

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3*  
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
DI KELAS V SD NEGERI 141 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Khoirunnisa**

**NIM: 06131382025075**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3*  
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
DI KELAS V SD NEGERI 141 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Khoirunnisa**

**NIM: 05131382025075**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing 1,**

**Pembimbing 2,**



**Drs. Lailat, M.Pd.**

**Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 196102101988031003**

**NIP. 199404242022032018**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3*  
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
DI KELAS V SD NEGERI 141 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Khoirunnisa**

**NIM: 06131382025075**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Mengesahkan:

**Pembimbing 1,**

**Pembimbing 2,**

**Drs. Lzibat, M.Pd.**

**NIP. 196102101988031003**

**Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199404342022032018**

**Ketua Jurusan,**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,**

**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**  
**NIP. 195901011986032001**

**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3*  
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
DI KELAS V SD NEGERI 141 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Khoirunnisa**

**NIM: 06131382025075**

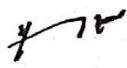


**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 19 Desember 2023**

**TIM PENGUIJ**

1. Ketua/Pembimbing 1 : Drs. Rahmat, M.Pd. 
2. Sekretaris/Pembimbing 2 : Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. 
3. Anggota : Drs. Marwan Palungan, M.Pd. 

**Palembang, Desember 2023**

**Koordinator Program Studi,**

  
**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirunnisa

NIM : 06131382025075

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V SD Negeri 141 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Khoirunnisa

NIM. 06131382025075

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V SD Negeri 141 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Laihat, M.Pd. dan Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Demikianlah semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Palembang, Desember 2023  
Penulis,



Khoirunnisa  
NIM. 06131382025075

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kepada Allah SWT. atas segala nikmat, ridho dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun sampai selesai. Tidak lupa pula dukungan-dukungan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua dan keluarga, yakni Ibu Hj. Isnaini, S.Pd.SD, Ayah (Alm.) H. Rusli, A.Md., Kakak Habiburrahman, S.T., dan Adik Muhammad Ihsan. Terima kasih selalu memberikan doa, semangat, motivasi dan dukungan moril & materil dalam penyelesaian skripsi dan selama perkuliahan.
2. Keluarga besar. Terima kasih kepada seluruh anggota keluarga yang telah memberikan doa dan motivasi dalam proses pengerjaan skripsi dan selama perkuliahan.
3. Dosen pembimbing, yakni Bapak Drs. Laihat, M.Pd. dan Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan masukan selama proses pengerjaan skripsi hingga selesai.
4. Dosen penguji, yakni Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Terima kasih atas saran-saran dan masukan untuk perbaikan skripsi.
5. Koordinator Program Studi PGSD, yakni Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Terima kasih atas kesediaan dalam hal administrasi dan arahan-arahan selama proses pengerjaan skripsi.
6. Admin PGSD, yakni Ibu Tesi Faizah. Terima kasih atas bantuan-bantuan dalam hal administrasi selama perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi.
7. Dosen FKIP PGSD UNSRI. Terima kasih atas ilmu, pengetahuan, dan dedikasi yang telah Bapak dan Ibu berikan selama perkuliahan.
8. SD Negeri 141 Palembang. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas VC SD 141 Palembang TA 2023/2024 yang telah membantu dan memberi kemudahan dalam penelitian untuk skripsi.

9. Sahabat terdekat, yakni Nabila Azzahra, Lubna, Aldilah, Riski Veronica, Lutfia Adinda dan Natasyah Putri Meilani. Terima kasih selalu memberi dukungan, motivasi, berbagi keluh kesah, dan selalu ada disaat suka & duka.
10. Sahabat sejak kecil, yakni Lubna, Versi Liani, Azyahra Nurfadila, M. Fajar Ramadhan, M. Fajri, Liu Toriko, Ilham Perdana, dan M. Zahabi Jamil. Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi dan selama perkuliahan.
11. Sahabat SMP, yakni Nyayu Sherly Putri Utami, Rizky Aminah, Adilah Putri, dan Lidya Ferliana. Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi dan selama perkuliahan.
12. Sahabat SMK, yakni Amelia Agustina Prihantini, Nyayu Najmah Anggraini, dan Nuril Auliya. Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi dan selama perkuliahan.
13. Sahabat perkuliahan, yakni Aldilah, Riski Amalia, Duta Arindya Naresti, Fisi Ren Yesi, Syarifah Salsabila, Riska Anugerah, Mutia Annisa Maharani, Firda Romadhona, Fitria Rohma, dan Yosilia Puti Safira Indani Putri. Terima kasih telah membantu, memberi dukungan, dan saling bertukar pikiran.
14. Teman-teman PGSD UNSRI Palembang akt 2020. Terima kasih telah saling membantu dan berbagi ilmu. Menempuh pendidikan S1 bersama kalian merupakan salah satu kenangan yang tak terlupakan.
15. Diri sendiri. Terima kasih untuk diriku sendiri yang telah bertahan sampai berada di titik ini.
16. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya.

**MOTTO:**

“Allah SWT. tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah, 2:286)

*“Every flower blooms in its own time.”*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	8
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	12
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
2.2 Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> .....	14
2.2.1 Pengertian <i>Articulate Storyline</i> .....	14
2.2.2 Fitur Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	15
2.2.3 Kerangka Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	16

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Articulate Storyline</i> .....	17
2.3 Sistem Peredaran Darah Manusia .....	18
2.3.1 Pengertian Sistem Peredaran Darah.....	18
2.3.2 Organ-organ Sistem Peredaran Darah .....	18
2.3.3 Proses Peredaran Darah.....	23
2.4 Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V SD .....	24
2.4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	24
2.4.2 Tujuan Pembelajaran .....	24
2.5 Penelitian Relevan.....	24
2.6 Kerangka Berpikir .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Subjek Penelitian.....	29
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
3.3 Jenis Penelitian.....	29
3.4 Prosedur Penelitian .....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5.1 Observasi .....	31
3.5.2 Angket.....	32
3.5.3 Dokumentasi.....	32
3.6 Teknik Validitas Data .....	32
3.7 Teknik Analisis Data.....	33
3.8 Instrumen Penelitian.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Hasil .....	39
4.1.1 Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	39
4.1.2 Desain ( <i>Design</i> ).....	43
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	55
4.1.4 Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	80
4.2 Pembahasan.....	84
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan .....	87

5.2 Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kelas 5 Tema 4 Subtema 1 .....	24
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	34
Tabel 3 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Desain .....	35
Tabel 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Desain .....	35
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Praktisi .....	35
Tabel 7 Instrumen Angket Validasi Praktisi .....	36
Tabel 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Responden Peserta Didik.....	36
Tabel 9 Instrumen Angket Responden Peserta Didik .....	36
Tabel 10 Kriteria Jawaban Validasi dengan Skala Likert .....	37
Tabel 11 Kriteria Tingkat Kevalidan .....	37
Tabel 12 Kriteria Responden Peserta Didik dengan Skala Guttman .....	38
Tabel 13 Kriteria Tingkat Kepraktisan .....	38
Tabel 14 Analisis Kebutuhan Guru.....	39
Tabel 15 Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	40
Tabel 16 Analisis Materi.....	41
Tabel 17 Analisis Pemilihan Media .....	42
Tabel 18 <i>Storyboard Layout</i> .....	44
Tabel 19 <i>Storyboard Prototype</i> .....	58
Tabel 20 Hasil Validasi Materi oleh Validator Ahli Materi .....	77
Tabel 21 Revisi Media Pembelajaran oleh Validator Ahli Materi.....	77
Tabel 22 Hasil Validasi Desain oleh Validator Ahli Desain.....	78
Tabel 23 Revisi Media Pembelajaran oleh Validator Ahli Desain .....	79
Tabel 24 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Validator Praktisi.....	79
Tabel 25 Responden Media Pembelajaran Skala Kecil .....	80
Tabel 26 Responden Media Pembelajaran Skala Besar .....	81
Tabel 27 Hasil Responden Media Pembelajaran Skala Kecil.....	82
Tabel 28 Hasil Responden Media Pembelajaran Skala Besar .....	82
Tabel 29 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli.....	83

Tabel 30 Rekapitulasi Hasil Responden Peserta Didik..... 83

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Kerangka <i>Articulate Storyline</i> .....	16
Gambar 2 Jantung .....	19
Gambar 3 Komponen Darah .....	21
Gambar 4 Peredaran Darah .....	23
Gambar 5 Kerangka Berpikir .....	28
Gambar 6 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE .....	30
Gambar 7 Komponen Analisis Data .....	34
Gambar 8 <i>Flowchart</i> .....	43
Gambar 9 Tampilan Proses Aplikasi Dibuka.....	55
Gambar 10 Tampilan Awal Aplikasi Setelah Terbuka .....	56
Gambar 11 Tampilan <i>New Project</i> .....	56
Gambar 12 Tampilan Pengaturan Ukuran <i>Scene</i> .....	57
Gambar 13 Tampilan Layar <i>Player</i> .....	57
Gambar 14 Uji Coba Skala Kecil.....	80
Gambar 15 Uji Coba Skala Besar .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	95
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	96
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal Skripsi.....	98
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	99
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL Palembang .....	100
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	101
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	102
Lampiran 8 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 9 Revisi Media Pembelajaran dari Ahli Materi .....	105
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	106
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli Desain .....	107
Lampiran 12 Hasil Angket Validasi Ahli Desain .....	108
Lampiran 13 Revisi Media Pembelajaran dari Ahli Desain.....	110
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain.....	111
Lampiran 15 Hasil Angket Validasi Praktisi .....	112
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Praktisi.....	114
Lampiran 17 Dokumentasi Validasi Media Pembelajaran.....	115
Lampiran 18 Dokumentasi Uji Coba Skala Kecil.....	115
Lampiran 19 Dokumentasi Uji Coba Skala Besar .....	115
Lampiran 20 Dokumentasi Pengisian Angket.....	116
Lampiran 21 Hasil Angket Responden Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil .....	117
Lampiran 22 Hasil Angket Responden Peserta Didik Uji Coba Skala Besar .....	120
Lampiran 23 Surat Keterangan dari SD Negeri 141 Palembang .....	125
Lampiran 24 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	126
Lampiran 25 Kartu Bimbingan Skripsi .....	127
Lampiran 26 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i> .....	132
Lampiran 27 Lembar Kartu Perbaikan Ujian Akhir Skripsi .....	133
Lampiran 28 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	145
Lampiran 29 Izin Penjilidan Skripsi .....	146

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3*  
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA  
DI KELAS V SD NEGERI 141 PALEMBANG**

Oleh:

Khoirunnisa

NIM: 06131382025075

[06131382025075@student.unsri.ac.id](mailto:06131382025075@student.unsri.ac.id)

Pembimbing: Drs. Laihat, M.Pd. / Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.

[laihat@fkip.unsri.ac.id](mailto:laihat@fkip.unsri.ac.id) / [dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id](mailto:dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 141 Palembang serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi adalah 96,6% dengan kategori sangat valid. Hasil respons uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dari peserta didik adalah 96,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil perolehan data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia layak dan praktis digunakan di sekolah.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Sistem Peredaran Darah Manusia, *Articulate Storyline 3*.



**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA  
BASED ON ARTICULATE STORYLINE 3 APPLICATION  
ON HUMAN CIRCULATORY SYSTEM MATERIAL  
IN CLASS V SD NEGERI 141 PALEMBANG**

By:

Khoirunnisa

NIM: 06131382025075

[06131382025075@student.unsri.ac.id](mailto:06131382025075@student.unsri.ac.id)

Supervisor: Drs. Laihat, M.Pd. / Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.

[laihat@fkip.unsri.ac.id](mailto:laihat@fkip.unsri.ac.id) / [dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id](mailto:dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id)

*Elementary School Teacher Education Study Program*

**ABSTRACT**

*This research aims to develop learning media based on the Articulate Storyline 3 application on human circulatory system material in class V SD Negeri 141 Palembang and determine the validity and practicality of learning media. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques used in the study were observation, questionnaire, and documentation. The validation results from media experts, material experts, and practitioners were 96.6% with a very valid category. The response results of small-scale trials and large-scale trials from students were 96.2% with a very practical category. The results of the data acquisition show that the learning media based on the Articulate Storyline 3 application on the material of the human circulatory system is feasible and practical to use at school.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Human Circulatory System, Articulate Storyline 3.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan era digitalisasi dan globalisasi, tingkat tekanan terhadap integrasi media pembelajaran berbasis IT dalam pendidikan semakin meningkat. Oleh karena itu, sekolah sebagai pembawa perubahan masyarakat perlu berinovasi sesuai dengan perkembangan zaman (Darnawati dkk., 2019). Guru di abad ke-21 tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga diharapkan untuk menciptakan suatu lingkungan pembelajaran yang demokratis, serta menghadapi tantangan yang terintegrasi dengan memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek pembelajaran. Penguasaan teknologi oleh guru dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik pada proses pembelajaran (Rohmah, 2020). Artinya, pendidikan dan teknologi tidak dapat dipisahkan, dimana teknologi akan menunjang pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar pada saat ini belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran berbasis IT dalam proses pembelajaran. Padahal, media pembelajaran berbasis IT dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang cenderung bersifat abstrak karena materi pembelajaran pada media dapat dibuat dengan menarik dan interaktif. Sejalan dengan pendapat Yanto (2019), bahwa kegiatan pembelajaran yang hanya dilakukan secara lisan tidak akan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang bersifat abstrak, dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk mengkonkretkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak tersebut.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berperan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran, mendukung guru dalam kegiatan belajar mengajar, dan berperan sebagai perantara pengirim pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima informasi. Sebagai penyalur pesan, jika media pembelajaran dirancang dan dikembangkan dengan baik, maka media pembelajaran dapat

dijalankan tanpa guru (Zahwa & Syafi'i, 2022). Penggunaan media pembelajaran memiliki signifikansi besar dalam membantu peserta didik mendapatkan pemahaman baru, mengembangkan keterampilan, dan memperoleh kompetensi (Hasan dkk., 2021). Artinya, media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan data observasi terhadap guru dan peserta didik kelas V C SD Negeri 141 Palembang pada tanggal 21 Agustus 2023 diperoleh hasil observasi terhadap guru, yakni dengan Ibu WY yaitu dalam proses pembelajaran dirasa kurang interaktif karena pada saat kegiatan pembelajaran kurangnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia seperti penggunaan proyektor, dimana proyektor dapat menampilkan media pembelajaran interaktif. Lalu, data observasi terhadap peserta didik diperoleh hasil observasi yaitu peserta didik sulit memahami materi IPA karena cenderung bersifat abstrak dan pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada buku dan guru saja (ceramah). Meskipun demikian, kegiatan pembelajaran kerap kali menggunakan media pembelajaran berbasis IT yaitu *powerpoint*. Oleh karena itu, dalam menanggulangi hal tersebut, diperlukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang interaktif untuk guru dan peserta didik. Salah satu pengembangan media tersebut dapat dilakukan dengan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Pemilihan aplikasi *Articulate Storyline 3* dikarenakan dapat membuat suatu media pembelajaran yang dipergunakan secara mandiri oleh peserta didik dan fitur-fitur pada aplikasi *Articulate Storyline 3* lebih unggul dibanding aplikasi sejenis, seperti adanya fitur *timeline*, *button*, *slide layer*, *picture character*, *icons*, *marker*, *hyperlink*, dll.

*Articulate Storyline* adalah suatu alat bantu pembuatan multimedia yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan berbagai jenis konten, termasuk gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi. (Amiroh, 2019). *Articulate Storyline* digunakan untuk menyajikan suatu informasi dengan maksud tertentu (sesuai tujuan pengguna). Keterampilan dalam membuat sajian media pembelajaran dapat menghasilkan materi yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian dan minat peserta didik (Pratama, 2018). Hasil ekspor dari *Articulate Storyline 3* adalah format HTML 5, yang selanjutnya dapat diubah

menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses di perangkat android berbantuan *Website Apk 2 Builder*.

Berdasarkan hasil penelitian Firdawela & Reinita (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Think Pair Share* di Kelas IV Sekolah Dasar” dinyatakan layak digunakan di sekolah. Media pembelajaran *Articulate Storyline* telah melalui uji validitas dan kepraktisan oleh para ahli. Validitas oleh ahli media pada dua kali validasi berturut-turut menunjukkan angka 70,3% (kategori valid) dan 76,5% (kategori sangat valid). Ahli materi memberikan hasil validitas sebesar 91% (kategori sangat valid), sementara ahli bahasa mendapatkan hasil 75% (kategori valid) pada validasi pertama dan 100% (kategori sangat valid) pada validasi kedua. Kepraktisan media pembelajaran juga diuji oleh guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan oleh guru di SDN 22 Pasaman menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91,6% (kategori sangat praktis), sedangkan di SDN 26 Pasaman mencapai 95,8% (kategori sangat praktis). Peserta didik di SDN 22 Pasaman memberikan tingkat kepraktisan sebesar 91% (kategori sangat praktis), sementara di SDN 26 Pasaman mencapai 93,8% (kategori sangat praktis). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* praktis digunakan di sekolah.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian Nurmala dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI” dinyatakan layak digunakan di sekolah. Media pembelajaran *Articulate Storyline* telah melalui uji validitas dan keefektifan oleh para ahli. Validitas oleh ahli materi mencapai 79,8% (kategori valid), ahli media memberikan hasil sebesar 97,9% (kategori sangat valid), dan ahli bahasa memperoleh 87,5% (kategori sangat valid). *Articulate Storyline 3* terbukti efektif digunakan di lingkungan sekolah, terbukti dengan peningkatan kreativitas peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu sebesar 11,00000, dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.

Berdasarkan uraian di atas, penting dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Oleh karena itu, tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah di kelas V SD Negeri 141 Palembang yang valid dan praktis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka didapat rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 141 Palembang terhadap media pembelajaran berbasis IT?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 141 Palembang?
3. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 141 Palembang?
4. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 141 Palembang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, maka didapat tujuan penelitian pada penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 141 Palembang terhadap media pembelajaran berbasis IT.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 141 Palembang.
3. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 141 Palembang.

4. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 141 Palembang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan, adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi peserta didik, media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran khususnya pada materi sistem peredaran darah manusia dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran secara interaktif dan menjadi bahan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi lain.
3. Bagi sekolah, media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi pengalaman dalam membuat media pembelajaran interaktif yang layak untuk digunakan di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11, 126–132. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289>
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* Tohar Media.
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Daniyati, A., Saputri, Bulqis, I., Wijaya, R., & Septiyani, Aqila, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Davis, P., Dinwiddy, R., Morgan, B., Goldstein, N., Wood, I., & Woodford, C. (2019). *Sistem Peredaran Darah Manusia*. PT. Pakar Raya.
- Eny, M. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua*

*Sasta*, 18(1), 23–32.

- Fikriana, R. (2018). *Sistem Kardiovaskuler*. Deepublish.
- Firdawela, I., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Indonesia*, 7(1), 23–32.
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyono, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Taufikurrahman, L. (KC), Maliki, R. Z., Ervianti, Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media* (Sukoharjo). CV. Pradina Pustaka Grup.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Ilmudinulloh, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(1), 59–72.  
<https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.11988>
- Indasah, S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi MakhluK Hidup Kelas X Sma. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 70.  
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3756>
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media



- pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kurniasi, T. (2018). *Sistem Organ Manusia*. Deepublish.
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Abdurrohman, M., Wanimbo, O., Putri, N. H., Intan, F. M., & Samosir, W. L. S. (2019). Problematika Guru Dalam Melaksanakan Program Literasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 31–37.
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi Articulate Storyline dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI) 2020*, 102–104. <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/sntei/article/view/2282>
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran*. CV. Budi Utama.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif*. UMSIDA Press.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI Siti Nurmala 1 □ , Retno Triwoelandari 2 , Muhammad Fahri 3. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pratama, R. A. (2018). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 7, 19–35.
- Putri, T. J. E., Dewi, C., & Prasasti, P. A. T. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk

- Kelas 4 Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1515–1525.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran: kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rohmah, F. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2), 171.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Setia listi, R., & Mulia Kurnianti, E. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Interaktif pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ad'dawah. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i1.1455>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan prestasi).
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan

- Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>