

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ARTICULATE STORYLINE MENGGUNAKAN
MODEL *INQUIRY* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU TEMA VII
DI KELAS V SD**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :

CINDY YUNALDA PUTRI

NIM. 18129166

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

2022

PERSETUJUAN SKRIPSI

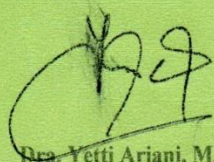
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE*
STORYLINE MENGGUNAKAN MODEL *INQUIRY* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TEMA VII
DI KELAS V SD

Nama : Cindy Yunalda Putri
NIM : 18129166
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2022

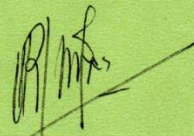
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui,
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd

NIP. 19601202 198803 2 001



Dra. Rahmatina, M.Pd

NIP. 19610212 198602 2 001

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 Pembelajaran *Articulate Storyline*
Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik
Terpadu Tema VII di Kelas V SD
Nama : Cindy Yunalda Putri
NIM : 18129166
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2022

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Rahmatina, M.Pd

1.

2. Anggota : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd

2.

3. Anggota : Dr. Melva Zainil, M.Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cindy Yunalda Putri
NIM : 18129166
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*
Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik
Terpadu Tema VII di Kelas V SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata ditemukan 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, Februari 2022
Saya yang menyatakan



Cindy Yunalda Putri
NIM. 18129166

ABSTRAK

Cindy Yunalda Putri. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa belum sepenuhnya pemanfaatan teknologi digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pendidikan. Hal ini dilihat pada proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran namun hanya berupa gambar maupun slide *powerpoint* sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan menggunakan model *Inquiry*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu tema VII di kelas V SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sugiono, 2015) dengan tahap *define, design, development dan dissemination*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi, angket respon praktikalitas guru dan angket respon praktikalitas peserta didik. Media yang dirancang divalidasi oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta dilakukan uji praktikalitas di SD N 01 Baringin Anam dan SD N 14 Salo.

Hasil penelitian yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran, diperoleh hasil validasi dengan nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas dinyatakan sangat praktis dari hasil respon guru SD N 01 Baringin Anam dengan rata-rata 97,5% dan 95% dengan kategori sangat praktis dari SD N 14 Salo. Hasil respon praktikalitas dari peserta didik SD N 01 Baringin Anam dengan rata-rata 95,8% dengan kategori sangat praktis serta hasil respon praktikalitas peserta didik SD N 14 Salo yaitu 99% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci : *Articulate Storyline, Inquiry, Model 4D.*

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Tema VII di Kelas V SD”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru 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 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 ketua dan sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku kordinator UPP IV Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd dan Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd, dan Ibu Reviona Andika, S.Pd, M.Pd selaku validator yang telah membantu dan memberikan saran untuk kesempurnaan hasil produk dalam penelitian ini.
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. Bapak Arszet, S.Pd dan Ibu Asmanelli, M.Pd selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD N 01 Baringin Anam dan SD N 14 Salo.

8. Bapak Asnul Chandra, S.Pd dan Bapak MHD. Ridha, S.Pd selaku guru kelas V.1 dan V.2 SD N 01 Baringin Anam yang telah memberikan izin dan memberi kemudahan pengumpulan data penelitian ini.
9. Ibu Indra Hayuni, S.Pd selaku Guru kelas V SD N 14 Salo.
10. Ibu Syaflinar, S.Pd selaku guru kelas V SD N 08 Tabek Panjang.
11. Bapak Drs. Daswir S.Pd selaku PLT di SD N 01 Baringin Anam yang banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kedua Orangtuaku Bapak Syafrinal, Ibu Ramayulis yang begitu berharga dalam hidupku yang selalu memberikan doa, nasehat, kasih sayang, dan memenuhi segala kebutuhan peneliti baik moril maupun materil.
13. Fajri Yurliandri yang selalu memberikan doa, nasehat dan dukungan yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Sahabat-Sahabat saya Khairanti Winanda, Fadiya Yusra NST dan Khairahayati di bangku perkuliahan yang sangat banyak membantu dan memberi support untuk penyelesaian skripsi ini.
15. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD seksi 18 BKT 11 angkatan 2018 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi.
16. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan serta sumbangan 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, Maret 2022

Peneliti

Cindy Yunalda Putri

NIM. 18129166

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	14
C. TUJUAN PENGEMBANGAN.....	14
D. SPESIFIKASI PRODUK.....	15
E. MANFAAT PENGEMBANGAN	15
F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN.....	16
G. DEFINISI ISTILAH	17
BAB II KAJIAN TEORI	19
A. LANDASAN TEORI.....	19
1. Hakikat Media Pembelajaran	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
c. Jenis Media Pembelajaran.....	22
2. Hakikat <i>Articulate Storyline</i>	24
a. Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	24
b. Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	25

c.	Tahapan Menggunakan <i>Articulate Storyline</i>	27
3.	Hakikat <i>Camtasia</i>	34
a.	Pengertian <i>Camtasia</i>	34
b.	Kelebihan <i>Camtasia</i>	35
c.	Tahapan Menggunakan <i>Camtasia</i>	35
4.	Hakikat <i>Inquiry</i>	40
a.	Pengertian Model <i>Inquiry</i>	40
b.	Prinsip Penggunaan Model Pembelajaran <i>Inquiry</i>	42
c.	Langkah-Langkah Pelaksanaan Model <i>Inquiry</i>	43
d.	Keunggulan Model <i>Inquiry</i>	47
a.	Pengertian Pembelajaran Tematik	48
b.	Karakteristik Pembelajaran Tematik	50
6.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Menggunakan Model <i>Inquiry</i>	52
B.	PENELITIAN YANG RELEVAN	56
C.	KERANGKA BERPIKIR	58
D.	RENCANA MODEL	62
BAB III METODE PENGEMBANGAN		64
A.	MODEL PENGEMBANGAN	64
B.	PROSEDUR PENGEMBANGAN	68
1.	Studi Pendahuluan	68
2.	Pengembangan Model	68
C.	UJI COBA PRODUK	76
a.	Subjek Uji Coba	76
b.	Jenis Data	76
c.	Instrumen Pengumpulan Data	77
1.	Instrumen Validasi	77
2.	Instrumen Praktilitas	80
d.	Teknik Analisis Data	82
1.	Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	82
2.	Analisis Data Praktilitas Media Pembelajaran	84

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
A. PENYAJIAN DATA UJI COBA.....	87
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	87
a. Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	87
b. Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	102
c. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	112
d. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Dessimation</i>).....	118
B. ANALISIS DATA	119
1. Analisis Data.....	119
a. Analisis Data Hasil Uji Coba Validasi Ahli.....	119
b. Analisis Data Praktikalitas Uji Coba Dan Penyebaran Media	131
1) Tahap Uji Coba	131
2) Tahap Penyebaran.....	140
C. REVISI PRODUK	144
D. PEMBAHASAN	148
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	152
A. KESIMPULAN.....	152
B. SARAN.....	153
DAFTAR RUJUKAN	155
LAMPIRAN.....	161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Hasil Wawancara Guru di Kelas Observasi	161
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PB 2 dan 5.....	170
Lampiran 3 Gambar Contoh Media Hasil Pengembangan Pembelajaran 2 dan 5	243
Lampiran 4 Kisi-Kisi Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD	255
Lampiran 5 Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD	258
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Menggunakan Model <i>Inquiry</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD	278
Lampiran 7 Kisi-Kisi Praktikalitas Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD.....	287
Lampiran 8 Lembar Respon Praktikalitas Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD.....	288
Lampiran 9 Rekap Hasil Respon Praktikalitas Guru Kelas V Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD.....	295
Lampiran 10 Kisi-Kisi Praktikalitas Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD.....	297

Lampiran 11 Lembar Respon Praktikalitas Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD	298
Lampiran 12 Rekap Hasil Respon Praktikalitas Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD	307
Lampiran 14 Surat Penelitian	314
Lampiran 15 Dokumentasi	318

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi	77
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Guru.....	80
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik	82
Tabel 4 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	83
Tabel 5 Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan.....	84
Tabel 6 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	85
Tabel 7 Kategori Kepraktisan Media	86
Tabel 8. Analisis Buku Guru	89
Tabel 9. Kompetensi Inti.....	91
Tabel 10. Kompetensi Dasar dan Indikator PPKn	91
Tabel 11. Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Indonesia.....	92
Tabel 12. Kompetensi Dasar dan Indikator IPA	93
Tabel 13. Kompetensi Dasar dan Indikator IPS.....	94
Tabel 14. Kompetensi Dasar dan Indikator SBdP	95
Tabel 15. Tujuan Pembelajaran PPKn	95
Tabel 16. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	96
Tabel 17. Tujuan Pembelajaran IPA	98
Tabel 18. Tujuan Pembelajaran IPS.....	100
Tabel 19. Tujuan Pembelajaran SBdP	101
Tabel 20. Daftar Nama Validator.....	113
Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Materi	120
Tabel 22. Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi	122
Tabel 23. Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi	124
Tabel 24. Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	126
Tabel 25. Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	128
Tabel 26. Hasil Validasi Keseluruhan.....	130
Tabel 27. Hasil Praktikalitas Guru Kelas V.1 SD N 01 Baringin Anam	132
Tabel 28. Hasil Praktikalitas Guru Kelas V.2 SD N 01 Baringin Anam	134
Tabel 29. Hasil Praktikaitas Peserta Didik Kelas V.1 SD N 01 Baringin Anam	136

Tabel 30. Hasil Praktikalitas Peserta Didik Kelas V.2 SD N 01 Baringin Anam	138
Tabel 31. Hasil Praktikalitas Guru Kelas V SD N 14 Salo	140
Tabel 32. Hasil Praktikalitas Peserta Didik Kelas V SD N 14 Salo	142
Tabel 33. Komentar dan Saran Validator Terhadap Media	144
Tabel 34. Bagian yang direvisi Sesuai Saran Validator Bahasa	145
Tabel 35. Gambar Bagian yang Direvisi Sesuai Saran Validator Bahasa.....	146
Tabel 36. Bagian yang Direvisi Sesuai Saran Validator Media.....	146
Tabel 37. Gambar Bagian yang Direvisi Sesuai Saran Validator Media	147

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berfikir	61
Bagan 2 Skema Pengembangan	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Menu Bahasa <i>Articulate Storyline</i>	27
Gambar 2 Tampilan Setup Aktivasi.....	28
Gambar 3 Tampilan Menu Penginstalan.....	28
Gambar 4 Tampilan Penginstalan Berhasil.....	29
Gambar 5 Halaman awal <i>Articulate Storyline</i>	29
Gambar 6 Halaman Kerja <i>Articulate Storyline</i>	30
Gambar 7 Tampilan Menu <i>Home</i>	30
Gambar 8 Tampilan Menu <i>Insert</i>	31
Gambar 9 Tampilan Menu <i>Slide</i>	31
Gambar 10 Tampilan Menu <i>Design</i>	32
Gambar 11 Tampilan Menu <i>Transition</i>	32
Gambar 12 Tampilan Menu <i>Animation</i>	33
Gambar 13 Tampilan Halaman <i>Publish</i>	33
Gambar 14 Tampilan Pilihan Bahasa <i>Camtasia</i>	36
Gambar 15 Tampilan Halaman Penginstalan.....	36
Gambar 16 Tampilan Penginstalan Berhasil.....	37
Gambar 17 Tampilan Shortcut Aplikasi Pada Desktop	37
Gambar 18 Tampilan Halaman <i>Loading Camtasia</i>	38
Gambar 19 Tampilan Halaman Awal	38
Gambar 20 Tampilan Halaman Kerja	39
Gambar 21 Pilihan Menu <i>Camtasia</i>	39
Gambar 22 Tampilan Shortcut <i>Articulate Storyline</i> Pada Desktop.....	103
Gambar 23 Halaman Awal <i>Articulate Storyline</i>	103
Gambar 24 Halaman Kerja <i>Articulate Storyline</i>	104
Gambar 25 Menu <i>Design</i>	104
Gambar 26 Pengeditan Latar Belakang	105
Gambar 27 Memasukkan Vidio Pembelajaran	105
Gambar 28 Memasukkan Kolom Jawaban	106
Gambar 29 Memasukkan Pilihan Ganda	106

Gambar 30 Menambahkan Karakter	107
Gambar 31 Menambahkan Tombol Aksi.....	107
Gambar 32 Tampilan <i>Publish</i>	108
Gambar 33 <i>Shortcut Camtasia</i> pada Desktop	108
Gambar 34 Menu <i>New Project</i>	109
Gambar 35 Tampilan Import Media	109
Gambar 36 Tampilan Halaman Kerja	110
Gambar 37 Pengeditan Latar Gambar	110
Gambar 38 Pengeditan Gerak	111
Gambar 39 Pilihan Pengeksporan Vidio.....	111
Gambar 40 Penyimpanan Vidio Berhasil.....	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan di era globalisasi seperti saat ini. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disebut juga dengan ICT (*Information and Communication Tekchnologi*) semakin berkembang dari waktu ke waktu. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang juga turut memicu kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dibidang pendidikan. Jazuli (2017) mengatakan bahwa pada saat ini ICT bukan hanya sebuah teknologi, akan tetapi juga menjadi sesuatu yang tidak terpisahkan dalam berbagai aspek untuk meningkatkan proses kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, pendidikan juga mengalami perkembangan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk langkah yang dilakukan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan terhadap perkembangan ICT adalah dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi kedalam proses pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran yang digunakan pada tingkat satuan pendidikan dasar merupakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu sendiri merupakan pembelajaran yang dikemas dalam tema-tema tertentu yang memuat beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015) merupakan sebuah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang terdiri dari beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat Rusman, Majid (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan sebuah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema sehingga memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang bersifat *student center* atau yang biasa disebut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga proses pembelajaran ini akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan berbagai kegiatan yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kritis dalam proses pembelajaran sehingga dari kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh hasil pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, hasil dari pembelajaran tersebut sesuai dengan minat dan kebutuhan dari peserta didik itu sendiri yaitu belajar sambil bermain.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, orientasi pembelajaran berpusat pada peserta didik, yang mana peserta didik berperan sebagai subjek belajar sehingga akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik yang akan dijadikan dasar untuk memahami konsep yang abstrak. Sedangkan dalam pembelajaran tematik terpadu guru hanya berperan sebagai fasilitator yang mana guru memfasilitasi peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga dari pengetahuan tersebut muncul pengalaman yang bermakna bagi diri peserta didik.

Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran ini tergantung dari bagaimana cara guru memfasilitasi pembelajaran tersebut. Karena guru hanya berperan sebagai fasilitator, guru harus memiliki kemampuan dalam memfasilitasi pembelajaran agar peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran yang dilakukan. Dari keterlibatan peserta didik ini nantinya akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Ada berbagai macam hal yang perlu dipersiapkan oleh guru dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk membantu peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Arsyad (dalam Sari & Zainil : 2021) media merupakan suatu perantara untuk mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Netriwati & Lena (2017) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang

dipergunakan sebagai alat komunikasi yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan demikian dapat dikatakan jika media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru sebagai pemberi pesan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sebagai penerima pesan.

Dengan adanya media pembelajaran sebagai sarana yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran ini, tentunya keberadaan media sangatlah berguna bagi keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media peserta didik dapat terlibat langsung dengan pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Amiruddin dan Wibowo (2019) menyebutkan bahwa terdapat dua macam manfaat dari media pembelajaran, diantaranya media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan dengan sistematis dan menarik, kedua dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik sehingga dapat berfikir dan menganalisis materi yang diberikan oleh guru dengan menyenangkan. Dengan berkembangnya teknologi seperti saat sekarang ini, banyak jenis media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis baik itu media berupa audio, visual, maupun audio visual. Menurut Ziniyati (2017) menyatakan bahwa media berdasarkan perkembangan teknologi terdapat

beberapa jenis media diantaranya yaitu (1) media cetak yang menghasilkan media berupa bahan cetak, (2) media teknologi audio-visual yang menghasilkan media berupa bahan yang dapat didengar dan dilihat, (3) media hasil teknologi komputer berupa bahan yang dihasilkan dari sistem komputer, (4) serta media gabungan teknologi berupa bahan yang dihasilkan dari gabungan beberapa media. Salah satu bentuk media hasil gabungan teknologi audio-visual yang dihasilkan dari teknologi komputer yaitu media yang dirancang berupa perangkat lunak audio-visual yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu terlibat secara aktif dan belajar secara langsung.

Menurut Basset (dalam Destya : 2019) peserta didik usia sekolah dasar memiliki karakteristik : (1) memiliki keingintahuan yang tinggi dan tertarik pada dunia sekitar, (2) senang bermain, (3) suka mengatur diri untuk menangani berbagai hal, (4) memiliki dorongan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, (5) belajar secara efektif, dan (6) belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, dan berinisiatif. Sejalan dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik usia sekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu juga memiliki beberapa karakteristik menurut Rusman (dalam Herman dan Eliyasni : 2021) diantaranya ; (1) berpusat kepada peserta didik, (2) pengalaman langsung, (3) tidak tampak jelas pemisahan antar mata pelajaran, (4) memuat konsep dari berbagai bidang studi, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan

peserta didik, dan (7) menerapkan teori belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik usia sekolah dasar yaitu berpartisipasi dalam pembelajaran, belajar secara aktif serta belajar dengan cara bekerja. Kemudian juga karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu bersifat fleksibel dimana artinya dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan serta dilakukan belajar sambil bermain. Maka aplikasi *Articulate Storyline* dapat membantu memenuhi kebutuhan peserta didik sekolah dasar untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan juga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik belajar sambil bermain dibantu dengan aplikasi *Camtasia* untuk membuat video yang menarik minat belajar peserta didik.

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat dipergunakan di laptop maupun PC untuk membuat konten pembelajaran yang menarik. Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki banyak kelebihan seperti dapat memuat gambar, suara, video, bahkan interaksi langsung seperti kuis dan lainnya. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Microsoft powerpoint* yang mudah digunakan namun memiliki kelebihan dibandingkan *Microsoft powerpoint* sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan kreatif. *Articulate Storyline* dapat dipublish secara offline maupun secara online sehingga memudahkan pengguna untuk mengubahnya menjadi bentuk web

personal, CD, *word processing* dan *Learning Management System (LMS)*. (Safira, Safirah & Sekaringtyas : 2021).

Dalam aplikasi *Articulate Storyline* ini terdapat kelebihan dimana aplikasi *Articulate Storyline* dapat memuat gambar, foto maupun vidio. Dengan kelebihan yang dapat memuat vidio maka untuk menciptakan media yang menarik bagi peserta didik aplikasi *Articulate Storyline* ini dapat diintegrasikan atau dibantu menggunakan aplikasi *Camtasia dalam* pembuatan vidio. *Camtasia* sendiri merupakan suatu program computer yang dapat digunakan untuk membuat rekaman vidio maupun pengeditan vidio. *Camtasia* sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran dan bisa melakukan berbagai bentuk kegiatan yang memudahkan dalam menyampaikan materi serta menarik minat dan perhatian peserta didik. (Sulistyaningrum : 2017)

Articulate Storyline sendiri memiliki kelebihan menurut Sabri (2020) yaitu memberikan kemudahan untuk merancang suatu media karena tidak memerlukan bahasa pemograman komputer yang rumit dan sulit dipahami. Selain itu *Articulate Storyline* juga dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dan dapat memuat gambar, foto maupun vidio. Dengan bantuan dari aplikasi *Camtasia* dalam membuat vidio pembelajaran maka materi pelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan juga menyenangkan bagi peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menarik tentunya akan meningkatkan

minat belajar peserta didik serta memenuhi karakteristik belajar peserta didik yaitu belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8, 9 dan 10 November 2021 di SD N 01 Baringin Anam, SD N 14 Salo, dan SD N 08 Tabek Panjang yang berada di Kecamatan Baso, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat diperoleh beberapa permasalahan. Peneliti melakukan observasi dengan teknik observasi kelas serta melakukan wawancara kepada wali kelas mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan ketiga sekolah yang diobservasi diperoleh fakta di lapangan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran namun hanya berupa gambar cetak atau menggunakan media berbantuan proyektor untuk menampilkan *powerpoint* maupun video pembelajaran yang diambil dari *youtube* saja.

Selain itu media yang ditampilkan masih kurang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena peserta didik tidak dapat melakukan aksi secara langsung terhadap media yang ditampilkan sehingga pembelajarannya masih terkesan pasif tentunya kurang sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain dan tuntutan pembelajaran yang menuntut peserta didik lebih aktif.

Pada sekolah observasi sudah terdapat berbagai macam teknologi yang memadai untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti infokus, komputer atau laptop dan berbagai teknologi lainnya namun belum digunakan secara maksimal. Pada SD N 01 Baringin Anam terdapat laptop yang dimiliki oleh sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada SD N 14 Salo terdapat tablet yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Pada SD N 08 Tabek Panjang juga memiliki laptop sekolah. Dengan potensi tersebut tentunya dapat dipergunakan dengan baiknya untuk membantu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peneliti bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan teknologi yang dimiliki oleh sekolah.

Sejalan dengan beberapa permasalahan yang ditemui pada observasi juga ditemui beberapa permasalahan dari beberapa studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan membaca beberapa jurnal ditemukan beberapa kendala penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya, (Arwanda, dkk : 2020) ; (1) Media pembelajaran yang ada masih bersifat klasikal. (2) Media yang digunakan lebih banyak hanya berupa *power point*. (3) Media hanya mencakup gambar dan tulisan saja. (4) Media pembelajaran yang digunakan guru belum membuat peserta didik terlibat dalam media tersebut. Selain itu menurut Annisa dan Masniladevi (2020) menyebutkan bahwa media yang ditampilkan seperti *powerpoint* dan video peserta didik lebih banyak

memperhatikan tanpa adanya interaksi sehingga suasana pembelajaran menjadi bersifat *teacher center* dan peserta didik menjadi tidak aktif.

Dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* terdapat beberapa penelitian yang relevan diantaranya yang dilakukan oleh Salwani, Ririn dan Ariani, Yetti (2020) mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut diperoleh hasil validasi materi, bahasa dan media secara berturut adalah sebesar 82%, 93% dan 100% yang mana skor ini termasuk sangat baik. Untuk hasil uji praktilitas oleh guru dan siswa secara berturut-turut adalah sebesar 81% dan 66%. Selain itu Annisa dan Masniladevi (2021) dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. Dalam penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa media ini dapat menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil uji validitas sebesar 95,4% dan uji praktikalitas sebesar 92,8%.

Berdasarkan temuan yang didapatkan di lapangan dan berdasarkan literasi beberapa jurnal, dan dengan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi

Articulate Storyline sehingga aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan dilaptop maupun PC untuk membuat konten pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Salwani dan Ariani (2021) mengatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media komunikasi, presentasi dan e-learning untuk membangun pembelajaran interaktif yang menarik. Aplikasi ini sendiri masih cukup jarang terdengar dikalangan umum walaupun aplikasi ini memiliki banyak kelebihan seperti dapat memuat gambar, suara, vidio, bahkan interaksi langsung seperti kuis dan lainnya. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan berbantuan aplikasi *Camtasia*.

Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* menghasilkan media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, *slide*, video, audio, dan animasi sehingga pembelajaran lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau kuis secara interaktif. *Software* ini bisa digunakan langsung pada PC/laptop dan di jalankan pada windows 7, 8 dan 10. Dibantu dengan aplikasi *Camtasia* dalam pengeditan vidio pembelajaran maupun animasi tentunya media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* ini akan menghasilkan media yang

menarik bagi peserta didik. Selain itu, aplikasi *Camtasia* juga dapat dioperasikan di PC/Laptop sehingga dukungan aplikasi *Camtasia* akan memberikan media yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal maka di dalam pembelajarannya peneliti menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran di dalam proses pembelajaran berguna untuk menghasilkan pembelajaran yang terarah dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan bisa lebih bersemangat lagi. Di kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Peneliti menggunakan model pembelajaran *inquiry*.

Model pembelajaran *inquiry* sendiri menurut Shoimin (2014) *inquiry* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan model *inquiry* ini, peserta didik dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran karena model ini lebih menekankan pada keaktifan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajarnya sendiri. Model *inquiry* ini nantinya akan menuntun peserta didik bekerja dan berinteraksi dengan media yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan beberapa studi literature, studi lapangan dan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi yang ditemukan maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Articulate Storyline*. Media yang dikembangkan ini nantinya memiliki keterbaruan dibandingkan penelitian sebelumnya yaitu dengan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dibantu dengan aplikasi *Camtasia* dalam pembuatan video penunjang materi yang diintegrasikan kedalam *Articulate Storyline* serta dengan menggunakan langkah-langkah *inquiry* dalam kegiatan pembelajarannya. Media yang dirancang dan langkah-langkah yang digunakan peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan akan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia*.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan aplikasi *Camtasia* menggunakan model *inquiry* dengan menggunakan model pengembangan 4D pada penelitian yang berjudul “***Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD***”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Validitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD?
2. Bagaimana Praktilitas Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan maslaah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD yang valid.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD yang praktis.

D. SPESIFIKASI PRODUK

Dari penelitian yang dilakukan, adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan model *inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu tema 7 di kelas V SD yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan produk ini dilengkapi dengan rpp, materi, gambar, dan soal-soal evaluasi. Serta media pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* ini dapat digunakan peserta didik secara mandiri maupun berkelompok.

E. MANFAAT PENGEMBANGAN

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari pengembangan ini adalah ;

1. Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, terutama dengan adanya media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia* menggunakan model *inquiry*. Sehingga dapat melibatkan peserta didik untuk menemukan konsep pembelajaran secara aktif.

2. Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, sebagai bahan motivasi menghasilkan ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar.
2. Bagi Guru, dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan sehingga nantinya dihasilkan peserta didik yang aktif dan kritis dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan maksimal di sekolah tersebut.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Asumsi penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia* menggunakan model *inquiry* ini dapat diuji validitas dan praktilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan ini sesuai dengan cara menvalidasi media pada ahlinya. Sementara itu uji praktilitas dilakukan untuk mengetahui media ini praktis dan mudah untuk digunakan dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pada penerapan model 4D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*desing*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Adanya keterbatasan peneliti dari berbagai segi, baik dari segi waktu, tenaga dan biaya, maka pada tahap penyebaran, hanya dilakukan pada skala terbatas pada satu sekolah lainnya yang berada satu gugus dengan SDN 01 Baringin Anam.

G. DEFINISI ISTILAH

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu :

1. Media adalah segala sesuatu yang digunakan oleh pemberi pesan kepada penerima pesan.
2. *Inquiry* adalah salah satu jenis model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan cara mencari dan menemukan konsep pembelajaran.
3. Validasi merupakan uji kelayakan suatu produk. Validasi ini didapatkan dengan cara penilaian oleh para ahli dan kemudian diperoleh skor yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu produk.
4. Praktilitas adalah suatu uji kepraktisan produk yang dihasilkan. Praktilitas ini dilakukan dengan penilaian dari guru dan peserta didik

dalam menggunakan produk yang nantinya akan menunjukkan skor tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Syafruddin & Adrianto (2016) mengatakan bahwa media merupakan alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Segala sesuatu apapun yang dapat menyampaikan pesan dan informasi kepada penerima pesan disebut sebagai sebuah media. Sedangkan menurut Nana Sudjana (dalam Netriwati & Lena : 2017) merupakan segala sesuatu bentuk hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Maka dapat dikatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan maupun informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Menurut Ziniyati (2017) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik

sedemikian rupa sehingga dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Netriawati & Lena (2017 : 6) media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Jalinus (2017) media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik baik secara individu maupun berkelompok, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar sedemikian rupa sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses penyampaian informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan berupa bahan ajar dengan merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik sehingga lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, menurut Kemp & Dayton (dalam Zainiyati, 2017 : 68) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu : (a) memotivasi minat atau

tindakan, (b) menyajikan informasi dan (c) memberi instruksi. Sedangkan menurut Netriawati dan Lena (2017) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya : (1) menarik minat dan perhatian dari peserta didik dalam proses pembelajaran, (2) mengatasi perbedaan pengalaman belajar, (3) memperoleh pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan menggunakan cara lain, (4) membantu perkembangan pikiran secara teratur tentang hal-hal yang mereka alami dalam pembelajaran, (5) membuat kemampuan peserta didik dalam usaha memperoleh pengalaman belajar, (6) menekan penggunaan verbalitas dalam penyampaian materi pelajaran.

Menurut Jalinus (2017) menyatakan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas penyampaian suatu pesan.
2. Mengatasi berbagai keterbatasan baik keterbatasan ruang, waktu, daya indra.
3. Meningkatkan keinginan atau minat belajar peserta didik, memungkinkan peserta didik belajar mandiri dan mengatasi sikap pasif peserta didik.
4. Memberikan rangsangan yang sama kepada setiap peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu : 1) mempermudah dan memperjelas penyampaian suatu pesan berupa materi ajar, 2) meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, 3) dapat menekan verbalitas sehingga pembelajaran tidak bersifat *teacher center*, 4) dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra peserta didik, 5) memberikan rangsangan yang sama kepada setiap peserta didik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, menurut Pribadi (2019) media dibedakan menjadi : (1) Media yang tidak diproyeksikan atau non-projected media dapat berupa foto, gambar, diagram dan lainnya. (2) Media yang diproyeksikan atau projected merupakan media yang berupa LCD. (3) Media audio seperti kaset, compact disk (CD), audio berisi rekaman proses pembelajaran, ceramah narasumber dan rekaman music. (4) Media gambar bergerak atau media vidio, seperti VCD, DVD dan lainnya. (5) Media berbasis computer (6) dan multimedia jaringan komputer. Selain itu, menurut Schramm, (dalam Daryanto, 2016:17) media dikelompokkan berdasarkan daya liputannya menjadi : (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio dan facsimile, (2) liputan terbatas pada ruangan seperti film, vidio slide, poster, audio tape,

(3) media untuk belajar individualis seperti buku, modul, program belajar dengan computer. Sedangkan

Berdasarkan perkembangan teknologi, menurut Ziniyati (2017) media dikelompokkan menjadi ;

1. Media hasil teknologi cetak merupakan sebuah teknologi yang menghasilkan materi berbentuk salinan cetak. Kelompok media ini dapat berupa grafik, foto, teks, atau representasi fotografik.
2. Media hasil teknologi audio-visual penggunaan materi melalui pandangan dan pendengaran yang dapat menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik. Kelompok media ini berupa tape, recorder, proyektor film, , dan proyektor visual yang lebar.
3. Media hasil teknologi computer merupakan jenis media dengan penyampaian materi menggunakan sumber berbasis microprosesor. Kelompok media yang dapat dihasilkan adalah drill and practice, permainan dan simulasi, tutorial, dan basis data.
4. Teknologi gabungan merupakan penyampaian materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pebelajaran terdiri dari (1) media audio, (2)

media cetak, (3) media media yang diproyeksikan, (4) media vidio dan (5) media hasil teknologi computer.

2. Hakikat *Articulate Storyline*

a. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan alat pembuatan yang dirancang untuk menciptakan sumber daya e-learning interaktif (Donnellan : 2020). Aplikasi *Articulate Storyline* menurut Darnawati, Irawaty & Salim (2019) merupakan sebuah alat atau softwear e-learning yang dapat dipergunakan untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas maupun belajar secara mandiri. Menurut Aulia (2021) menyebutkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat ketiga yang dirilis setelah *Articulate Storyline 1* dan *Articulate Storyline 2* yang diproduksi oleh *Articulate Company* yang menguatamakan bidang presentasi, e-learning dan perangkat lunak.

Softwear *Articulate Storyline* ini dapat dipergunakan untuk mendukung proses pembelajaran modern berbasis digital peserta didik. *Articulate Storyline* dapat dipublish secara offline maupun secara online sehingga memudahkan pengguna untuk mengubahnya menjadi bentuk web personal, CD, word processing dan Learning Management System (LMS). (Safira, Safirah &

Sekaringtyas :2021). Dalam pengoperasian Articulate Storyline, Safira, Safirah & Sekaringtyas (2021) menyatakan terdapat beberapa syarat yang perlu dipenuhi oleh user untuk melakukan penginstalan aplikasi tersebut, yaitu :

1. *Hardwear*

- 1) CPU 2GHz *processor or higher* (32-Bit or 64-Bit)
- 2) Memori minimal 2 GB
- 3) *Available disk space minimal* 1 GB
- 4) *Display 1280 X 720 screen resolution or higher*
- 5) *Multimedia sound card, microphone, webcam for recording narration and vidio*

2. *Softwear*

- 1) *Opreational systema windows* 7,8,10 (32-Bit or 64-Bit)
- 2) Mac O.S X 10.6.8
- 3) *Netfromwork minimal* versi 4.5.2
- 4) Visual ++
- 5) *Adobe flash player minimal* versi 10.3

b. Kelebihan *Articulate Storyline*

Aplikasi *Articulate Storyline* menurut Safira, Safirah & Sekaringtyas (2021) memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menghasilkan media yang menarik dengan scene dan slide yang dikobinasikan dengan dukungan menu-menu, teks, gambar, animasi, vidio, audio hingga kuis sehingga peserta didik dapat

langsung berinteraksi dengan materi yang dipelajarinya secara langsung. Sejalan dengan hal tersebut Amiruddin (2021) menyebutkan bahwa *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hamper sama dengan *Microsoft powerpoint* yang mudah digunakan namun memiliki kelebihan dibandingkan *Microsoft powerpoint* sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan kreatif dibandingkan *Microsoft powerpoint*.

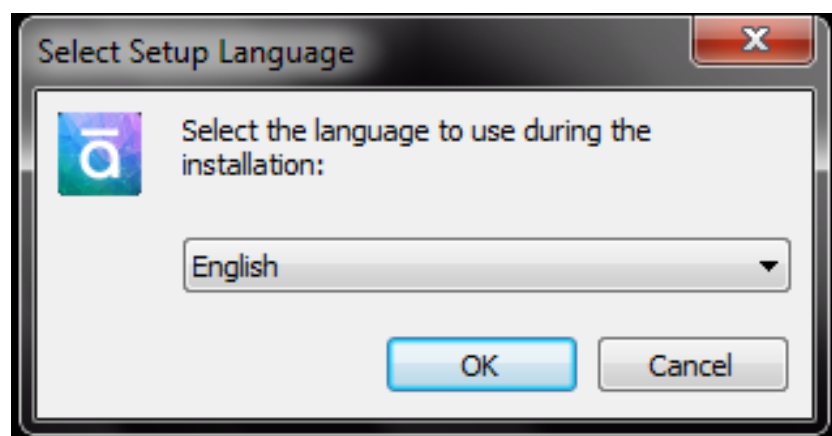
Seperti yang disebut Jannah (dalam Aulia :2020) terdapat beberapa kelebihan dari aplikasi *Articulate Storyline* yaitu; (1) media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* dapat dibuat dengan mudah oleh orang-orang yang sudah ahli maupun tidak, (2) berbagai file dapat di import dalam format vidio, audio, gambar, power point, flash dan lainnya, (3) tampilan *Articulate Storyline* dapat berbentuk audio dan visual, (4) terdapat fitur pembuatan kuis yang dapat digunakan sebagai soal yang digunakan untuk latihan tanpa melakukan import file dari perangkat lunak lain, dan (5) konten interaktif yang dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sabri (2020) menyatakan bahwa kelebihan aplikai *Artikulate Storyline* yaitu memberikan kemudahan dalam merancang sebuah media karena tidak memerlukan bahasa pemograman computer yang rumit dan sulit dipahami dan dilakukan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari aplikasi *Articulate Storyline* ini sendiri adalah (1) mudah digunakan, (2) dapat memuat berbagai format seperti foto, vidio, diagram, audio, gambar dan lainnya, (3) terdapat fitur pembuatan kuis, (4) terdapat konten interaktif, (5) dapat diexport kedalam bentuk, HTML, LMS dan lainnya, (6) serta mudah digunakan tanpa bahasa pemrograman.

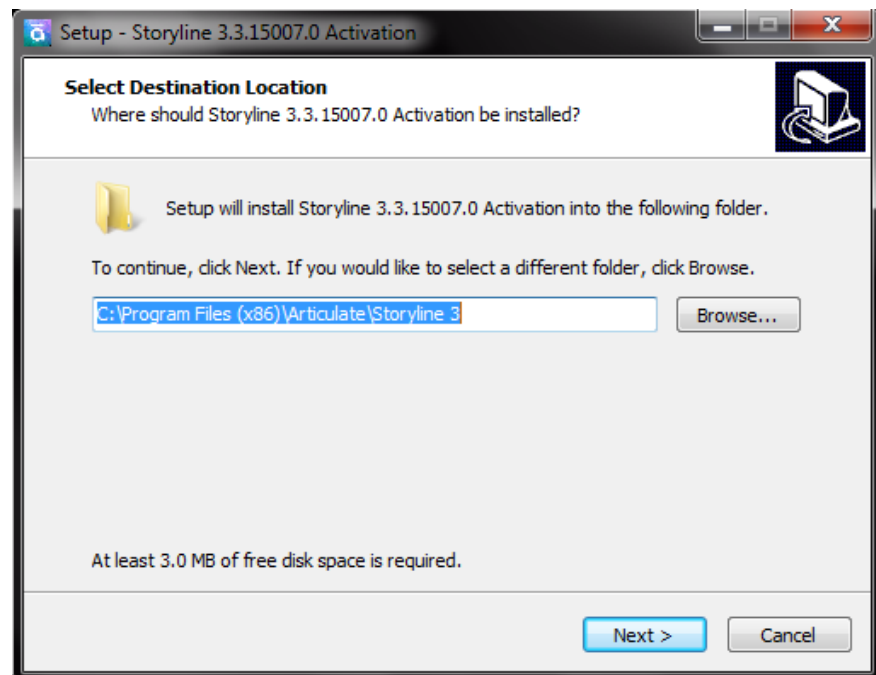
c. Tahapan Menggunakan *Articulate Storyline*

Menurut Rachmad Efendi, dkk (2020) dalam menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, terdapat beberapa langkah yang dilakukan diantaranya :

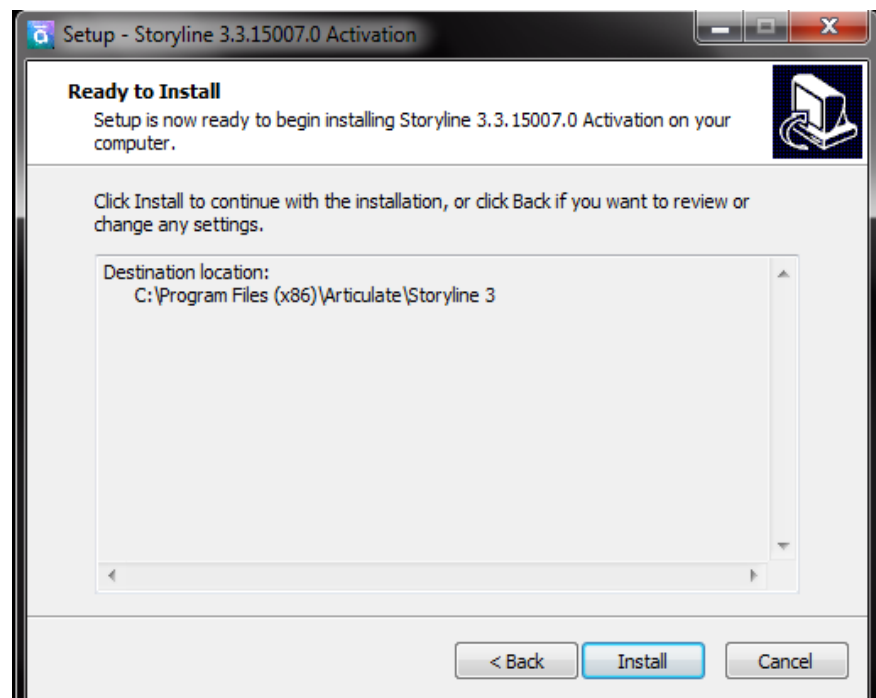
1. Buka halaman pencaharian, kemudian ketikkan download *Articulate Storyline 3*.
2. Pilih salah satu situs, kemudian download dan install aplikasi *Articulate Storyline 3*.



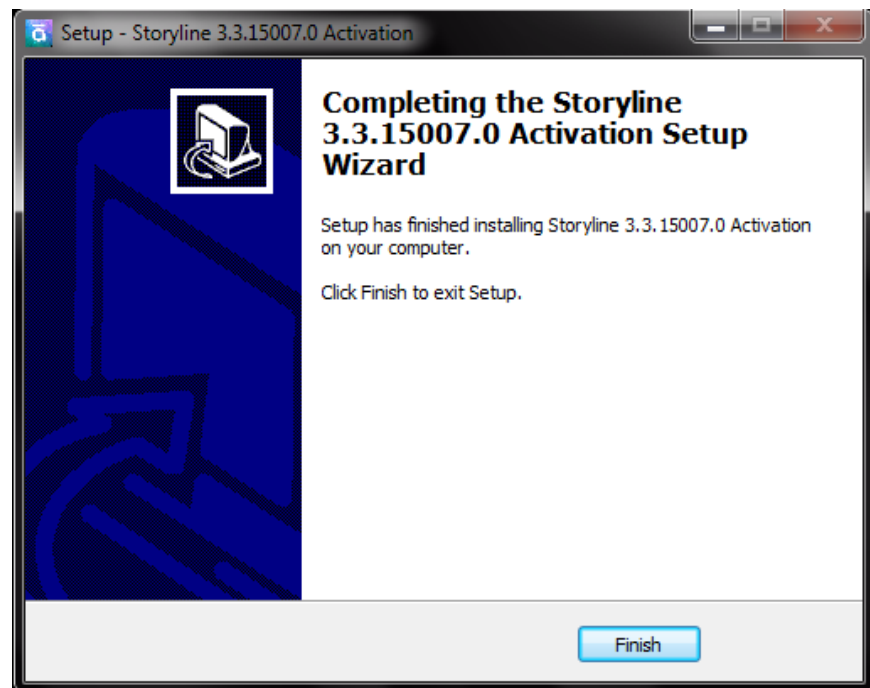
Gambar 1 Tampilan Menu Bahasa *Articulate Storyline*



Gambar 2 Tampilan Setup Aktivasi

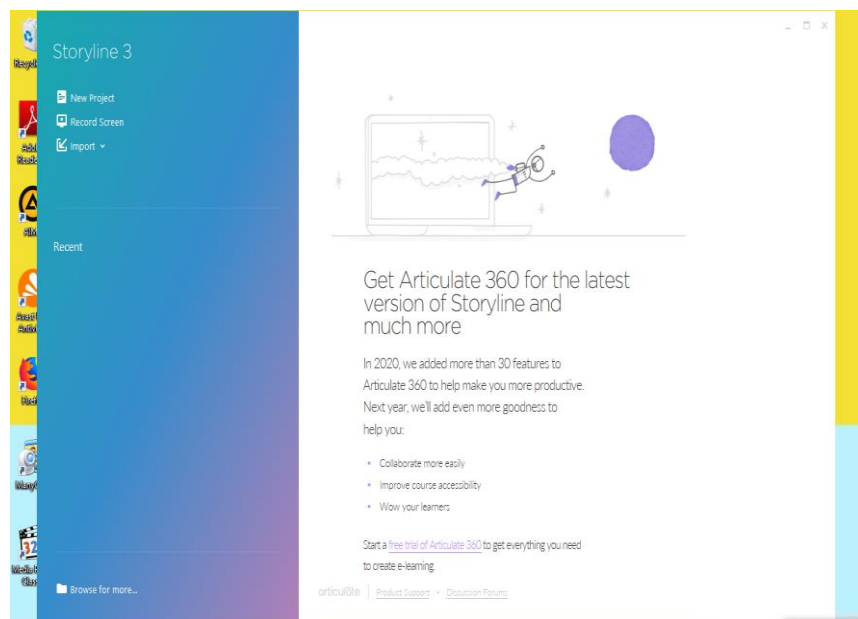


Gambar 3 Tampilan Menu Penginstalan



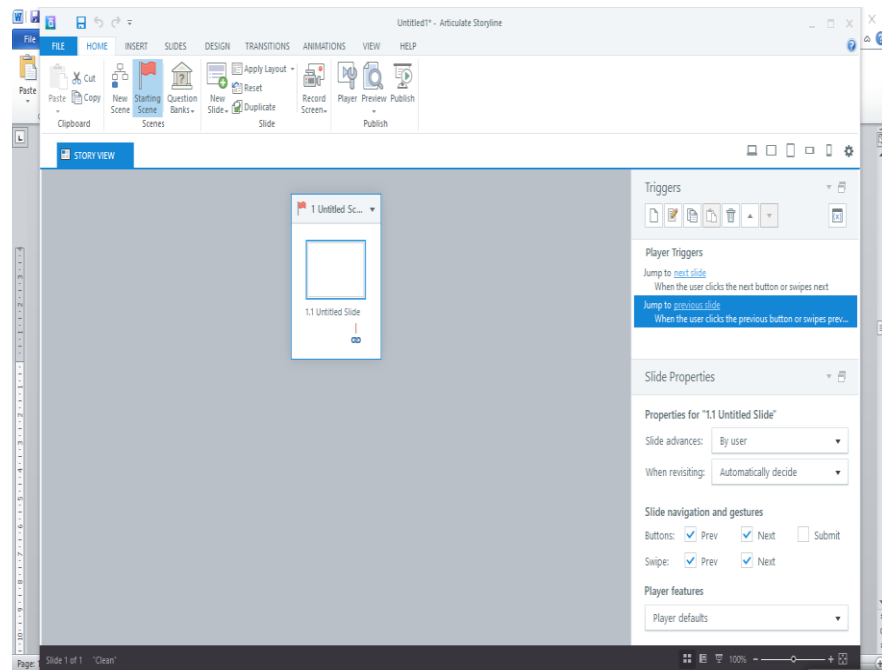
Gambar 4 Tampilan Penginstalan Berhasil

3. Setelah di install maka akan muncul tampilan awal dari halaman pertama aplikasi *Articulate Storyline 3*.



Gambar 5 Halaman awal Articulate Storyline

4. Kemudian pilih menu mew project maka akan tampil halaman kerja seperti berikut :

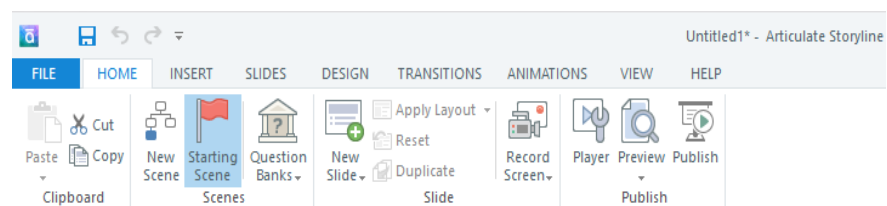


Gambar 6 Halaman Kerja Articulate Storyline

5. Untuk memulai halaman kerja dapat dengan memilih setiap menu yang ada pada tool bar :

a) Home

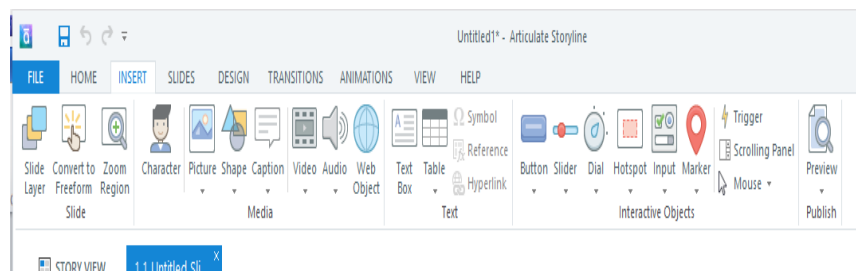
Dalam menu home terdapat berbagai tool yang berfungsi untuk menentukan langkah yang akan dilakukan pada halaman kerja.



