

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
PADA MATERI PENYAJIAN DATA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

YOLA YUNITA

NIM.19129304

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
PADA MATERI PENYAJIAN DATA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : Yola Yunita
NIM : 19129304
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, 23 Agustus 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd
NIP. 197605202008012020

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D
NIP. 19591212 198710 1 001




HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Nama : Yola Yunita
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate
Storyline 3 pada Materi Penyajian Data Kelas V Sekolah Dasar
NIM : 19129304
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Agustus 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D	1. 
2. Anggota	Masniladevi, S.Pd, M.Pd	2. 
3. Anggota	Prof. Dr. Risda Amni, MP	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yola Yunita
NIM : 19129304
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate
Storyline* Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar.

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

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

Padang, Juli 2023

Saya yang menyatakan



Yola Yunita

19129304

ABSTRAK

Yola Yunita. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Penyajian Data di Kels V Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang hanya terfokus pada penggunaan buku paket dan media pembelajaran yang di dalam kelas saja. Penggunaan atau pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru yang mengakibatkan kurangnya motivasi dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan sehingga peserta didik bosan dan tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap yakni *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Data dari penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi, angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Angket respon terdiri atas angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba media pembelajaran dilaksanakan di kelas V SDN 02 Lubuk Alung dan penyebaran media pembelajaran dilakukan di kelas V SDN 11 Batang Anai

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari tiga validator yaitu aspek materi dengan presentase 78,23%, aspek bahasa dengan presentase 92,25%, dan aspek media dengan presentase 88,57 sehingga memperoleh nilai rata-rata 86,35 dengan kategori valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah sangat praktis dengan hasil angket respon guru dengan presentase 94,28% dan angket respon siswa dengan presentase 95,17%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *articulate storyline 3* pada materi penyajian data kelas V Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Penyajian Data, ADDIE, Validasi, Praktikalitas.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta kurnia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Penyajian Data di Kels V Sekolah Dasa”**. Selanjutnya salawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia sampai ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan serta teknologi seperti saat ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam pelaksanaan penelitian ini tentunya peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab 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 Kepala dan Sekretaris Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberi izin kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku ketua dan validator UPP III Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas

Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan dan izin untuk menyelesaikan penulisan Skripsi.

3. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan pada peneliti, sehingga skripsi ini selesai pada waktu yang telah ditentukan.
4. Ibu Masniladevi, S.Pd, M, Pd dan Prof. Dr. Risda Amini, M.P selaku tim penguji yang telah memberikan waktu untuk bimbingan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Adrias, S.Pd., M.Pd., Bapak Atri Walidi, M.Pd., selaku validator yang telah meluangkan waktu serta memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan produk pada penelitian ini.
6. Bapak dan ibu staf dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat kepada peneliti.
7. Ibu Yulidawati, S.Pd, SD., selaku kepala sekolah dan Ibu Elmi Diastuti, S.Pd., selaku guru kelas V dan peserta didik di SDN 02 Lubuk Alung dan Ibu Rina Yuheldi, S.Pd, SD. selaku kepala sekolah dan Ibu Putri Puspita Sari, S.Pd., selaku guru kelas V dan peserta didik di SDN 11 Batang Anai yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba produk. Memberikan informasi, serta kemudahan selama kegiatan penelitian.
8. Teristimewa terima kasih kepada keluarga tersayang. Bapak Hasan Basri dan Ibu Rupmaini serta abangku Cendra Masdianto dan Sambobi Putra serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan semangat, serta

dukungan baik moral dan materil kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Pendidikan ini.

9. Teman-teman yang sudah membantu dan memberikan semangat kepada peneliti mulai dari awal perkuliahan hingga pada tahap akhir Skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semua bimbingan, bantuan, dorongan, serta doa yang telah Bapak, Ibu dan teman-teman berikan semoga menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Aaamiin Ya Rabbal'alamiin.*

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Atas perhatian semua peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, 2023
Peneliti



Yola Yunita
NIM.19129304

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
2. Articulate Storyline 3	16
3. Model PBL.....	23
4. Penyajian Data	25
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	36
A. Metode Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan.....	37

1. Studi Pendahuluan.....	37
2. Pengembangan Model	38
C. Uji Coba Produk	43
1. Subjek Uji Coba.....	43
2. Jenis Data	43
3. Instrumen PengumpulanData.....	44
4. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	48
A. Penyajian Data Uji Coba	48
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	48
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	64
B. Analisis Data	65
1. Analisis hasil uji coba validasi media pembelajaran	65
2. Analisis uji praktikalitas media pembelajaran	83
C. Revisi Produk	90
D. Pembahasan	92
BAB VSIMPULAN DAN SARAN	96
DAFTAR RUJUKAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penskoran Validasi Media Pembelajaran.....	45
Tabel 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	46
Tabel 3 Skala Penilaian Angkat Guru dan Peserta Didik	47
Tabel 4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	47
Tabel 5 Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Media.....	60
Tabel 6 Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Pada Aspek Materi	66
Tabel 7 Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir PadaAspek Kebahasaan.....	71
Tabel 8 Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Pada Aspek Media.....	76
Tabel 9 Hasil Uji Validasi Ahli	82
Tabel 10 Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran OlehGuru SDN 02	84
Tabel 12 Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Guru SDN 11	87
Tabel 13 Praktikalitas SDN 02 Lubuk Alung	88
Tabel 14 Praktikalitas SDN 11 Batang Anai.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1. Tampilan aplkasi <i>articulate storyline 3</i>	19
Gambar 2 2. Tampilan awal <i>articulate storyline 3</i>	20
Gambar 2 3. Petunjuk <i>new project</i>	20
Gambar 2 4. Tampilan halaman kerja	20
Gambar 2 5. Tampilan <i>continue</i> halaman kerja	21
Gambar 2 6. Petunjuk menu <i>insert</i>	21
Gambar 2 7. Sub menu <i>text box</i>	21
Gambar 2 8. Sub menu <i>new slide</i>	22
Gambar 2 9. Tampilan menu <i>slide</i>	22
Gambar 2 10. Sub menu audio.....	22
Gambar 2 11. Penyajian data daftar	27
Gambar 2 12 Penyajian data tabel.....	28
Gambar 2 13 Penyajian data diagram gambar	29
Gambar 2 14 Penyajian data diagram batang.....	30
Gambar 2 15 Penyajian data diagram garis.....	31
Gambar 4 1. Tampilan halaman kerja	55
Gambar 4 2. Petunjuk menu insert.....	55
Gambar 4 3. Sub meu <i>text box</i>	56
Gambar 4.4 Tampilan menu <i>slides</i>	56
Gambar 4.5 Sub menu audio	56
Gambar 4 6. Tampilan awal produk.....	57
Gambar 4 7. Tampilan sub menu	57
Gambar 4 8. Tampilan menu petunjuk.....	57
Gambar 4 9.Tampilan Kompetensi Inti.....	58
Gambar 4 10. Tampilan Kompetensi Dasar	58

Gambar 4 11. Tampilan Indikator	58
Gambar 4 12. Tampilan tujuan pembelajaran.....	58
Gambar 4 13. Tampilan jenis-jenis penyajian data.....	59
Gambar 4 14. Tampilan petunjuk soal evaluasi	59
Gambar 4 15. Tampilan soal evaluasi	59
Gambar 4 16. Tampilan profil Penulis dan Pembimbing.....	59

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka berpikir media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi penyajian data kelas V Sekolah Dasar	35
Bagan 2 Tahap Pengembangan Model ADDIE	40
Bagan 3 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi.....	98
Lampiran 2 Kisi-kisi pedoman obserasi penggunaan media pembelajaran oleh pendidikan di kelas V Sekolah Dasar	102
Lampiran 3 Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas Sekolah Dasar.....	102
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Guru	105
Lampiran 5 Hasil Wawancara	106
Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Penggunaan Android Peserta Didik	112
Lampiran 7 Hasil Angket Penggunaan Android Peserta Didik.....	113
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian	117
Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian	118
Lampiran 10 Surat Izin Validasi	121
Lampiran 11 Hasil Validasi Materi.....	122
Lampiran 12 Hasil Validasi Bahasa	131
Lampiran 13 Hasil Validasi Media	137
Lampiran 14 Hasil Praktikalitas Respon Guru.....	148
Lampiran 15 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	154
Lampiran 16 RPP	158
Lampiran 17 LKPD.....	168
Lampiran 18 Kisi-kisi Evaluasi Pembelajaran	176
Lampiran 17 Produk Media Pembelajaran Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i>	187
Lampiran 18 Dokumen Penelitian	232

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada saat ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Tidak jarang kita melihat peserta didik lebih senang belajar sambil bermain gadget dan komputer, apalagi era revolusi industri 4.0 sejak kemunculannya pada abad 21 ini membawa dampak diberbagai aspek kehidupan khususnya dunia pendidikan. Sebagai abad keterbukaan informasi, dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di are revolusi 4.0 sebagai tantangan sekaligus peluang untuk pendidikan yang lebih baik (Trisna, 2019). Upaya peningkatan mutu pendidikan, dunia pendidikan dituntut untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi, terutama penyesuaian penggunaanya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017).

Matematika menjadi salah satu ilmu saat diperlukan oleh peserta didik dalam kondisi global saat ini. Matematika merupakan ilmu yang berperan penting hampir dalam segala bidang. Hal itu dikarenakan matematika memiliki peran dalam membentuk kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama sesuai dengan tujuan nasional (Mardin & Zainil, 2017). Sejalan dengan itu, Ariani dan Kenedi (2018) mengemukakan bahwa matematika juga

berpengaruh terhadap proses berpikir, berperilaku, dan teknologi bagi kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Menurut Ramadani & Amini (2021) pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika ialah suatu mata pelajaran yang diajarkan pada tiap jenjang Pendidikan mulai dari Pendidikan dasar SD, SMP, SMA sehingga jenjang Pendidikan tinggi .

Salah satu indikator dari pembelajaran matematika yaitu terdapat pada kompetensi dasar 3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis dan 4.8 Mengorganisasikan dan menyajikan data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis, yang digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan yang dapat dilihat melalui proses belajar.

Proses pembelajaran memungkinkan akan terjadinya proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjukkan proses pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan dalam keberhasilan pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi pelajaran

kepada peserta didik (Putri & Masniladevi,2021). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran (Ramadani & Amini, 2021). Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah untuk dipahami serta tercapainya tujuan pembelajaran (Nurrita,2018). Salah satu media yang menggunakan teknologi adalah *articulate storyline 3*.

Articulate Storyline 3 dihadirkan sebagai *software* pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media komunikasi atau presentasi (Pratama, 2018). *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang mendukung para perancang pembelajaran digital untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif secara mudah, yang dapat dibuat oleh amatiran maupun professional (Setyaningsih, dkk, 2020). Sejalan dengan itu, Sapitri dan Bentri (2020) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah aplikasi yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan beberapa teks, gambar, grafik, animasi dan video. Hasil publikasinya dapat berbasis *web* (HTML5) atau berbentuk *application* file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, ataupun *smastphone*.

Kelebihan yang terdapat pada perangkat lunak ini yang dapat menghasilkan presentasi media pembelajaran yang kreatif. Kelebihan tersebut didukung oleh fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character

dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline* juga memiliki lima kelebihan seperti yang disebutkan oleh Jannah (dalam Mayud & Afrizal, 2019). Kelebihan tersebut antara lain: 1. Media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* bisa dibuat dengan mudah oleh orang yang sudah ahli dan berpengalaman maupun amatiran, 2. Berbagai file dapat diimport dalam format power point, video, gambar, dan lainnya, 3. Tampilan *articulate storyline* dapat berbentuk audio dan visual, 4. Terdapat fitur pembuatan quis yang dapat digunakan sebagai soal latihan tanpa melakukan import file dari perangkat lunak lain, 5. Konten interaktif yang dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas V pada 3 SD yang berbeda, mulai dari tanggal 30 September sampai 20 Oktober ditemukan beberapa informasi terkait penggunaan media oleh guru kelas V SD. Pada tanggal 30 September 2022 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 02 Lubuk Alung. Pada kegiatan observasi di sekolah tersebut ditemukan bahwa pada saat itu yang sedang dipelajari ialah pembelajaran matematika pada materi perbandingan dan skala. Pembelajaran matematika yang berlangsung sudah menggunakan kurikulum 2013. Guru masih belum maksimal memanfaatkan dan memadukan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam penyampaian materi pelajaran dengan buku paket matematika kelas V SD dan alat peraga yang tersedia di sekolah berupa peta dan pajangan dinding yang terbuat dari

kertas karton mengenai tangga urutan konversi satuan Panjang. Media yang digunakan kurang menarik dan tidak melibatkan seluruh peserta didik dalam menggunakan media. Penggunaan alat peraga pembelajaran matematika yang disediakan sekolah pun hanya digunakan pada materi-materi tertentu, karena kondisi media pembelajaran sudah banyak yang tidak lengkap keberadaanya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa penggunaan Media pembelajaran belum terlaksanan secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan belum berbasis teknologi dan guru belum pernah menerapkan media pembelajaran *Articulate Storylie* merupakan aplikasi yang menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video, gambar, dan terdapat fitur pembuatan quis yang dapat digunakan sebagai soal latihan dengan tampilan yang menarik. Padahal sekolah sudah memiliki beberapa proyektor namun masih belum dimanfaatkan dengan baik dan digunakan jika perlu saja. Guru masih terfokus pada penggunaan media cetak berupa buku paket dan alat peraga yang terbuat dari kertas karton yang terpajang di dinding kelas. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variative menyebabkan peserta didik kurang terlalu aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Pada tanggal 11 Oktober 2022, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 11 Batang Anai. Pada kegiatan observasi di sekolah tersebut ditemukan bahwa pada saat itu yang sedang dipelajari ialah pembelajaran matematika pada materi perbandingan dan skala.

Pembelajaran matematika yang berlangsung sudah menggunakan kurikulum 2013 dan guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tetapi media yang digunakan oleh guru masih berupa media pembelajaran konvensional yang terfokus pada penyampaian materi pelajaran dengan buku paket, alat peraga yang ada di sekolah. Guru juga menggunakan peta dan alat peraga berupa pajangan dinding yang dibuat dari kertas karton mengenai denah sederhana dan konversi satuan Panjang.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan masih belum berbasis teknologi dan guru belum pernah menerapkan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Sekolah memiliki beberapa proyektor namun masih belum dimanfaatkan dengan baik dan digunakan jika perlu saja. Guru masih terfokus pada penggunaan media cetak berupa buku paket dan alat peraga yang terbuat dari kertas karton yang terpajang di dinding kelas. Penggunaan media cetak berupa buku sumber dan alat peraga menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru dan peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pada tanggal 20 Oktober 2022, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 23 Lubuk Alung. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut, ditemukan bahwa pada saat itu yang sedang dipelajari ialah pembelajaran matematika pada materi denah. Pembelajaran matematika yang berlangsung menggunakan kurikulum

merdeka dan guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa buku sumber, alat peraga yang ada di sekolah dan juga menggunakan infocus untuk menampilkan video pembelajaran yang di unggah dari youtube. Guru juga menggunakan peta dan alat peraga berupa pajangan dinding yang dibuat dari kertas karton mengenai denah sederhana dan konversi satuan Panjang.

Berkaitan dengan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa Penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan kurangnya motivasi dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan sehingga peserta didik bosan dan tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Hal ini apabila tidak diantisipasi akan dapat berpengaruh terhadap ketertarikan peserta didik dalam belajar yang bisa berakibat buruk terhadap hasil belajar peserta didik. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran ialah pada saat peserta didik dapat memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Titiana, dkk,2019). Oleh itu, diperlukan adanya media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini membuat peneliti melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik aktif, membuat suasana belajar menyenangkan, dan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dalam materi penyajian data.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ariani dan Fatia (2020) dengan judul penelitian "Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar" terbukti menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil dari validator materi sebesar 89,23%, validator ahli bahasa sebesar 80%, dan validator ahli media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas angket respon guru sebesar 81,25% dan angket respon peserta didik sebesar 88,25%. Oleh karena itu, penelitian ingin mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang valid dan praktis.

Dengan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline 2*, dengan materi penyajian data akan menyuguhkan pembelajaran dengan materi dan soal- soal disampaikan dengan cara yang menarik. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah yaitu *Analye* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) (dalam Batubara, 2020). Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu desain penelitian yang jelas dan sistematis.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu produk. Peneliti menggunakan penelitian *Research & Development* dengan menggunakan model ADDIE pada media *Articulate Storyline 3*. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Penyajian Data di Kelas V SD”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi penyajian data di kelas V Sekolah Dasar yang praktis?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi penyajian data di kelas V SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi penyajian data di kelas V SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini, diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas V Sekolah Dasar. Dalam pengembangan produk ini dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

E. Manfaat Pengembangan

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

1. Bagi peneliti, sebagai suatu motivasi dalam memunculkan ide-ide baru untuk mengembangkam media pembelajaran matematika di SD serta menambah ilmu dan pengalaman baru.
2. Bagi sekolah, agar nantinya dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
3. Bagi pendidik, yaitu dapat dijadikan sebagai sarana media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas V SD sehingga nantinya bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi.
4. Bagi peserta didik, yaitu sebagai tambahan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat memudahkan dalam memahami pembelajaran yang dipelajarinya.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat diuji melalui uji validitas, praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

Penelitian pengembangan ini lebih terfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran matematika pada materi penyajian data KD 3.8 dan 4.8. Penelitian ini dilakukan pada subjek dengan skala kecil (*small group*) yang disebabkan karena keterbatasan waktu dan biaya.

G. Definisi Istilah

Beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyampaikan pesan atau informasi yang memuat materi-materi pelajaran untuk membantu peserta didik dalam mendapatkan konsep baru, keterampilan dan kompetensi.
2. Articulate Storyline 3 merupakan salah satu aplikasi yang dilengkapi beberapa fitur yang mendukung untuk memasukan animasi, audio, maupun video. Selain itu, *articulate storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membantu membangun media interaktif.

3. Validitas adalah kevalidan atau kelayakan dari suatu produk. kegiatan ini dilakukan oleh validator yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat dan juga angket penilaian. Validitas mempermasalahkan sejauh mana ketepatan/kelayakan dalam mengukur apa yang hendak diukur.
4. Praktikalitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kepraktisan atau kemudahan dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran