

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE  
STORYLINE 3* BERBASIS *KONTEKSTUAL* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**Oleh :**

**TRI SUCI ANGGRAINI  
NIM. 17129422**

**JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

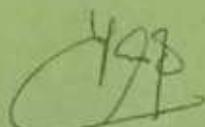
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*  
*STORYLINE 3* BERBASIS *KONTEKSTUAL* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Tri Suci Angraeni  
NIM : 17129422  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2022

Mengetahui,

Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yeti Ariani, M.Pd

NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dra. Reinita, M.Pd

NIP. 19630604 198803 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3*  
Berbasis *Kontekstual* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di  
Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama : Tri Suci Anggraini

NIM/BP : 17129422/2017

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2022

Tim Penguji,

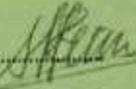
Nama

Tanda Tangan

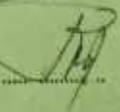
1. Pembimbing : Dra. Reinita, M.Pd

1. 

2. Penguji I : Drs. Arwin, M.Pd

2. 

3. Penguji II : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd

3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tri Suci Anggraini  
NIM/BP : 17129422/2017  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis  
*Kontekstual* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV  
Sekolah Dasar

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 bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

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

Padang, Maret 2022

Saya yang menyatakan,



Tri Suci Anggraini

NIM. 17129422

## ABSTRAK

**Tri Suci Anggraini. 2022. Pengembangan Media interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Kontekstual* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh, media pembelajaran yang digunakan saat ini sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Media yang digunakan antara lain globe, gambar – gambar, peta, atlas (kumpulan Peta), Model rangka tubuh manusia dan lainnya. peserta didik mulai jenuh dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan media gambar yang tidak diperbaharui sejak dua sampai tiga tahun belakangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dengan tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi oleh validator dan angket respon guru beserta angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 21 peserta didik yang terdiri dari 12 siswa laki – laki dan 9 orang siswa perempuan di kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai.

Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh hasil validasi materi 88,3 %, validasi media 96,3 %, dan validasi bahasa 96 % (sangat valid ). Hasil praktikalitas dinyatakan sangat praktis, hal ini terlihat dari hasil respon guru 94,6 % (sangat praktis) dan hasil respon dari 21 peserta didik 91,6 % (sangat praktis). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Articulate Storyline 3, Kontekstual, Pembelajaran Tematik padu, Model ADDIE

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Kontekstual* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Besar Umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.

2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku coordinator UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP beserta bapak dan ibu staf pengajar yang telah memberikan sumbangan pikiran, dukungan, fasilitas dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan demi terwujudnya Skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan Skripsi ini.
4. Bapak Drs. Arwin, M.Pd dan ibu Dra. Rifda eliyasni, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk menyempurnakan penulisan Skripsi ini.
5. Ibu Dea Stivani Suherman, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi, bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku validator ahli media, dan ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, saran serta menilai kelayakan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan Skripsi ini.
7. Ibu Hj. Erlina Nasution, S.Pd.M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 11 Tanjung Alai yang telah memberikan izin penelitian.

8. Ibu Rika Puspa Rini, S.Pd dan ibu Nurtina, S.Pd selaku guru kelas IV-A dan guru kelas IV-B di SD Negeri 11 Tanjung Alai yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
9. Penghargaan yang tak terhingga dan penuh rasa hormat peneliti sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayah Masdi Indra dan ibu Nurafni yang senantiasa dengan tulus, ikhlas, sabar, dan penuh rasa kasih sayang mendo'akan, memotivasi serta memberikan seluruh dukungannya baik moril maupun material kepada peneliti.
10. Teristimewa kepada kakak Herlinda, S.Pd dan abang Wahyudi Dwi Yandra beserta keluarga besar yang telah mendo'akan, memberikan semangat dan memberi dukungan moril maupun materil kepada peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
11. Diri saya sendiri yang mau dan mampu bertahan, berjuang, berusaha sekuat yang saya bisa, tidak menyerah walaupun banyak rasa dan godaan yang datang untuk berhenti, terima kasih karena sudah bersedia untuk tetap kuat.
12. Sahabat – sahabatku yang berada di Pasaman dan teman – teman terbaik yang sama – sama sedang berjuang di PGSD UNP yang tidak pernah berkata tidak disaat peneliti membutuhkan bantuan, dan membantu dalam memberikan semangat, motivasi dan masukan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
13. Teman – teman seperbimbingan serta teman – teman mahasiswa SI PGSD UNP angkatan 2017 sebagai teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian Skripsi ini.

14. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan dan do'a yang telah Bapak, Ibu dan teman – teman berikan menjadi amal shaleh dan mendapat 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 kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Bukittinggi, Maret 2022

Peneliti

Tri Suci Anggraini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
G. Devenisi Istilah .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Landasan Teori .....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Manfaat Media Pembelajaran .....	12
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
d. Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2. Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> .....	14
a. Pengertian <i>Articulate Storyline 3</i> .....	14
b. Spesifikasi Software .....	15
c. Langkah – Langkah Membuat Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> .....	18
d. Langkah – Langkah Pengaplikasian Media	

Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif	
<i>Articulate Storyline 3</i> .....	29
e. Kelebihan <i>Articulate Storyline 3</i> .....	29
f. Kekurangan <i>Articulate Storyline 3</i> .....	30
3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu .....	31
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu .....	31
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu .....	32
c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu .....	34
4. Hakikat Pendekatan <i>Kontekstual</i> .....	35
a. Pengertian Pembelajaran <i>Kontekstual</i> .....	35
b. Komponen dalam Pembelajaran <i>Kontekstual</i> .....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berfikir.....	39
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>42</b>
A. Model Pengembangan.....	42
B. Prosedur Pengembangan .....	44
1. Studi Pendahuluan.....	44
2. Pengembangan Model.....	45
a. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis) .....	45
b. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	46
c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	47
d. Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan) .....	47
e. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	48
C. Uji Coba Produk.....	50
1. Subjek Uji Coba .....	50
2. Jenis Data .....	50
3. Instrumen Pengumpulan data.....	50
a. Instrumen Validasi Media Pembelajaran .....	50
b. Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran.....	51
4. Teknik Analisis Data.....	51
a. Analisis data Validitas Media Pembelajaran.....	52

b. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran .....	53
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>55</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	55
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	55
a. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis) .....	55
1. Analisis Kebutuhan .....	55
2. Analisis Kurikulum .....	56
a. Kompetensi Inti (KI) .....	57
b. Kompetensi Dasar (KD).....	58
c. Indikator .....	59
d. Tujuan Pembelajaran.....	61
3. Analisis Peserta Didik .....	64
b. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	65
c. Tahap <i>development</i> (Pengembangan) .....	74
d. Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan) .....	75
e. Tahap Evaluation (Evaluasi) .....	76
B. Analisis Data .....	77
1. Analisis Data Uji Validitas.....	77
a. Analisis Data Uji Validitas.....	77
1) Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi.....	77
2) Analisis Data Uji Validitas Ahli Media .....	82
3) Analisis data Uji Validitas Ahli Bahasa.....	86
b. Hasil Analisis Data Validitas .....	89
1) Hasil Analisis Data Uji Validitas Materi .....	89
2) Hasil Analisis Data Uji Validitas Media .....	89
3) Hasil Analisis Data Uji Validitas Bahasa.....	89
2. Analisis data Uji Praktikalitas .....	90
a. Analisis Uji Praktikalitas Respon Guru .....	90
b. Analisis Uji Praktikalitas Respon Peserta didik.....	91
C. Revisi Produk .....	93
1. Revisi Berdasarkan Saran dari Ahli Materi .....	93

2. Revisi Berdasarkan Saran dari Ahli Media.....	95
3. Revisi Berdasarkan Saran dari Ahli Bahasa.....	98
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>101</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	101
B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	102
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>106</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran interaktif.....	52
Tabel 2.	Kriteria Kelayakan dan Revisi Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	52
Tabel 3.	Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta didik.....	53
Tabel 4.	Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu .....	54
Tabel 5.	Dosen Ahli Bahasa, Dosen Ahli Media, dan Dosen Ahli Materi..	75
Tabel 6.	Hasil Respon Guru dan Peserta Didik.....	77
Tabel 7.	Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Materi .....	78
Tabel 8.	Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Materi Setelah Revisi....	80
Tabel 9.	Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Media .....	82
Tabel 10.	Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Media Setelah Revisi ....	84
Tabel 11.	Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Bahasa.....	86
Tabel 12.	Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Bahasa Setelah Direvisi	87
Tabel13.	Analisis Hasil Angket Respon Guru .....	90
Tabel14.	Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	91
Tabel 15.	Revisi Ahli Materi.....	93
Tabel 16.	Revisi Ahli Media .....	96
Tabel 17.	Revisi Ahli Media .....	99

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Tampilan awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	18
<b>Gambar 2.2</b>	Instalasi <i>Articulate storyline 3</i> .....	19
<b>Gambar2.3</b>	Tampilan Pembuka <i>Articulate Storyline 3</i> .....	19
<b>Gambar 2.4</b>	Tampilan Pilihan Project .....	20
<b>Gambar 2.5</b>	Tampilan Scene dengan Satu Slide Kosong .....	20
<b>Gambar 2.6</b>	Halaman Lembar Kerja.....	21
<b>Gambar 2.7</b>	Mengganti Nama Scene .....	21
<b>Gambar 2.8</b>	Menambahkan Konten (objek) pada Slide .....	22
<b>Gambar 2.9</b>	Menambahkan Gambar Begroun atau Latar .....	22
<b>Gambar 2.10</b>	Menambahkan Tulisan.....	23
<b>Gambar 2.11</b>	Memilih Tombol Menu.....	23
<b>Gambar 2.12</b>	Memilih Warna untuk Tombol Menu .....	24
<b>Gambar 2.13</b>	Memilih karakter yang Diinginkan.....	25
<b>Gambar 2.14</b>	Memilih Tampilan Kerja Baru.....	25
<b>Gambar 2.15</b>	Lembar Kerja Baru .....	26
<b>Gambar 2.16</b>	Menambah Lembar Kerja Baru .....	26
<b>Gambar 2.17</b>	Pilihan Insert video .....	27
<b>Gambar 2.18</b>	Pilih Insert > Audio .....	27
<b>Gambar 2.19</b>	Kotak Dialog Audio Options .....	28

<b>Gambar 2.20</b>	Tab Ribbon Preview .....	28
<b>Gambar 2.21</b>	Format publish .....	29
<b>Gambar 4.1</b>	Situs Resmi <i>Articulate Storyline 3</i> .....	66
<b>Gambar 4.2</b>	Tampilan Aplikasi Articulate Storyline 3 di Desktop .....	66
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	67
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan Lembar Kerja Aktif <i>Articulate Storyline 3</i> .....	67
<b>Gambar 4.5</b>	Mendesain Media Pembelajaran pada Lembar Kerja .....	68
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan Menyimpan Media <i>Articulate Storyline 3</i> .....	69
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan Awal Media Pembelajaran 1 .....	70
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Awal Media Pembelajaran 5 .....	70
<b>Gambar 4.9</b>	Materi Awal dalam Media Pembelajaran 1 pada Tahap Konstruktivisme.....	71
<b>Gambar4.10</b>	Materi Awal dalam Media Pembelajaran 5 pada Tahap Konstruktivisme.....	71
<b>Gambar 4.11</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 1 Tahap Bertanya....	72
<b>Gambar 4.12</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 5 Tahap Bertanya....	72
<b>Gambar 4.13</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 1 Tahap Masyarakat Belajar .....	72
<b>Gambar 4.14</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 5 Tahap Masyarakat Belajar .....	73
<b>Gambar 4.15</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 1 Tahap Pemodelan.	73
<b>Gambar 4.16</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 5 Tahap Pemodelan	73
<b>Gambar 4.17</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 1 Tahap Menemukan	74
<b>Gambar 4.18</b>	Tampilan dalam Media Pembelajaran 5 Tahap Menemukan	74

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>kontekstual</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai Lubuk Sikaping .....	41
Bagan 3.1	Skema Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis <i>Kontekstual</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Negeri 11 Tanjung alai Lubuk Sikaping. ....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Gambaran Hasil Bentuk Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar .....	107
Lampiran 2	RPP kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran I.....	119
Lampiran 3.	Materi Menggunakan Media Pembelajaran <i>Articulate</i> <i>Storyline 3</i> Kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 1...	134
Lampiran 4.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	141
Lampiran 5.	Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban RPP Kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 1.....	153
Lampiran 6 .	Instrumen Penilaian .....	159
Lampiran 7.	RPP Kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 5 .....	171
Lampiran 8.	Materi Menggunakan Media Pembelajaran <i>Articulate</i> <i>Storyline 3</i> Kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 5...	183
Lampiran 9.	Lembar Kerja Peserta Didik .....	186
Lampiran 10.	Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban RPP KelasIV Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 5.....	194
Lampiran 11.	Instrumen Penilaian .....	200
Lampiran 12.	Lembar Angket Validasi Awal Media Pembelajaran Aspek Materi .....	207
Lampiran 13.	Lembar Angket Validasi Akhir Media Pembelajaran Aspek Materi .....	211
Lampiran 14.	Lembar Angket Validasi Awal Media Pembelajaran	

	Aspek Media .....	215
Lampiran 15.	Lembar Angket Validasi Akhir Media Pembelajaran Aspek Media .....	219
Lampiran 16.	Lembar Angket Validasi Awal Media Pembelajaran Aspek Bahasa.....	223
Lampiran 17.	Lembar Angket Validasi Akhir Media Pembelajaran Aspek Bahasa.....	227
Lampiran 18.	Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran .....	231
Lampiran 19.	Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru Terhadap Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis <i>Kontekstual</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar .....	237
Lampiran 20.	Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran .....	239
Lampiran 21.	Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik Terhadap Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis <i>Kontekstual</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar .....	249
Lampiran 22.	Surat Izin Melakukan Penelitian.....	251
Lampiran 23.	Surat Balasan Penelitian .....	252
Lampiran 24.	Dokumentasi Penelitian Penggunaan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis <i>Kontekstual</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar .....	253

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama kesediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media pembelajaran. mutu pendidikan akan lebih efektif jika pendidik dan peserta didik bisa lebih baik dalam menjalankan proses pembelajaran, salah satu tugas seorang pendidik yaitu dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pendidik hanya sebagai fasilitator, oleh karena itu guru harus menciptakan keadaan kelas dimana peran peserta didik lebih aktif. salah satu caranya yaitu dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. media dapat memperlancar stimulus respon antar peserta didik dan guru sehingga konsep dan pesan yang dipelajari dapat tersampaikan dengan tepat (Putri & Reinita 2020). Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan dalam pembelajaran.

Agar kegiatan pembelajaran yang diciptakan menjadi lebih menarik, maka salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi

Husein,2018(dalam Reinita, Waldi, Farida, Putri, dan Setyaningsih,2020 : 2).*Articulate Storyline 3* adalah sebuah program yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, software ini memiliki kemampuan untuk dapat mengembangkan slide, flash (swf), fideo, dan karakter animasi menjadi satu.*Articulate Storyline 3*dirilis tanggal 11 September 2017, *Articulate Storyline 3*ini merupakan pengembangan dari versi sebelumnya yaitu *Articulate Storyline 2*.Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua versi tersebut,sebab hampir semua konsepnya sama. *Articulate Storyline 3* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan.tampilan yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikannya,*Articulate Storyline 3*ini cukup mudah digunakan karena softwere ini memiliki fitur yang sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Ms Power Point*.

Darmawan (2016) (dalam Setyaningsih, Rusijono, dan Wahyudi, 2020 : 2) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui template yang dipublish baik online maupun offline. Menurut Pratama (2019)(dalam Setyaningsih, Rusijono, dan Wahyudi, 2020 : 2) *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media persentasi atau komunikasi. Amiroh (2019 : 2) juga mengatakan bahwa “*Articulate Storyline 3* merupakan salah satu media *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten

berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi.”Publikasi hasil projeck Articulate Storyline berupa media berbasis web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti tablet, labtop, maupun smartphone.

Pemanfaatan media interaktif ini diharapkan akan memotivasi siswa belajar mandiri, kreatif, dan bersemangat. selain itu dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena pada proses pembelajaran guru tidak lagi menggunakan metode ceramah melainkan menuangkan ide – ide kreatifnya kedalam media interaktif yang disajikannya dengan memperhatikan beberapa hal, diantaranya yaitu materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan alokasi waktu yang tersedia.

Namun nyatanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama 3 hari pada tanggal 16 sampai tanggal 18 november 2020 dengan 2 orang wali kelas IV A dan Kelas IV B SD Negeri 11 Tanjung Alai Lubuk Sikaping, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Media yang digunakan antara lain globe, gambar – gambar, peta, atlas (kumpulan Peta), Model rangka tubuh manusia dan lainnya.Hal tersebut juga didukung dengan keterangan dari peserta didik kelas IV A dan kelas IV B dengan jumlah 20 peserta didik.

Penggunaan Globe, peta, dan atlas tidak maksimal, biasanya peta hanya terpajang disudut ruang kelas, dan globe dipajang di atas lemari.Atlas

digunakan jika siswa mendapat tugas menggambar ulang peta propinsi atau peta Negara pada buku gambar. Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik mulai jenuh dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan media gambar yang tidak diperbaharui sejak dua sampai tiga tahun belakangan. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan dari penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan adanya.

Keterbatasan media tersebut sangat berdampak bagi pendidik dan peserta didik, dimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan, guru kesulitan menyampaikan materi pembelajaran karena media yang akan digunakan terbatas, serta minat belajar siswa ikut menurun karena tidak adanya variasi dalam pembelajaran. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat juga akan mengurangi ketertarikan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut penulis ingin mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual*, dimana media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* ini cukup mudah dipelajari bagi pemula, terutama para guru yang telah memiliki dasar membuat *Ms Power Point*, karena *Articulate Storyline 3* memiliki fitur yang sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Ms Power Point*. Media pembelajaran ini juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *Scene* dan *Slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Pendekatan *Kontekstual* dipilih karena pendekatan ini merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan

antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari – hari. sehingga dengan keterlibatan siswa tersebut, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

Penulis memilih media ini karena beberapa faktor yaitu software ini telah tersedia dengan format .exe sehingga bisa digunakan secara langsung dalam PC / Laptop dan tidak perlu menginstal ulang, serta program *Articulate Storyline 3* dapat dipasang dan dijalankan pada sistem windows 7, 8 hingga windows 10. faktor penghambatnya yaitu karena banyak pendidik yang usianya tidak muda lagi, jadi guru agak kesulitan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* ini, berhubung fitur yang akan digunakan cukup banyak dan bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul :**“Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah,yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang praktis?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk menghasilkan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas IV SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang praktis.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. *Articulate Storyline 3* ini memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Microsoft Power Point*, bedanya *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif.

software ini mempunyai fitur – fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain – lain yang mudah digunakan.

Produk *Articulate Storyline 3* ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *Scene* dan *Slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Software ini juga telah tersedia dengan format .exe sehingga bisa digunakan secara langsung dalam PC / Laptop dan tidak perlu menginstal ulang. Produk yang akan dihasilkan dari media ini yaitu berupa gabungan atau kombinasi dari slide, gambar, video, audio, dan animasi. Selain itu juga dapat menjadi sarana melakukan tes atau pertanyaan secara interaktif. Program *Articulate Storyline 3* dapat dipasang dan dijalankan pada sistem windows 7,8 hingga windows 10.

## **E. Manfaat Pengembangan**

### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Dapat memperkaya pengetahuan serta memotivasi untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan dan merancang media pembelajaran *Articulate Storyline 3* serta menambah pengalaman baru.
- b. Mengenalkan *Articulate storyline 3* dalam bentuk media pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik tertarik dalam pengaplikasiannya dan hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

## 2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik dapat lebih cepat memahami materi menggunakan media pembelajaran yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka.
- b. Peserta didik dapat lebih termotivasi serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.
- c. Meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

## 3. Bagi Pendidik

- a. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah penyampaian materi serta dapat memperoleh contoh media pembelajaran baru yang nantinya dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajar.
- b. Meningkatkan motivasi dan kreativitas pada proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini yaitu media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dapat diuji validitas serta praktikalitasnya. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media *Articulate Storyline 3* ini. Sedangkan pada uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidak praktisnya media *Articulate Storyline 3* ini.

Keterbatasan penelitian ini yaitu penulis hanya melakukan penelitian ini sampai uji validitas dan praktikalitas saja, sedangkan uji efektifitas tidak dilakukan mengingat dan menimbang keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan lainnya. Oleh sebab itu penulis hanya melakukan sampai tahap uji validitas dan uji praktikalitas saja. Serta harga lisensi *software* itu sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari situs resmi *Articulate Storyline* ([www.articulate.com](http://www.articulate.com)) harga lisensi untuk *Articulate Storyline* mencapai \$ 1,398.00 dengan asumsi \$1 adalah Rp 13.600 maka harga lisensi untuk satu paket *Articulate Storyline* mencapai 18.2 Juta. Harga tersebut tentunya bukan merupakan harga yang terjangkau untuk dikeluarkan oleh perorangan.

## G. Devinisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu :

### 1. Media Pembelajaran

Menurut Hendri ( 2017 : 1) media pembelajaran adalah “alat bantu dalam proses belajar mengajar, sesuatu apapun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran.”

### 2. Tematik Terpadu

Menurut Rusman (2016 : 139 ) tematik terpadu adalah ”pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema – tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan.”

### 3. *Articulate Storyline 3*

Menurut Amiroh (2019 : 2) *Articulate Storyline 3* adalah ”salah satu media *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi.”

### 4. Pendekatan Kontekstual

Menurut Suprijono Agus (2016 : 98 - 99) Pembelajaran kontekstual merupakan “konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.”

### 5. Model ADDIE

Menurut Sezer dkk (dalam Rayanto Hari Yudi dan Sugianti, 2020 : 29) model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.