Gambar 7 Tampilan Menu Home

b) *Insert*

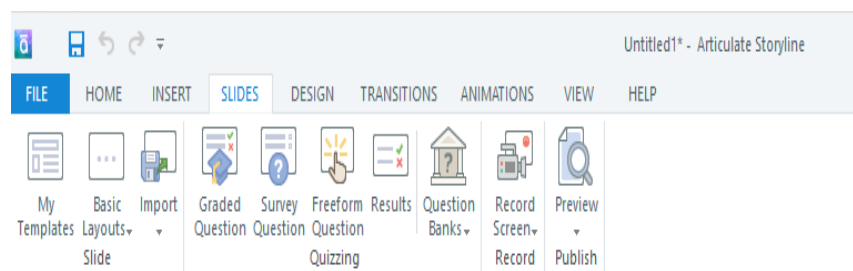
Pada menu insert terdapat berbagai macam tool yang dapat digunakan untuk memasukkan objek pada halaman kerja seperti vidio, gambar, karakter, suara dan lainnya.



Gambar 8 Tampilan Menu *Insert*

c) *Slide*

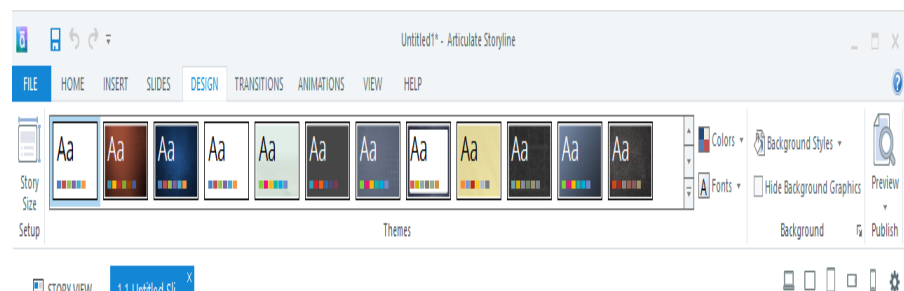
Pada menu slide terdapat berbagai jenis tampilan yang ingin ditambahkan pada halaman kerja, seperti menambahkan halaman kuis, pengeditan halaman dan lainnya.



Gambar 9 Tampilan Menu *Slide*

d) *Design*

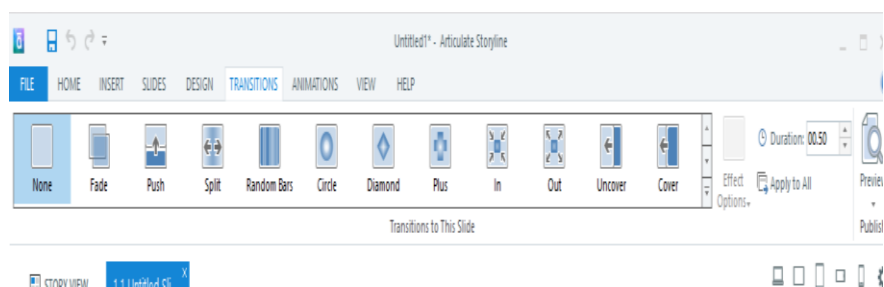
Pada menu design, terdapat perintah untuk mengganti atau menyesuaikan tampilan latar sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 10 Tampilan Menu *Design*

e) *Transitions*

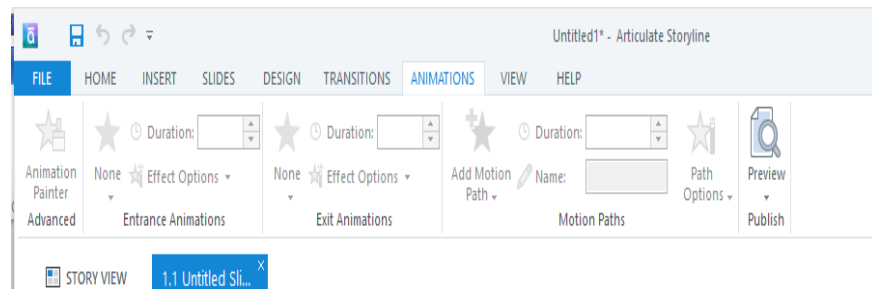
Pada menu ini terdapat berbagai macam tansisi yang dapat disesuaikan untuk digunakan sebagai transisi antar slide.



Gambar 11 Tampilan Menu *Transition*

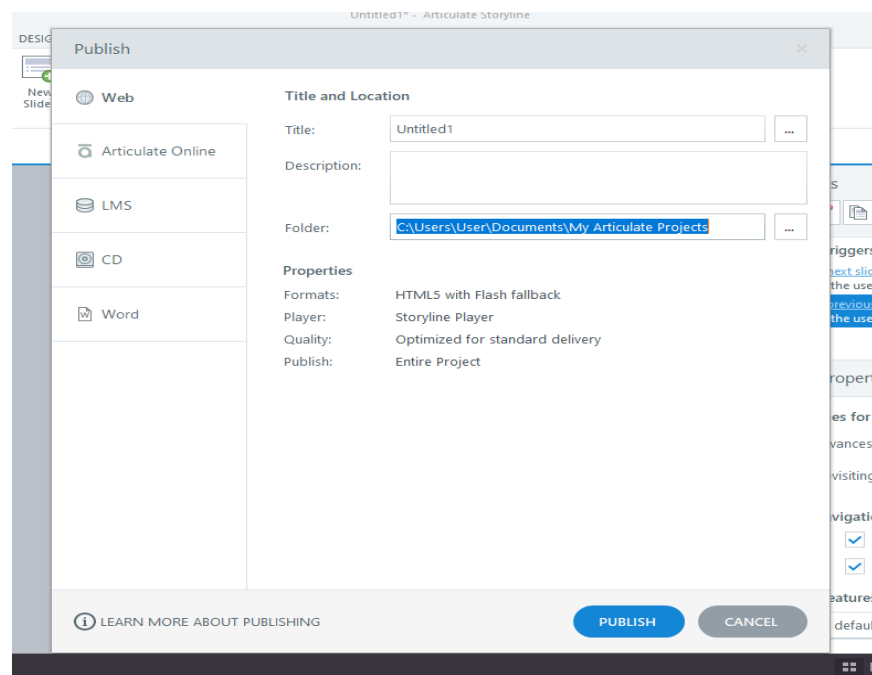
f) *Animation*

Pada menu animasi terdapat berbagai animasi yang dapat digunakan pada tulisan.



Gambar 12 Tampilan Menu *Animation*

6. Setelah selesai mendesain bahan kerja, setelah itu media dapat dipublish dengan menekan tombol publish maka akan tampil halaman seperti berikut :



Gambar 13 Tampilan Halaman *Publish*

7. Untuk mempublish dapat menggunakan berbagai macam format seperti Web, Articulate online, LMS, CD dan Word.

3. Hakikat *Camtasia*

a. Pengertian *Camtasia*

Menurut Arib Ferbrianto (2020) *Camtasia* studio merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat video, editing video dan video tutorial. *Camtasia* studio digunakan untuk menangkap tampilan layar monitor perangkat dengan ditambahkan audio dan video, serta dapat juga digunakan untuk merekam hasil presentasi power poin ke dalam format video.

Camtasia tidak merekam seperti kamera yang biasa kita gunakan, *Camtasia* harus diinstall di komputer ataupun laptop pengguna sehingga bisa digunakan untuk merekam video digital dengan kualitas audio yang cukup baik.

Aplikasi *Camtasia* digunakan untuk membuat video yang dapat menampilkan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik atau juga dapat digunakan untuk membuat animasi agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa *Camtasia* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat maupun mengedit vidio yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. *Camtasia* dapat melakukan tugas merekam layar, mengedit vidio maupun membuat vidio animasi.

b. Kelebihan *Camtasia*

Menurut Arib Ferbrianto (2020) menyatakan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Camtasia*, diantaranya : (1) aplikasi *Camtasia* mudah digunakan dan tidak perlu menggunakan cara yang rumit dalam penggunaannya, (2) kualitas video yang dihasilkan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan dari yang rendah sampai yang tinggi, (3) dapat merekam layar desktop dan memadukan file lain yang berbeda konten, (4) tidak membutuhkan server dan dapat di install saja, (5) menyediakan berbagai fasilitas editing, (6) format file lengkap.

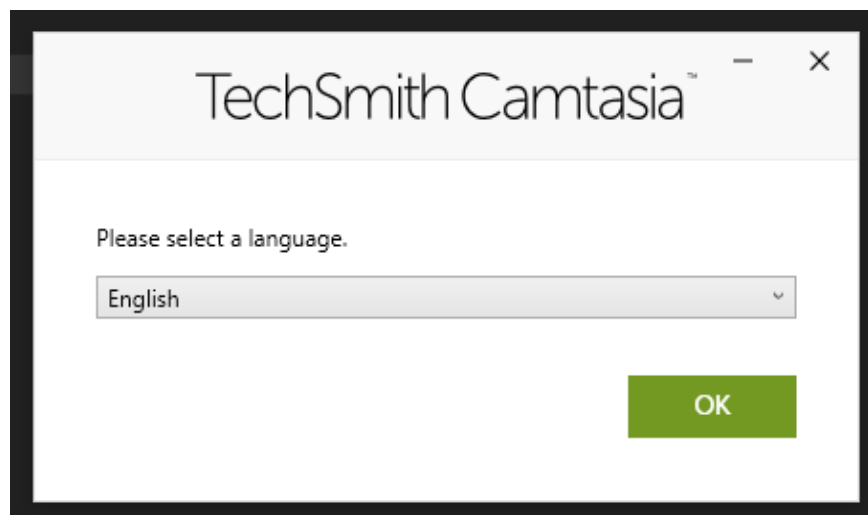
Selain itu *Camtasia* juga memiliki beberapa kelebihan lainnya, diantaranya : (1) lebih mudah digunakan serta dipelajari, (2) dapat merekam melalui webcam laptop, (3) untuk mengedit memiliki berbagai menu untuk pengeditan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Camtasia* memiliki berbagai kelebihan diantaranya ; (1) penggunaan mudah dan sederhana, (2) video yang dihasilkan memiliki kualitas yang dapat disesuaikan, (3) menyediakan berbagai fasilitas editing video dan (4) dapat diekspor kedalam format yang dibutuhkan.

c. Tahapan Menggunakan *Camtasia*

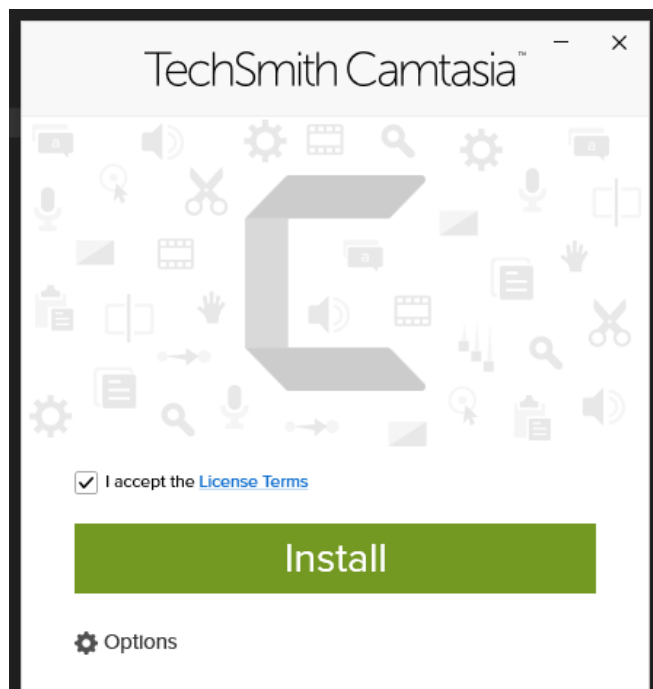
Menurut Arib Febrianto (2020) dalam menggunakan *Camtasia*, terdapat beberapa tahapan diantaranya :

1. Download aplikasi *Camtasi* di halaman internet.
2. Install aplikasi *Camtasia* di laptop dengan memilih bahasa yang ingin digunakan.

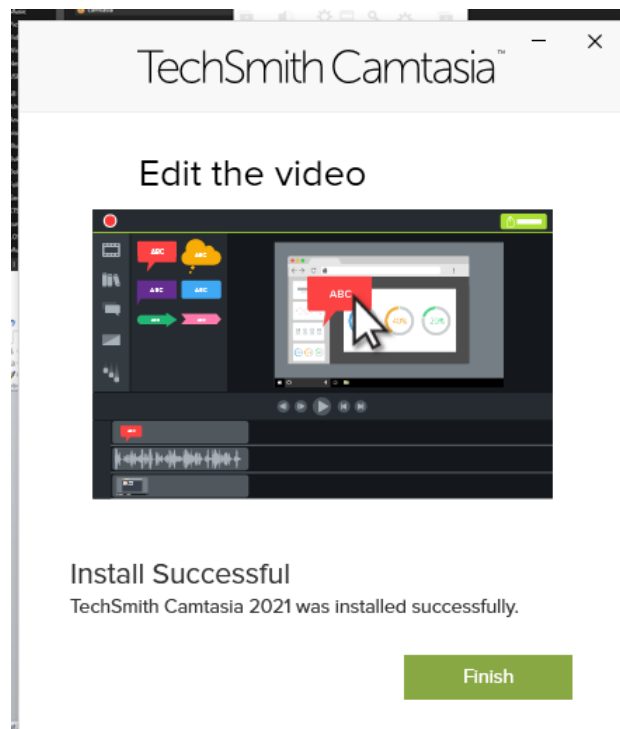


Gambar 14 Tampilan Pilihan Bahasa *Camtasia*

3. Kemudian selesaikan penginstalan.

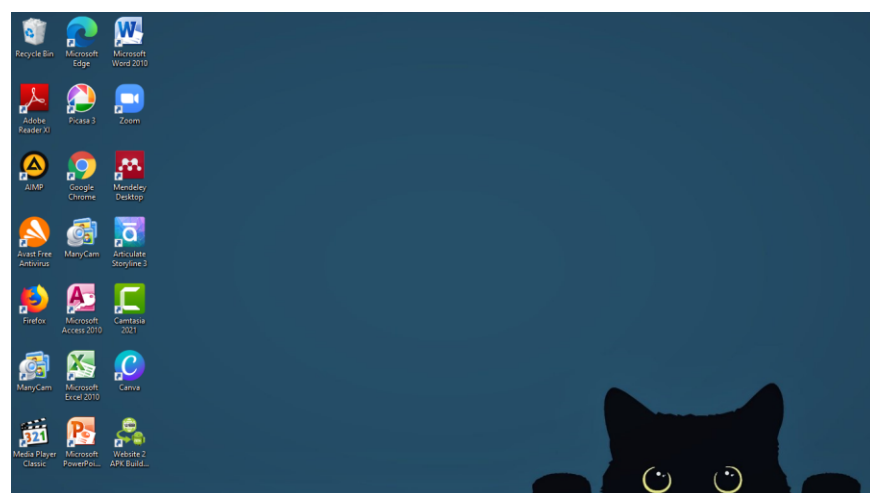


Gambar 15 Tampilan Halaman Penginstalan



Gambar 16 Tampilan Penginstalan Berhasil

4. Untuk membuka halaman kerja maka terlebih dahulu buka aplikasi dengan mengklik aplikasi pada desktop.

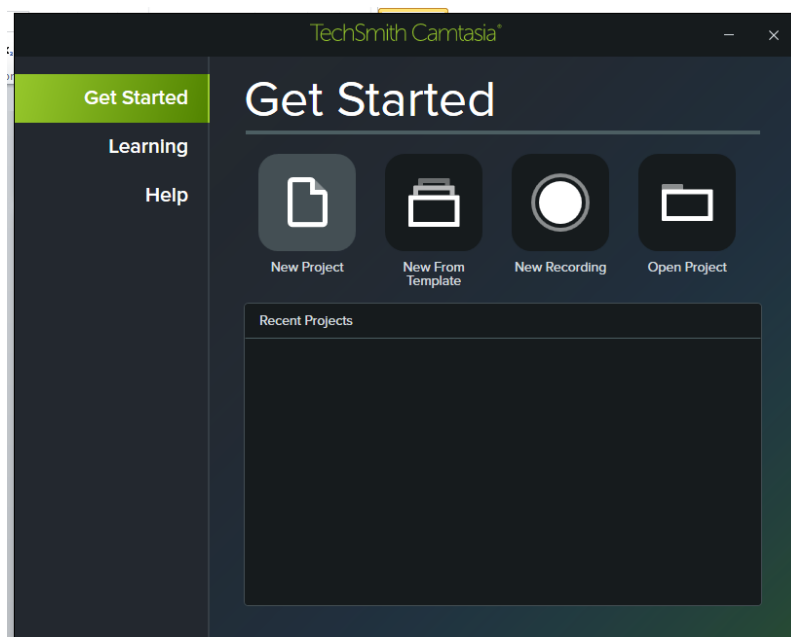


Gambar 17 Tampilan Shortcut Aplikasi Pada Desktop

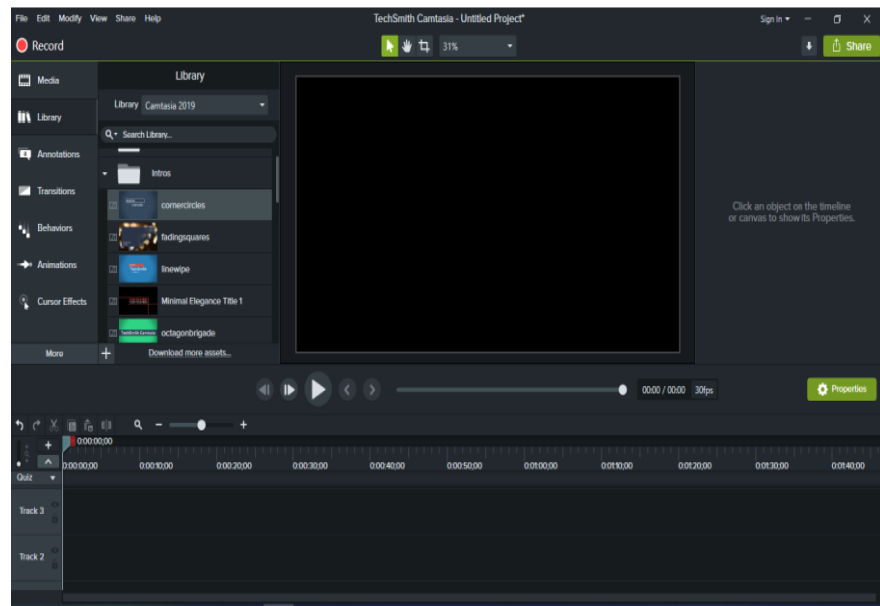
5. Setelah itu akan muncul halaman kerja seperti berikut :



Gambar 18 Tampilan Halaman *Loading Camtasia*

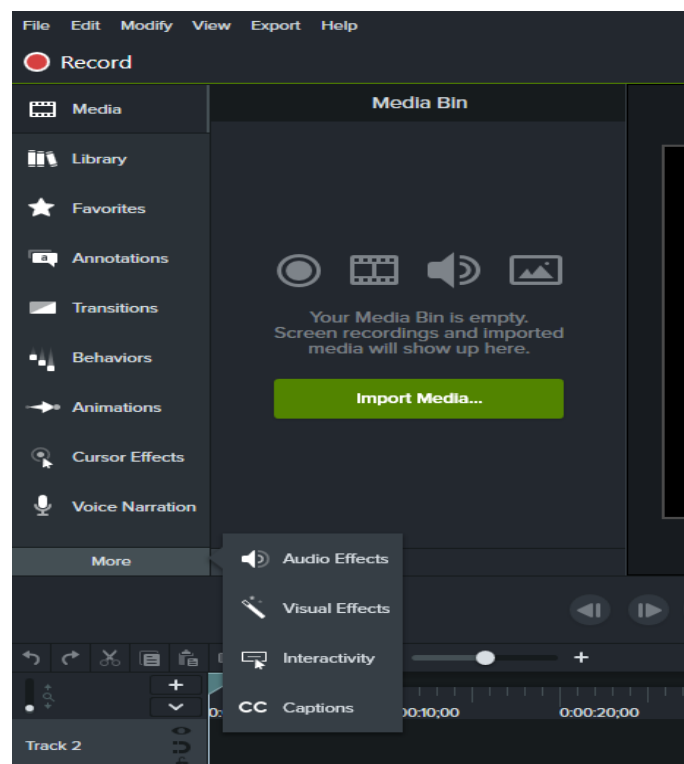


Gambar 19 Tampilan Halaman Awal



Gambar 20 Tampilan Halaman Kerja

6. Setelah halaman kerja muncul maka kita dapat melakukan aksi atau bekerja di halaman kerja video dengan memilih berbagai menu.



Gambar 21 Pilihan Menu Camtasia

7. Jika telah selesai melakukan kerja pada halaman kerja maka kita dapat mempublish dengan cara menekan *Produce and Share*.
8. Kemudian pilih jenis vidio yang ingin di simpan.
9. Kemudian klik finish dan tunggu sampai dengan selesai.

4. Hakikat *Inquiry*

a. Pengertian Model *Inquiry*

Menurut Bentri (2019) menyatakan bahwa pembelajaran *inquiry* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan secara mandiri. *Inquiry* merupakan proses pembelajaran di mana peserta didik yang menemukan konsep pembelajaran tersebut secara mandiri.

Selanjutnya Darmansyah dan Regina (2017) menyatakan bahwa *inquiry* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses mencari dan menemukan. Materi pembelajaran tidak diberikan secara langsung oleh guru. Peran peserta didik adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Shoimin (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *inquiry* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan dalam proses pembelajaran.

Majid (2013) menyebutkan bahwa metode *inquiry* adalah dengan menemukan sendiri tentang konsep yang dipelajari, peserta didik akan lebih memahami ilmu, dan ilmu tersebut akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Dimana peserta didik ditempatkan sebagai subjek yang belajar, perananan pendidik dalam pendekatan *inquiry* ini adalah pembimbing dan fasilitator belajar. Namun bimbingan dan pengawasan dari pendidik masih tetap diperlukan akan tetapi campur tangan terhadap kegiatan peserta didik dalam memecahkan masalah harus dikurangi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, model *inquiry* adalah model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik, proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

b. Prinsip Penggunaan Model Pembelajaran *Inquiry*

Dalam model pembelajaran *inquiry*, terdapat beberapa prinsip penggunaan model pembelajaran *inquiry* seperti yang dinyatakan oleh Darmansyah dan Regina (2017), yaitu :

1. Berorientasi pada pengembangan intelektual

Tujuan utama dari pembelajaran *inquiry* adalah pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar peserta didik.

2. Prinsip interaksi

Proses pembelajaran sebagai interaksi menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.

3. Prinsip bertanya

Kemampuan peserta didik untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya merupakan sebagian dari proses berpikir. Karena itu, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah *inquiry* sangat diperlukan.

4. Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir, yakni proses mengembangkan

potensi seluruh otak. Pembelajaran berpikir adalah memanfaatkan dan penggunaan otak secara maksimal.

5. Prinsip keetrbukaan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagi kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan hipotesis secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Inquiry*

Menurut Darmansyah dan Regina (2017) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* memiliki beberapa langkah-langkah, diantaranya :

1. Orientasi

Langkah orientasi merupakan langkah yang dilakukan untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsive. Pada langkah ini, guru mengindisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Guru merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah yang ditemui.

2. Merumuskan Tujuan

Langkah merumuskan tujuan ini membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk berpikir memecahkan teka-teki itu.

3. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji, dikarenakan hipotesis adalah jawaban sementara maka hipotesis perlu diuji kebenarannya. Perkiraan hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kukuh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis.

4. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data ini merupakan aktivitas yang menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual.

5. Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Dalam menguji hipotesis yang

terpenting adalah mencari tingkat keyakinan peserta didik atas jawaban yang diberikan.

6. Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan merupakan proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan akhir dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.

Menurut Trianto (2007) langkah pembelajaran *inquiry* terdiri dari beberapa langkah, yaitu :

1. Mengajukan pertanyaan atau permasalahan

Kegiatan pembelajaran *inquiry* dimulai dari pertanyaan atau permasalahan diajukan. Kemudian peserta didik diminta untuk merumuskan hipotesis.

2. Merumuskan hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan yang dapat diuji dengan data.. Dari semua gagasan yang ada, dipilih salah satu hipotesisi yang relevan dengan permasalahan yang diberikan.

3. Mengumpulkan data

Hipotesis digunakan untuk dasar dalam menentukan proses pengumpulan data. Data yang diusulkan dapat terdiri dari berbagai macam bentuk, dapat berupa table, matrik atau garfik.

4. Analisis Data

Peserta didik memiliki tanggung jawab menguji hipotesisi yang telah dirumuskan dengan menganalisis data yang telah diperoleh. Faktor penting dalam menguji hipotesis adalah pemikiran benar atau salah. Setelah memeproleh kesimpulan, dari data percobaan, peserta didik dapat menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

5. Membuat kesimpulan

Langkah terakhir dari pembelajaran *inquiry* adalah membuat kesimpulan sementara berdasarkan data yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah yang digunakan dalam model *inquiry* berdasarkan pendapat Trianto adalah ini dimulai dari mengajukan masalah, kemudian dilanjutkan merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan membuat kesimpulan.

d. Keunggulan Model *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* ini memiliki beberapa keunggulan. Menurut Shoimin (2014) berpendapat bahwa model *inquiry* memiliki keunggulan, yaitu:

- 1) Model pembelajaran *inquiry* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran dianggap lebih bermakna.
- 2) Model *inquiry* dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai gaya belajar mereka.
- 3) Merupakan model yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern.
- 4) Dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Selain itu, terdapat beberapa keunggulan lainnya yang dimiliki oleh model *inquiry* ini sendiri yaitu :

- 1) Pendekatan *inquiry* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Dapat lebih mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir sistematis dan membuat kesimpulan.
- 3) Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.
- 4) Memberi pengalaman belajar secara langsung.

- 5) Peserta didik lebih aktif karena terlibat dalam proses menemukan
- 6) Mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa keunggulan model *inquiry*, diantaranya yaitu : 1) pembelajaran yang diperoleh peserta didik menjadi lebih bermakna, 2) dapat lebih mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan sistematis, 3) peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan 4) memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu berupa suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, terlibat aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan yang *holistic*, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

Menurut Depdiknas yang dimaksud dengan pembelajaran tematik pada dasarnya merupakan model pembelajaran terpadu menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2014) bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik sebagai hasil proses belajar. Model pembelajaran tematik terpadu merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada prserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami sebelumnya. Focus perhatian dalam pembelajaran tematik terpadu terletak pada proses yang ditempuh peserta didik saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik sebagai hasil pembelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Untuk setiap proses pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, sama hal nya dengan pembelajaran tematik yang menghadirkan beberapa karakteristik,yang mana karakteristik tersebut menurut Rusman (2016) seperti :

1. Berpusat pada Peserta Didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik atau biasa disebut student center sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

2. Memberikan pengalaman langsung pada anak

Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dengan pengalaman tersebut, peserta didik dihadapkan pada kenyataan yang konkret sebagai dasar untuk pemahaman hal abstrak.

3. Pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemisahan muatan antar mata pelajaran tersamarkan atau bisa disebut menjadi tidak begitu jelas. Focus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

4. Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran

Menyajikan konsep yang berkaitan dengan tema dari berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam proses pembelajaran.

5. Bersifat luwes/flesibel

Pembelajaran tematik terpadu bersifat fleksibel, dalam pembelajaran dapat memadukan dan mengaitkan bahan ajar dari berbagai muatan mata pelajaran bahkan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

6. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Setiap peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan dari peserta didik itu sendiri.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain menyenangkan.

Selain itu, pembelajaran tematik juga memiliki karakteristik antara lain: berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan tiap mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Depdiknas : 2006).

6. Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Menggunakan Model *Inquiry*

Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik dalam rangka mencapai kompetensi secara nasional. Berbagai usahapun dapat dilakukan agar terlaksana proses pembelajaran yang baik dengan inovasi. Inovasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai bantuan media dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting sehingga hendaknya media yang digunakan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut adalah dengan merancang sebuah media yang menarik bagi peserta didik agar menarik minat belajar dari peserta didik. Adapun media yang dapat dikembangkan sebagai bentuk

inovasi yaitu media berbantuan computer mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini. Komputer menjadi salah satu alat serbaguna yang dapat dimanfaatkan dalam merancang sebuah media pembelajaran. Adapun media yang dapat dikembangkan yaitu Media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia* menggunakan model *Inquiry*.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia* menggunakan model *Inquiry* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat atau dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan aplikasi yang bernama *Articulate Storyline* dan dibantu aplikasi *Camtasia* yang nantinya media tersebut akan memuat berbagai konten menarik bagi peserta didik seperti video, gambar, foto, suara serta kuis interaktif nantinya. Media ini dapat digunakan di Laptop/PC maupun android. Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini dapat digunakan dalam bentuk HTML, LMS maupun format lainnya. Agar media yang dikembangkan tidak hanya membuat peserta didik terpaku dan membuat peserta didik menjadi pasif maka media ini akan menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajarannya nanti. Adapun model yang digunakan nantinya adalah model *inquiry*.

Model *inquiry* sendiri dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada model *inquiry*, peserta didik ditempatkan sebagai subjek belajar sehingga nantinya media yang dikembangkan dengan menggunakan model *inquiry* ini akan membuat

pembelajaran menjadi sangat menyenangkan bagi peserta didik. Pengembangan media *Articulate Storyline* menggunakan model *inquiry* ini dilakukan dengan tahapan dan rencana yang terstruktur.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4-D meliputi, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Kemudian tahap-tahap dari model *Inquiry* terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) Merumuskan masalah, 2) Mengajukan hipotesis, 3) Mengumpulkan data, 4) Menguji hipotesis dan 5) Penulisan Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Tema 7 di Kelas V SD dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pendefinisian (*define*). Tahap *define* ini merupakan kegiatan menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu :
 - a. Analisis kurikulum terhadap KI dan KD di kelas V Sekolah Dasar semester II.
 - b. Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran dari KD yang telah diturunkan.
2. Perancangan (*design*). Tahap ini merupakan tahap membuat rancangan produk yang telah ditetapkan pada tahap *define*

sebelumnya. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Merancang materi yang disesuaikan dengan media pembelajaran *Articulate Storyline* sesuai dengan format pengembangan media pembelajaran yang akan dirancang dilakukan pada kelas V sekolah dasar.
- b. Membuat media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia*. Dalam merancang media *Articulate Storyline* digunakan aplikasi *Camtasia* untuk membantu membuat video, kemudian dalam merancang background media dibantu aplikasi *Canva*.

3. Pengembangan (*disseminate*). Tahap ini mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD serta melakukan validasi dan praktikalitas. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah :

- a. Validasi media pembelajaran oleh para ahli. Para ahli memberikan masukan dan saran terhadap media yang sudah dirancang agar dapat menghasilkan media yang valid.
- b. Merevisi berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Media yang sudah divalidasi oleh para ahli kemudian dilakukan

revisi sesuai saran dari para ahli untuk menyempurnakan media yang akan dikembangkan.

- c. Uji coba terbatas di SD yang sudah dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti. Setelah dilakukan revisi, maka dilakukan uji coba terbatas untuk melihat tingkat praktikalitas dan media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Penyebaran (*disseminate*). Tahap ini menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini media yang telah dikembangkan dan diujikan pada SD uji coba di sebarkan kepada SD yang berada satu gugus dengan SD yang telah di tetapkan.

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Beberapa Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang akan peneliti lakukan ini diantaranya adalah :

1. Arwanda, Priankalia., Sony Irianto dan Ana Indriani (2020) Dosen Universitas Muhammadiyah Purwokerto melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. Adapun hasil yang diperoleh dalam peneblitian berdasarkan hasil validasi oleh ahli media sebesar 4,32 yang mana skor ini termasuk kedalam predikat sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil uji

praktilitas oleh guru dan siswa secara berturut sebesar 4,73 dan 4,6 dimana hasil praktilitas ini juga tergolong pada predikat sangat baik.

2. Salwani, Ririn dan Ariani, Yetti (2020) mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut diperoleh hasil validasi materi, bahasa dan media secara berturut adalah sebesar 82%, 93% dan 100% yang mana skor ini termasuk sangat baik. Untuk hasil uji praktilitas oleh guru dan siswa secara berturut-turut adalah sebesar 81% dan 66%.
3. Herman, Ilham Riski., dan Ahmad, Syafri (2021) mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah besaran hasil validasi media oleh ahli sebesar 174 dengan kategori sangat valid, validasi materi sebesar 83 dengan kategori valid. Sedangkan untuk hasil uji praktilitasnya dari guru sebesar 89,28% dan dari siswa sebesar 89%.
4. Sari, Rika Kurnia dan Harjono, Nyoto (2021) mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana, melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4. Adapun hasil

yang diperoleh dari penelitian tersebut hasil validasi media dan materi sebesar 81% dan 78% yang dapat dikategorikan baik.

5. Aulia, Annisa dan Masniladevi (2021) mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. Dalam penelitian yang dilakukan diperoleh hasil validasi materi sebesar 94%, bahasa sebesar 96,66%, dan materi sebesar 95,55%. Sedangkan hasil uji praktilitas yang diperoleh sebesar 92,22% dan hasil uji praktilitas oleh guru sebesar 93,41%.

C. KERANGKA BERPIKIR

Menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015) Penelitian dan pengembangan adalah metode atau langkah yang digunakan untuk memvalidasi dan mengemabngkan produk. Sedangkan menurut Richey dan Kelin (dalam Sugiyono, 2015) Penelitian pengembangan adalah kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan terhadap suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut yang bertujuan agar dapat diperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model.

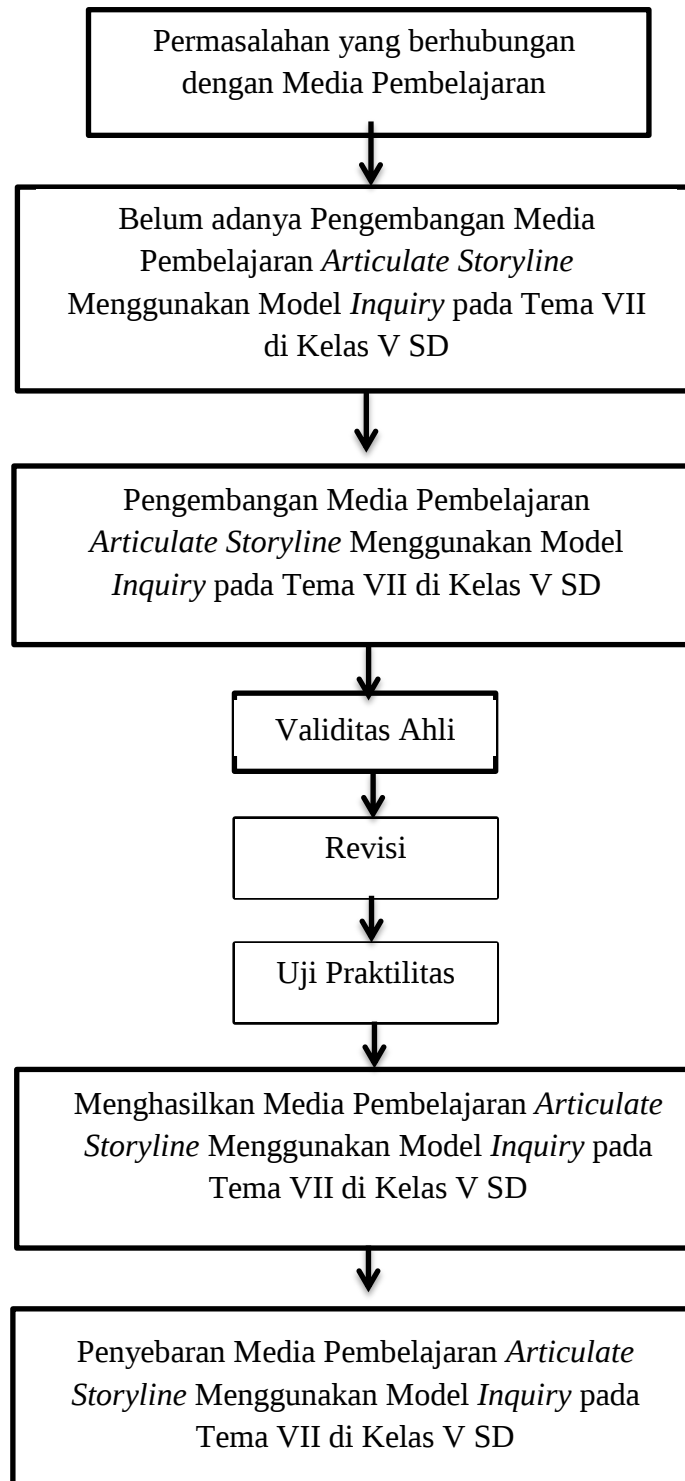
Penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan model pengembangan yang menghasilkan suatu produk atau bahan yang dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan dan evaluasi oleh validator yang kompeten untuk menguji kelayakan produk tersebut. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan. Sesuai dengan pendapat Thiagarajan (1974) (dalam Sugiyono, 2015) langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah *Define, Design, Development and Dissemination*. Langkah tersebut meliputi :

- 1) *Define* (Pendefinisian), tahap define ini merupakan kegiatan menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi dan studi literature. Pada tahap ini peneliti melihat masalah yang terjadi di SD N 01 Baringin Anam mengenai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V. Permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena peserta didik tidak dapat melakukan aksi secara langsung terhadap media yang ditampilkan. Kemudian peneliti juga melakukan studi literature mengenai media pembelajaran *Articulate Storyline*. Sehingga pada tahap ini, peneliti menetapkan produk yang akan dibuat adalah media pembelajaran *Articulate Storyline* dibantu dengan

aplikasi *Camtasia* ini nantinya akan menggunakan model *inquiry* dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan beberapa analisis berkaitan dengan pengembangan media yaitu analisis masalah, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan.

- 2) *Design* (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan produk yang telah ditetapkan pada tahap *define* sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia* menggunakan model *inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD.
- 3) *Development* (pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dibantu dengan *Camtasia* menggunakan model *inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD yang dilakukan sebelumnya menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai pada akhirnya dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
- 4) *Dessemination* (deseminasi) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain dalam proses pembelajaran. Peneliti pada tahap ini akan melakukan penyebaran kepada kelas V lainnya.

**Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*
Menggunakan Model *Inquiry* pada Tema VII di Kelas V SD**



Bagan 1 Kerangka Berfikir

D. RENCANA MODEL

Rencana model yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D, yang sesuai dengan pendapat Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2015) yang mana tahapan pengembangannya meliputi : *Define, Design, Development dan Dissemination*. Tahap-tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *Define* atau pendefinisian ini bertujuan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD bagi peserta didik.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap *Design* atau perancangan ini bertujuan untuk merancang tujuan pembelajaran, sasaran konten materi serta merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap *Development* atau pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD yang sesuai dengan yang dirancang pada tahap

design dengan melakukan validasi dari ahli dan praktikalitas dari guru dan peserta didik.

4. Tahap Dissemination (desiminasi)

Pada tahap dissemination atau desiminasi ini bertujuan untuk mengembangkan dan menyebarkan media pembelajaran yang sudah dievaluasi oleh validator dan sudah diujicobakan di tempat penelitian pertama. Kemudian media pembelajaran dapat disebarkan kepada tempat lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD” telah dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum, indikator dan tujuan yang dirumuskan serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu bahasa yang digunakan sudah sederhana, singkat dan jelas desain dan warnanya juga menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD” sudah dikembangkan dengan model 4D yang memperoleh hasil rata-rata dari ketiga validator 94% dengan kategori sangat valid, yang mana media *Articulate Storyline* menggunakan model *Inquiry* ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik

Terpadu Tema VII di Kelas V SD” sudah dilakukan uji praktikalitas guru di kelas V SD N 01 Baringin Anam diperoleh hasil 100% dengan kategori sangat valid dari guru kelas V.1 dan 95% dengan kategori sangat valid dari guru kelas V.2. Serta diperoleh hasil 95% dengan kategori sangat valid dari guru kelas V SD N 14 Salo.

4. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD” sudah dilakukan uji praktikalitas terhadap peserta didik di kelas V SD N 01 Baringin Anam diperoleh hasil 96,6% dengan kategori sangat valid dari peserta didik kelas V.1 dan 95% dengan kategori sangat valid dari peserta didik kelas V.2. Serta diperoleh hasil 99% dengan kategori sangat valid dari peserta didik kelas V SD N 14 Salo.
5. Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas media pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD dapat dinyatakan valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan model *Inquiry* yang telah dinyatakan valid

dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi sekolah, diharapkan media pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan model *Inquiry* yang telah dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, media dapat diakses pada media yang telah peneliti sebarkan ke sekolah penyebaran.
3. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan ruang lingkup dan kondisi yang berbeda.
4. Bagi peneliti lain, agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajara.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Amiruddin, Muhammad Fahmi.,Ari Wibowo Kurniawan. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Terapi Masase Berbasis Aplikasi Articulate Storyline*. Jurnal Sport Science and Health, 3(7), 2021, 533–542
- Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, Ana Andriani. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 2, 2020
- Ariaji, Rizky, Nasirah, Salih Anggraini Siregar. 2020. *Pengembangan Vidio Pembelajaran Kimia SMA/MA menggunakan Camtasia Studio 8*. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA. Vol.5. No.1.2020
- Aulia, Annisa., Masniladevi. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.5 No.1 tahun 2020
- Bentri, Alwen.,dkk. 2019. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

- Darmansyah., Regina Ade Darman. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Padang : CV. Rumahkayu Pustaka Utama.
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. 2019. *Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline* . Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1 (1)
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Destya, Anatri. 2019. *Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA*. Jurnal Seminar Nasional. ISBN: 978-602-70471-1-2
- Dewi Ayu Sulistyaningrum, „Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi Dan Cuaca“, *Profesi Pendidikan Dasar*, 4.2 (2017), 154–66.
- Donnellan, Jonathan. 2021. *Articulate Storyline 360*. Jurnal Elektronik Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer (CALL-EJ), 22(3) 2021 Universitas Sojo, Jepang.
- Fatia, Ismiranda, Yetti Ariani. 2020. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal of Basicedu Science. Vol.3 No.2
- Ferbrianto, Arib, dkk. 2021. *Membuat Vidio Pembelajaran Berbasis Screen Recorder dan Vidio Editor Menggunakan Camtasia*. Yogyakarta : UPY Press

- Herman, Ilham Rizki, Syafri Ahmad. 2021. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Vol.4 No.1
- Herman, Rista Aulia, Rifda Eliyasni. 2020. *Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal of Basic Education. Vol.4 No.1 Tahun 2020
- Husuwatul Masyithah and Zainuddin Muchtar, „Pengaruh Penerapan Multimedia Camtasia Studio Dan Media Power Point Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom“, 8.2 (2016), 64–71
- Jalinus, Nizwardi, Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana
- Lena, Mai Sri, Netriwati. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Padang : Permata Net
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Desertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Nurdin, Syafruddin. Adrianto. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.

- Nurmala, Siti, Retno Triwoelandari dan Muhammad Fahri. 2021. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI*. JURNALBASICEDU Vol. 5 No. 6 Tahun 2021 Hal. 5024-5034
- Pribadi, A. Benny. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP
- Putra, Ari Hakim.,Ari Wibowo Kurniawan., Mu'arifin. 2021. “*Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Permainan Bola Voli Berbasis Aplikasi Articulate Storyline*”. e-Journal Sport Scient and Healt, 3(7), 2021, 519–532
- Ria, Mei Sundala. Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo. 2019. PhD Thesis. UIN Raden Saleh Intah Lampung.
- RIDHA, Mhd; RAHMATINA, Rahmatina. “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Inkuiri pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN 06 Lasi Mudo Kabupaten Agam*”. e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2020, 8.1.
- Ridwan., Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Untuk Penelitin: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta : Rajawali Pers.

- Salwani, Ririn., Yetti Ariani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol.5 No.1
- Sari, Rika Kurnia., Nyoto Harjono. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 4 SD*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. Vol.4 No.1
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sari, Dela Monica, Melva Zainil. 2021. *Pengembangan Media Edugame Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal of Basic Education Studies*. Vol.4 No.1
- Safira, Arum Donna.,Iva Safirah, Tunjungsari Sekaringtyas. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol 2 ,No 2, Oktober 2021, 237-253
- Sabri, Khairiman., Elfizon. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol.1, Issue 1. November 2020.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : ar-Ruzz Media.

Trianto Ibnu Badar. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Kencana.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana.