membuat presentasi interaktif memiliki keunggulan dan kemampuan lebih canggih yang mudah untuk digunakan, seperti *timeline*, video, gambar, karakter, animasi, dan lain-lain. Hasil publikasi platform ini dapat berupa *website* (html5), video, LMS, program (exe), dan aplikasi *online* maupun *offline* lainnya. Aplikasi ini juga mencakup beberapa *template* untuk membuat media interaktif, khususnya untuk membuat soal latihan dan kuis.

Media interaktif *Articulate Storyline 3* mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, dan peserta didik lebih

mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena media interaktif *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan langsung oleh peserta didik, sehingga dapat memberikan pengalaman langsung untuk turut aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Legina & Sari (2022) menyatakan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* dalam penggunaannya dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk menemukan informasi terkait materi pembelajaran dan *Articulate Storyline 3* ini media yang dapat diakses dengan mudah karena media dapat berbentuk *website* atau *link*, sehingga penggunaannya dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya pada tanggal 27 – 29 September 2022 di SD Negeri 04 Sitiung, tanggal 17 – 18 Oktober 2022 di SD Negeri 19 Sitiung dan SD Negeri 20 Sitiung, Kab. Dharmasraya, dalam studi pendahuluan dilakukan observasi, wawancara dan penyebaran angket ke peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran. Diperoleh data dari hasil observasi di kelas V yaitu dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media, namun media tersebut masih media gambar yang tersedia pada buku siswa dan gambar pajangan yang ada di kelas, sehingga masih ditemukan peserta didik yang tidak memperhatikan guru di saat proses pembelajaran berlangsung, karena media yang digunakan hanya terlihat oleh peserta didik yang duduk di depan saja. Media pembelajaran yang digunakan guru belum melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga ditemukan peserta didik yang kurang

bersemangat dan kurang termotivasi untuk aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga masih ditemukan peserta didik yang pasif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui wawancara bersama wali kelas V, peneliti menemukan informasi bahwa motivasi peserta didik untuk belajar masih kurang, hanya beberapa dari peserta didik yang cukup aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih sebatas media gambar atau benda-benda konkret serta untuk sarana dan prasarana sekolah sudah dilengkapi fasilitas yang lengkap seperti komputer, infokus, dan layar proyektor, tetapi guru masih kurang memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media dalam proses belajar mengajar, untuk menggunakan media berbasis teknologi hanya sesekali saja menggunakan *powerpoint* yang ditayangkan dengan infokus. Hal ini disebabkan karena keterampilan guru yang masih kurang dalam mempersiapkan atau membuat media yang interaktif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian, melalui pengisian angket kegemaran peserta didik, diperoleh data bahwa rata-rata peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan media, sangat menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan audio, video, dan gambar serta dalam penggunaan laptop/hp rata-rata peserta didik sudah pandai dalam pengaplikasiannya apabila proses pembelajaran menggunakan teknologi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan inovasi baru dalam media pembelajaran, memerlukan media

pembelajaran dengan sajian yang menarik, interaktif, dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan zaman, alternatif solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 ini memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Af'idiati et al., 2022) *Articulate Storyline 3* dapat membuat media pembelajaran yang menarik dengan fitur-fiturnya yang lengkap seperti gambar, audio, video, karakter yang pembuatannya dapat disesuaikan dan hasil publikasi media interaktif ini dapat dioperasikan secara *online* maupun *offline*. Selain itu, keunggulan dari *Articulate Storyline 3* berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Fatia & Ariani, 2020) adalah pengaplikasian yang mudah dalam pembelajaran, sangat membantu bagi pemula untuk membuat media pembelajaran yang menarik, dilengkapi fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *trigger*, *picture*, *character*, yang menarik dibandingkan aplikasi lainnya.

Selain penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3*, penggunaan model pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Winaputra (Tayeb, 2017) model

pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah yang sistematis dalam mengatur proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran, pusat pembelajaran adalah peserta didik, sementara guru sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran (Fathurrohman, 2015).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti memilih judul penelitian **“Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya yang valid?

2. Bagaimana pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya yang valid.
2. Untuk mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif yang memuat materi tematik terpadu sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar yaitu terfokus pada pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4.
2. Media pembelajaran tematik terpadu dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

3. Dalam pengembangan produk ini dirancang dengan menambahkan gambar/animasi, teks, video, audio, soal latihan, games edukasi dan kuis, sehingga dengan tampilan yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar.
4. Publikasi media interaktif dalam bentuk *website* atau *link* sehingga dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik dan guru melalui laptop, komputer dan *android*.

E. Manfaat Pengembangan

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai motivasi untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai jalan alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Bagi peserta didik, dapat memahami pembelajaran dengan lebih mudah, sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat, dan motivasi peserta didik dalam belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan adalah pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu yang dapat diuji validitas, dan

praktikalitasnya. Uji validitas atau kelayakannya dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media interaktif yang dikembangkan dengan cara memvaliditaskan oleh para ahli (validator). Sedangkan untuk uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan atau mudahnya media interaktif yang digunakan dengan cara melihat hasil dari pengisian angket respon guru dan respon peserta didik terhadap praktikalitas media interaktif yang dikembangkan.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah didasarkan pada keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik dari segi ilmu pengetahuan, pengalaman, waktu dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada pembelajaran tematik terpadu Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Hanisah et al., 2022).
2. *Articulate Storyline 3* adalah salah satu aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif karena menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan menarik untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif (Utami & Wahyudi, 2021).

3. Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik (Setiyaningrum, 2018).
4. Validitas adalah suatu yang bisa mengukur tingkat kelayakan dari suatu produk. Kegiatan ini dilakukan oleh para ahli yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validitasnya (Alfasimi et al., 2018).
5. Praktikalitas adalah kepraktisan atau kemudahan dalam pemakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan (Maskar & Dewi, 2020).
6. Model ADDIE adalah salah satu model yang biasanya digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah *analysis, design, development, implementasion, and evaluation* (Bulhayat et al., 2021).