

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
AGNES MONALISA J
NIM. 19129186

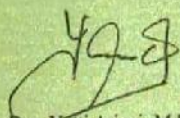
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

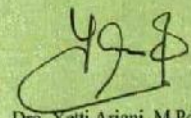
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Nama : Agnes Monalisa J
NIM : 19129186
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP


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

Padang, 09 Juni 2023
Disetujui,
Pembimbing


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

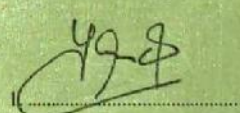
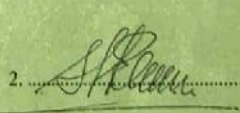
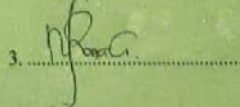
HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3*
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Di Sekolah Dasar
Nama : Agnes Monalisa J
NIM : 19129186
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Juni 2023

Tim Penguji.

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Yetti Ariani, M.Pd	
2. Anggota	: Drs. Arwin, M.Pd	
3. Anggota	: Refiona Andika, S.Pd., M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agnes Monalisa J

NIM/BP : 19129186/2019

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*
3 pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V di Sekolah Dasar

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

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

Padang, 18 Mei 2023

Saya yang menyatakan,

Agnes Monalisa J

NIM. 19129186

ABSTRAK

Agnes Monalisa J. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V di Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media pembelajaran berupa alat peraga yang ada dilingkungan peserta didik seperti barang-barang bekas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di sekolah dasar yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat *R & D* menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pengambilan data dilakukan dengan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli kebahasaan dan lembar validasi media. Sedangkan angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba penelitian ini adalah 26 orang peserta didik yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 10 orang perempuan di kelas VA SDN 01 Bandar Buat Kota Padang.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 94 % dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket respon guru dan respon peserta didik memperoleh hasil akhir sebesar 96,51% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu ini telah valid dan praktis untuk digunakan.

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti haturkan atas kehadiran Allah SWT. karena atas limpahan berkah dan rahmat-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V di Sekolah Dasar”. Selanjutnya sholawat beserta salam peneliti ucapkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku ketua Departemen dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus sebagai pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Refiona Andika, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T, Bapak Atri Walidi, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Dadi Satria, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk media pembelajaran dalam penelitian ini.
5. 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.
6. Ibu Novrianita Deni, S.Pd selaku kepala sekolah dan majelis guru SDN 01 Bandar Buat, terutama guru kelas VA Ibu Erni Yusnita, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Keluarga tercinta, Ayahanda tercinta Johansyah .R. dan Ibunda Nurhayati, serta Kakakku Bobby Laventus, S.Pd dan Keponakanku Zanna Zivana Laventus, beserta keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.

8. Orang-orang yang berarti bagi peneliti Sela Imelda, S.M, Dede Pertiwi Angranita, Laeli Ru'yatul Chasanah dan keluarga besar 19 BB 03, teman-teman satu bimbingan skripsi yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, do'a dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal alamiin.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. 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, Mei 2023

Peneliti

Agnes Monalisa J

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	10
2. Ruang Lingkup Materi	15
3. Hakikat Media Pembelajaran	19
4. <i>Articulate Storyline 3</i>	25
5. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Articulate Storyline 3</i>	35
B. Penelitian Yang Relevan	47

C. Kerangka Berpikir	50
BAB III METODE PENGEMBANGAN	53
A. Model Pengembangan	53
B. Prosedur Pengembangan	53
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas	60
1. Subjek Uji Coba Produk.....	60
2. Jenis Data	61
3. Instrument Pengumpulan Data	61
4. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	67
A. Penyajian Data Uji Coba.....	67
B. Analisis Data	82
C. Revisi Produk	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	108
A. Simpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR RUJUKAN	110
LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	63
Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	64
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru	65
Tabel 4. Skala Penilaian Angket Peserta Didik	65
Tabel 5. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	66
Tabel 6. Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media	77
Tabel 7. Hasil Kepraktisan Secara Keseluruhan	86
Tabel 8. Komentar dan Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran.....	87
Tabel 9. Revisi Validasi Ahli Materi	89
Tabel 10. Revisi Validasi Ahli Bahasa	96
Tabel 11. Revisi Validasi Ahli Media.....	99

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Tampilan aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	29
Gambar 2.2 Tampilan awal <i>Articulate Storyline 3</i>	29
Gambar 2.3 Tampilan menu untuk mengubah nama layar	30
Gambar 2.4 Tampilan media yang sudah diubah menjadi layar utama	30
Gambar 2.5 Tampilan layar untuk mengubah ukuran <i>Background</i>	31
Gambar 2.6 Tampilan menu <i>Story Size Up</i> untuk mengubah ukuran layar.....	31
Gambar 2.7 Tampilan layar setelah diubah ukuran di <i>Story Size Up</i>	32
Gambar 2.8 Tampilan background untuk menambahkan gambar	32
Gambar 2.9 Tampilan menu pada <i>Format Background</i> untuk menambahkan gambar	33
Gambar 2.10 Tampilan menu saat memilih gambar untuk <i>Background</i>	33
Gambar 2.11 Tampilan layar <i>Background</i> yang sudah ditambahkan gambar	34
Gambar 2.12 Tampilan untuk menambahkan teks.....	34
Gambar 2.13 Tampilan setelah teks ditambahkan	35
Gambar 2.14 Tampilan awal media <i>Articulate Storyline 3</i>	36
Gambar 2.15 Tampilan menu media.....	36
Gambar 2.16 Tampilan petunjuk penggunaan media	37
Gambar 2.17 Tampilan menu pada petunjuk penggunaan media.....	37
Gambar 2.18 Tampilan menu KD & Indikator Pencapaian	38
Gambar 2.19 Tampilan KD & Indikator Muatan Bahasa Indonesia.....	38
Gambar 2.20 Tampilan KD & Indikator Muatan IPS	39
Gambar 2.21 Tampilan KD & Indikator Muatan PPKn	39
Gambar 2.22 Tampilan menu Tujuan Pembelajaran.....	40

Gambar 2.23	Tampilan Tujuan Pembelajaran	40
Gambar 2.24	Tampilan menu Materi	41
Gambar 2.25	Tampilan menu materi Bahasa Indonesia	41
Gambar 2.26	Tampilan materi Bahasa Indonesia	42
Gambar 2.27	Tampilan menu materi IPS.....	42
Gambar 2.28	Tampilan materi IPS.....	43
Gambar 2.29	Tampilan menu materi PPKn	43
Gambar 2.30	Tampilan materi PPKn	44
Gambar 2.31	Tampilan latihan soal evaluasi	44
Gambar 2.32	Tampilan tombol keluar menggunakan komputer atau laptop.....	46
Gambar 2.33	Tampilan tombol keluar menggunakan handphone <i>Android</i>	46
Gambar 4.1	Tampilan situs <i>Articulate Storyline 3</i>	74
Gambar 4.2	Tampilan <i>Free Trial</i>	74
Gambar 4.3	Tampilan memasukkan e-mail	74
Gambar 4.4	Tampilan membuat ID <i>Articulate Storyline 3</i>	75
Gambar 4.5	Tampilan mendownload <i>Articulate Storyline 3</i>	75
Gambar 4.6	Tampilan layar desktop laptop	76
Gambar 4.7	Tampilan <i>Articulate Storyline 3</i>	76
Gambar 4.8	Tampilan setelah penambahan profil penulis.....	90
Gambar 4.9	Tampilan setelah penambahan petunjuk penggunaan media	91
Gambar 4.10	Tampilan setelah penambahan ucapan terima kasih	91
Gambar 4.11	Tampilan setelah penambahan petunjuk pada evaluasi.....	91
Gambar 4.12	Soal no 1	92
Gambar 4.13	Soal no 2.....	92
Gambar 4.14	Soal no 3.....	92

Gambar 4.15 Soal no 4.....	93
Gambar 4.16 Soal no 5.....	93
Gambar 4.17 Soal no 6.....	93
Gambar 4.18 Soal no 7.....	94
Gambar 4.19 Soal no 8.....	94
Gambar 4.20 Soal no 9.....	94
Gambar 4.21 Soal no 10.....	95
Gambar 4.22 Sumber video pembelajaran	95
Gambar 4.23 Penataan paragraf (spasi) sebelum direvisi	97
Gambar 4.24 Penataan paragraf (spasi) setelah direvisi	97
Gambar 4.25 Penggunaan huruf kapital setelah direvisi.....	98
Gambar 4.26 Susunan konten media pembelajaran (KD & Indikator Pencapaian, Tujuan Pembelajaran, Materi dan Evaluasi) sebelum direvisi	98
Gambar 4.27 Susunan konten media pembelajaran (KD & Indikator Pencapaian, Tujuan Pembelajaran, Materi dan Evaluasi) setelah direvisi	98
Gambar 4.28 Ejaan Bahasa Indonesia sebelum direvisi	100
Gambar 4.29 Ejaan Bahasa Indonesia setelah direvisi.....	100
Gambar 4.30 Sumber gambar telah dicantumkan di bawah gambar	100
Gambar 4.31 Sumber gambar telah dicantumkan di bawah gambar	101
Gambar 4.32 Sumber gambar telah dicantumkan di bawah gambar	101
Gambar 4.33 Sumber gambar telah dicantumkan di bawah gambar	101
Gambar 4.34 Sumber gambar telah dicantumkan di bawah gambar	102
Gambar 4.35 Sumber gambar telah dicantumkan di bawah gambar	102
Gambar 4.36 Sumber gambar telah dicantumkan di bawah gambar	102
Gambar 4.37 Susunan urutan menu di home sebelum direvisi.....	103
Gambar 4.38 Susunan urutan menu di home setelah direvisi	103

Gambar 4.39	Tampilan setelah penambahan petunjuk pengerjaan soal	103
Gambar 4.40	Tampilan jumlah pilihan jawaban sudah benar.....	104
Gambar 4.41	Tampilan jumlah pilihan jawaban sudah benar.....	104
Gambar 4.42	Tampilan kata hasil evaluasi sebelum direvisi.....	104
Gambar 4.43	Tampilan kata hasil evaluasi setelah direvisi	105

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Di Sekolah Dasar	52
Bagan 3.1 Desain <i>Flowchart</i> dari produk media pembelajaran tematik terpadu “tema 8. Lingkungan Sahabat Kita subtema 3. Usaha Pelestarian Lingkungan”	56
Bagan 3.2 Tahap Pengembangan Model ADDIE	58
Bagan 3.3 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Di Sekolah Dasar	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	115
Lampiran 3 Storyboard Produk.....	116
Lampiran 4 Lembar Validasi Oleh Ahli Materi.....	124
Lampiran 5 Lembar Validasi Oleh Ahli Bahasa	144
Lampiran 6 Lembar Validasi Oleh Ahli Media	156
Lampiran 7 Lembar Angket Kepraktisan Respon Guru	166
Lampiran 8 Lembar Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik.....	176
Lampiran 9 Perhitungan Lembar Validasi	192
Lampiran 10 Perhitungan Lembar Praktikalitas	206
Lampiran 11 Pemetaan KD (Kompetensi Dasar).....	219
Lampiran 12 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	220
Lampiran 13 Lembar Observasi Awal	230
Lampiran 14 Pedoman Wawancara Guru	221
Lampiran 15 Hasil Wawancara Guru.....	232
Lampiran 16 Dokumentasi.....	234

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Tidak jarang kita jumpai peserta didik yang lebih senang belajar dengan bermain game di internet menggunakan komputer atau handphone dari pada membuka dan mempelajari buku pelajaran sekolah. Untuk itu pemanfaatan sumber daya teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran (Akhmadan, 2017).

Penggunaan teknologi pada zaman sekarang terus berkembang. Akses komunikasi juga menjadi semakin mudah dan terjangkau. Tak hanya kedua hal tersebut, berbagai aspek juga sudah semakin maju. Hal ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan perkembangan industri yang menggunakan dan memanfaatkan penggabungan teknologi otomatisasi dengan sistem komputer dan informasi. Revolusi industri 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek, terutama pendidikan. Surani (2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah memengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Di zaman yang berkembang dan maju pada saat ini, dan dunia

pendidikan juga semakin berkembang. Banyak pembaharuan dan inovasi dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Untuk itu berbagai cara dilakukan dalam pengembangan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran. Guru adalah komponen terpenting di dalam suatu pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Pada saat sekarang ini di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum merdeka dan masih ada yang memakai kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diciptakan sebagai penyempurna dari kurikulum KTSP 2006. Kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah dasar bersifat pembelajaran tematik terpadu. Dimana kurikulum 2013 memandang bahwa, dalam suatu pokok bahasan pembelajaran harus terintegrasi atau terpadu secara menyeluruh melalui pemusatan pelajaran pada masalah tertentu dengan alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan yang disebut dengan Pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik dikemas kedalam berbagai bentuk tema-tema. (Permendikbud, 2016).

Kurikulum 2013 pembelajarannya bersifat pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu dianggap sangat mampu dalam memperbaiki suatu proses

pembelajaran didalam kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu dikenal dengan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berfikir kritis, inovatif, analisis dan pengetahuan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Oleh sebab itu, pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berfikir kritisnya. Media pembelajaran juga merupakan suatu faktor yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai (Adam & Syastra, 2015). Menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Proses pembelajaran adalah interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik, dimana guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta didik dalam situasi edukatif dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Sehingga

tidak ada lagi peserta didik yang merasa bosan, malas, dan tidak tertarik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan pada peserta didik tetapi guru juga mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, maka salah satu cara yang dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Namun dengan kenyataannya dilapangan, berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas VA SDN 01 Bandar Buat yang dilakukan pada hari kamis dan jum'at tanggal 20-21 Oktober 2022. Pada pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang ada dilingkungan peserta didik seperti barang-barang bekas. Guru hanya sesekali menggunakan laptop untuk media pembelajaran seperti *powerpoint*. Hal tersebut dikarenakan guru belum adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan guru juga belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, perlu dicarikan solusi alternatifnya agar kendala yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.

Menurut Pratama (2018) *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media komunikasi atau presentasi. Selain itu, menurut Setyaningsih dkk (2020) *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah program yang mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan awam hingga professional. Dengan tampilannya yang sederhana menyerupai *microsoft powerpoint*, memungkinkan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah. Darnawati dkk (2019) juga mengatakan bahwa aplikasi *articulate storyline 3* adalah sebuah alat *e-learning* yang berfungsi untuk membangun pembelajaran interaktif. Selain itu, media *articulate storyline 3* ini berbasis multimedia berupa perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital

(komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Articulate Storyline 3 pernah diterapkan pada pembelajaran tematik terpadu oleh Yetti Ariani & Ririn Salwani (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman”. Hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran ini memperoleh hasil 91,67% dengan kategori sangat valid, serta hasil praktikalitasnya memperoleh 81% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Di Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar yang valid?

2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini, diharapkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di sekolah dasar. Menggunakan gambar-gambar yang menarik, latar yang menarik, dan musik latar belakang yang menarik, sehingga peserta didik dapat merasakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajarannya.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yang akan dilakukan ini, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, sebagai motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Sekolah, diharapkan agar nantinya menjadi pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
3. Bagi Guru, sebagai alternatif dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Agar nantinya bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
4. Bagi Peserta Didik, sebagai tambahan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, agar nanti dapat memahami pelajaran yang dipelajarinya dengan mudah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat diuji melalui uji validitas dan praktikalitas. Pada uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan model ADDIE. Dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada langkah penerapan, karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal baik dari segi tenaga, waktu dan biaya, maka langkah penerapan (*implementation*) penulis lakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu kelas yaitu kelas VA SDN 01 Bandar Buat.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran adalah alat yang dirancang, direncanakan, dan diatur oleh pendidik sebagai pengantar dalam penyampaian materi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Ahmad, dkk, 2018).
2. *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu aplikasi yang dilengkapi beberapa fitur yang mendukung untuk memasukkan animasi, audio maupun video. Selain itu, *articulate storyline* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membantu membangun media interaktif (Leztiyani, 2021).
3. Model ADDIE adalah model dalam penelitian pengembangan yang menggunakan langkah-langkah analisis (*analysis*), perancangan

(*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

4. Validitas adalah kesalihan dalam suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat serta lembar validasinya.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.