

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI
HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM
KELAS V SDN 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Neli Putriani

NIM : 06131182025008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI
HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM
KELAS V SDN 05 INDRALAYA**

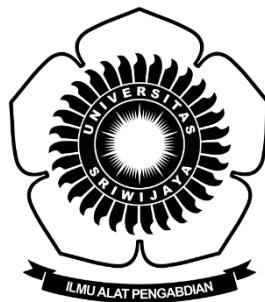
SKRIPSI

Oleh

Neli Putriani

NIM: 06131182025008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI
HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM
KELAS V SDN 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Neli Putriani

NIM: 06131182025008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk disjukkan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



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

NIP. 196012151986032002

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



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

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI
HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM
KELAS V SDN 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Neli Putriani

NIM : 06131182025008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing,

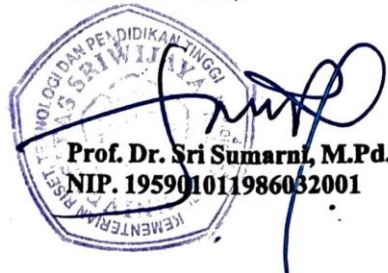


Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui :

Ketua Jurusan,



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

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI
HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM
KELAS V SDN 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Neli Putriani

NIM: 06131182025008

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

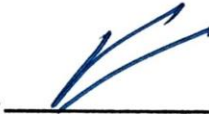
Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



2. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



Palembang, Desember 2023

Koordinator Program Studi



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

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Neli Putriani
NIM : 06131182025008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Kelas V SDN 05 Indralaya” Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian 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.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 30 November 2023

Yang Membuat Pernyataan



Neli Putriani

NIM. 06131182025008

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan kasih sayang-Nya yang telah melancarkan, memperkuat dan meridhai saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat beriring salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Dengan segala rasa syukur, hormat dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Priyo Sukamto dan Mamaku Nasriyatin yang selalu ikhlas membimbing dan memberikan semangat yang tak kenal lelah mendidik peneliti untuk senantiasa beribadah dan mencari ilmu. Berkat doa tulus bapak dan mamak membuat putrimu ini bisa sampai ke jenjang yang sekarang.
2. Rizky Maulana, terima kasih sudah menjadi adik yang selalu memberikan semangat dan doa untuk semua hal baik selama ini.
3. Seluruh keluarga besar peneliti dari Bapak dan Mamak yang telah memberikan motivasi dan doa baik.
4. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik, terima kasih atas bimbingan, arahan dan masukannya. Serta ibu selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar terima kasih telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam administrasi penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberi kritik, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD FKIP UNSRI yang telah memberikan ilmu selama menempuh studi S1 ini. Semoga ilmu yang didapat berkah dan bermanfaat untuk peneliti kedepannya.
7. Validator ahli media dan ahli materi, Ibu Dr. Erna Safitri, M.Pd. dan Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. terima kasih telah bersedia menjadi validator yang memberikan saran dan masukan pada media pembelajaran peneliti.
8. Seluruh keluarga besar SDN 05 Indralaya terkhusus ibu Dra. Yanti Sumarni, M.Pd. selaku kepala sekolah, guru kelas Ibu Tri Kurniati, S.Pd. Gr. yang telah

membantu dan mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian guna menyelesaikan skripsi ini.

9. Sahabat dekat sejak masa SMP, Sinta Wulandari, Endang Larasati, Dewi Ulandari dan Erlindasari terima kasih selalu memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah peneliti.
10. Nurekaheni Viola Rahmi dan Zeny Herawati Septiani selaku rekan bimbingan selama skripsi dan juga sahabat selama perkuliahan, terima kasih untuk semua semangat, dukungan dan segala bantuan hal baik selama ini.
11. Saudara diperantauan Yuk Aje, Mba Pena, Mba Haida, Yuk Intan, Mice, Umi, Carol dan Nadiyah terima kasih telah memberi banyak cerita dan hal baik selama bersama dikosan.
12. Dewinta, Anggun, Enjel, Hoiriah, Ade, Mirna sahabat yang telah menemani proses perkuliahan dan selalu siap sedia membantu setiap kesulitan.
13. Kakak tingkat peneliti, Mba Esti Yuningtyas dan Kak Tazza Tiara Anggun terima kasih selalu memberikan semangat, bantuan dan jawaban dari semua pertanyaan yang ada.
14. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan namun tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan selama ini.
15. Teman-teman PGSD 2020 Universitas Sriwijaya yang telah berbagi banyak hal baik dan berharga selama perkuliahan.
16. Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu saya banggakan.

MOTTO

“Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula)”

“Kita tidak selalu bertemu dengan orang baik, namun jadilah baik untuk setiap orang yang kita temui”

PRAKATA

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Kelas V SDN 05 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bentuk arahan dan masukan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran dalam perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua penulis dan semua orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa bermanfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni.

Palembang, 30 November 2023

Penulis



Neli Putriani

NIM. 06131182025008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
PERNYATAAN.....	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Pengembangan.....	7

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	7
2.1.2 Karakteristik Penelitian Pengembangan	8
2.1.3 Model Penelitian Pengembangan.....	9
2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	14
2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran	15
2.3 Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	17
2.3.1 Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	17
2.3.2 Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	17
2.3.3 Kelemahan <i>Articulate Storyline</i>	17
2.3.4 Tampilan <i>Articulate Storyline</i>	18
2.4 Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem.....	20
2.5 Penelitian yang Relevan	24
2.6 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Subjek Penelitian.....	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1 Observasi	33
3.5.2 Wawancara.....	33
3.5.3 Dokumentasi	34

3.5.4 Kuesioner (Angket).....	34
3.5.5 Lembar Validasi.....	34
3.6 Instrumen Penelitian.....	36
3.6.1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	37
3.6.2 Instrumen Lembar Validasi Materi.....	39
3.6.3 Angket Respon Peserta Didik	41
3.6.4 Angket Respon Guru	42
3.7 Teknik Analisis Data.....	42
3.7.1 Analisis Penilaian Validasi Ahli	43
3.7.2 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	45
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	49
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	59
4.1.4 Tahap Pelaksanaan (<i>Implementation</i>).....	81
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	96
4.2 Pembahasan.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Tidak Terstruktur.....	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	36
Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik	42
Tabel 3.5 Angket Respon Guru.....	42
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Media.....	43
Tabel 3.7 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman	44
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Media.....	44
Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara	47
Tabel 4.2 Storyboard Media Pembelajaran	52
Tabel 4. 3 <i>Prototype</i> Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	63
Tabel 4.4 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.5 Hasil Lembar Validasi Ahli Media	70
Tabel 4.6 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.7 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi	73
Tabel 4.9 Revisi Media Pembelajaran	75
Tabel 4. 10 Revisi Media Pembelajaran	76
Tabel 4.11 Produk Akhir.....	81
Tabel 4. 12 Hasil Respon Guru	88
Tabel 4.13 Hasil Skor Lembar Angket Respon	90
Tabel 4.14 Hasil Skor Lembar Angket Respon	91
Tabel 4.15 Hasil Skor Lembar Angket Respon	93
Tabel 4.16 Hasil Skor Lembar Angket Respon	93
Tabel 4.17 Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Peserta Didik	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan 4D	10
Gambar 2.2 Model Pengembangan ADDIE.....	11
Gambar 2.3 Tampilan Utama <i>Articulate Storyline</i>	18
Gambar 2.4 Tampilan Lembar Kerja pada <i>Articulate Storyline</i>	19
Gambar 2.5 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	19
Gambar 2.6 Icon-Icon yang menjadi ciri khas <i>Articulate Storyline</i>	20
Gambar 2.7 Fitur Trigger pada <i>Articulate Storyline</i>	20
Gambar 2.8 Rantai Makanan di Sawah.....	22
Gambar 2.9 Rantai Makanan.....	22
Gambar 2. 10 Jaring-jaring Makanan.....	23
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE	32
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Guru Kelas V.B	46
Gambar 4.2 Kerangka Media	51
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi.....	60
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Sedang Dibuka	61
Gambar 4.5 Tampilan Menu Aplikasi.....	61
Gambar 4.6 Tampilan Menu Aplikasi.....	62
Gambar 4. 7 Tampilan Pengaturan Layar	62
Gambar 4.8 Dokumentasi Angket Respon Guru	88
Gambar 4.9 Dokumentasi Uji Coba Perorangan.....	90
Gambar 4. 10 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Terbatas	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	108
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	109
Lampiran 3 SK Penelitian FKIP UNSRI	111
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	112
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	113
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	116
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	123
Lampiran 12 Angket Respon Guru	124
Lampiran 13 Angket Respon Uji Perseorangan.....	126
Lampiran 14 Angket Respon Uji Kelompok Terbatas.....	129
Lampiran 15 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	141
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi.....	142
Lampiran 17 Surat Pengecekan Similarity.....	146
Lampiran 18 Hasil Pengecekan Similarity.....	148
Lampiran 19 Tabel Perbaikan Skripsi.....	149
Lampiran 20 Bukti Perbaikan Skripsi.....	156
Lampiran 21 Izin Penjilidan Skripsi	157

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI
HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM
KELAS V SDN 05 INDRALAYA**

Neli Putriani (06131182025008)

06131182025008@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya bertujuan untuk mengetahui prosedur pembuatan produk, tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan lembar validasi. Validasi dari ahli media dengan hasil persentase 93,3% yang dikategorikan sangat valid. Validasi dari ahli materi dengan hasil persentase 95% yang dikategorikan sangat valid. Angket respon guru menghasilkan persentase sebesar 97,5% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Angket respon peserta didik pada tahap perseorangan sebesar 93,3% termasuk kedalam kategori sangat baik dan pada tahap uji coba kelompok terbatas sebesar 95% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* layak digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED
ON ARTICULATE STORYLINE ON THE RELATIONSHIP
BETWEEN LIVING THINGS IN THE CLASS V ECOSYSTEM OF
SDN 05 INDRALAYA***

Neli Putriani (06131182025008)
06131182025008@student.unsri.ac.id

Supervisor : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The development of interactive learning media based on articulate storyline on the material of relationships between living things in the class V ecosystem of SDN 05 Indralaya aims to find out the procedure for making products, the level of validity and practicality of the media that has been developed. The type of research used is development research with the ADDIE model which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation, questionnaires and validation sheets. Validation from media experts with percentage results of 93.3% which is categorized as very valid. Validation from material experts with 95% percentage results which are categorized as very valid. The teacher response questionnaire produced a percentage of 97.5% which was included in the very good category. The questionnaire of student responses at the individual stage of 93.3% was included in the very good category and at the limited group trial stage of 9.5% which was included in the very good category. Thus, it can be concluded that interactive learning media products based on articulate storyline are suitable for use in the teaching and learning process in schools.

Keywords : Development, Interactive Learning Media, Articulate Storyline

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat (1) yang mengatur tentang pendidikan menyebutkan bahwasannya setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan adalah salah satu komponen yang memiliki peran penting untuk membangun kualitas sebuah negara. Semakin meningkat kualitas pendidikan maka semakin maju pula negaranya. Pendidikan juga merupakan salah satu upaya yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa karena, dengan adanya pendidikan mampu membentuk karakter suatu bangsa (Pristiwanti dkk., 2022). Tujuan pendidikan adalah membantu peserta didik untuk mencapai potensi penuh mereka dan memperoleh keterampilan, sikap spiritual, kecerdasan, pengendalian diri, karakter mulia, kepercayaan diri, tanggung jawab, dan kemampuan yang akan bermanfaat bagi mereka secara pribadi serta agama, masyarakat, bangsa, dan negara (Arwanda dkk., 2020).

Perubahan dan penyempurnaan pada bidang pendidikan sangat terlihat jelas pada pengembangan atau pembaharuan kurikulum pendidikan. Tujuan perubahan tersebut dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum selalu mengalami perubahan setiap periodenya, bahkan tidak sedikit yang berpendapat bahwa penyesuaian program kurikulum ini dikaitkan dengan pergantian dan penyesuaian dengan pemerintahan. Indonesia yang merupakan negara yang berkembang selalu mengalami perubahan dan perkembangan kurikulum, perihal kurikulum Indonesia mengalami perubahan dan pergantian kurikulum lebih kurangnya sepuluh kali diantaranya Rencana Pelajaran pada tahun 1947, Kurikulum 1952, 1964, 1968, 1975/1976, 1984, 1994, kurikulum berbasis kompetensi 2002/2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, dan kurikulum 2013, hingga saat ini kurikulum Merdeka belajar (Achmad dkk., 2022).

Dikeluarkannya Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum

Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan dan Pembelajaran sebagai bentuk dukungan penuh terhadap perbaikan kurikulum di Indonesia mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinnekaan global melalui Implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menjadi opsi bagi sekolah yang siap melaksanakan dalam rangka pemulihan pembelajaran 2022 sampai dengan 2024 akibat pandemi. Akan tetapi, bagi sekolah yang belum siap melaksanakan Kurikulum Merdeka masih terdapat opsi lain yaitu terus menggunakan Kurikulum 2013, atau melanjutkan dengan Kurikulum Darurat hingga dilakukan evaluasi terhadap kurikulum pemulihan pembelajaran pada tahun 2024. Kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Program ini bukanlah pengganti dari program yang sudah berjalan, namun untuk memberikan perbaikan sistem yang sudah berjalan sebelumnya (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman dimana berbagai macam teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan standar mutu pendidikan. Teknologi yang digunakan adalah penemuan terbaru atau modifikasi dari teknologi yang sudah ada (Pramestika, 2021). Peserta didik perlu memiliki kemampuan kompetensi abad 21 atau biasa disebut dengan 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication* dan *Collaboration*. Agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien, guru harus mampu menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Purnasari & Sadewo, 2020). Guru juga harus mahir dalam bidang *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) atau pengintegrasian antara teknologi dan pedagogi serta penguasaan materi dalam mengembangkan pembelajaran. Pendidik bertugas untuk memandu sebuah pembelajaran agar berjalan dengan sesuai harapan, namun terkadang suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis disebabkan karena kegiatan belajar mengajar tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika terlalu monoton dan sering duduk belama-lama di kursi saat belajar, peserta didik akan kurang nyaman dalam kondisi tersebut. Pernyataan tersebut bersesuaian dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Darnawati dkk., 2019) bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di

mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar. Namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Guru perlu menentukan media mana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Mengacu pada permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman sangat diperlukan, sehingga mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa *Articulate Storyline* yang dipublikasi melalui web, sehingga peserta didik tidak memerlukan ruang penyimpanan yang banyak.

Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak-anak secara kreatif, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dan memicu minat peserta didik dalam belajar. Karena karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah senang belajar sambil bermain. Melalui pemanfaatan teknologi yang ada, media pembelajaran dapat menjadi alternatif proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Di era digital saat ini, anak-anak usia sekolah dasar mungkin sudah menggunakan berbagai perangkat di dunia digital saat ini, termasuk komputer, *smartphone*, video game, dan banyak lagi. (Fatia & Ariani, 2020).

Articulate Storyline ialah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang kreatif dan inovatif dengan sejumlah manfaat. Tampilannya yang sederhana mempermudah guru dalam mengoperasikan (Hidayat dkk., 2020). *Articulate storyline* merupakan *software* yang memiliki fitur hampir mirip dengan *microsoft powerpoint*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena di dalamnya tersedia *fitur* penambah teks, gambar, video, dan kuis. Slide yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik. Hasil akhir aplikasi ini dapat di akses oleh pengguna *android*, PC, dan IOS sehingga pengguna dapat lebih mudah mengakses data tersebut. (Juhaeni dkk., 2021).

Penelitian sebelumnya memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, seperti penelitian telah dilaksanakan oleh (Fatia & Ariani, 2020) bahwa pengembangan media *articulate storyline* 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik sehingga dapat dijadikan sebagai solusi inovasi terbaru media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian oleh (Af'idati dkk., 2022) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan indonesia kelas V sekolah dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Safira dkk., 2021) juga menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar sangat layak digunakan untuk peserta didik. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan selama Pengenalan Lapangan Pesekolahan (PLP) dan wawancara peneliti terhadap guru kelas V di SD Negeri 05 Indralaya, kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku penunjang saja. Dalam kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan media interaktif lain untuk menyampaikan materi. Sekolah sudah mempunyai dan menyediakan media proyektor namun jarang digunakan sehingga pembelajaran menjadi monoton. Dampaknya peserta didik kurang tertarik dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar menurun. Peserta didik akan lebih semangat dalam belajar ketika guru menggunakan media pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam hasil pengamatan dan wawancara tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta dapat meningkatkan semangat dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Articulate Storyline Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Kelas V SDN 05 Indralaya”.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti membuat batasan masalah agar penelitian terfokus pada hal-hal berikut:

- 1) Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya.
- 2) Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan acuan yang digunakan peneliti guna menentukan langkah penelitian yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya?
- 2) Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan masalah tersebut adalah:

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya.

- 2) Untuk mendeskripsikan kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan wawasan serta membantu guru terhadap pengembangan media untuk peningkatan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan bermakna bagi peserta didik.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi serta meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau gambaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang.
- 4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman dan dapat menjadi acuan dalam penggunaan media pembelajaran ketika menjadi guru di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Aditya, S. (2014). Analisis hasil belajar ipa siswa pada konsep hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya melalui pembelajaran kooperatif model jigsaw. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/24555>
- Af'idi, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p22-33>
- 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>
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, II(8), 96–110.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Amiroh Adnan (ed.); 5 ed.). Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- 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), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian*

- Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Uswatun Khasanah (Ed.), *Tahta Media Group* (1 ed.). Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Indirawati, L. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- 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>
- Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (I. Fahmi (ed.); 1 ed.). Jakarta: Kencana.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>
- Nafirin, I. A. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19 Abstrak*. 3(2), 456–462.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pramestika, L. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 110–114. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.610>
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video

- Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai
1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
<https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/104>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, H. H. (2021). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Rayanto & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2* (1 ed.). Lembaga Academic & Reserch Institute.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Septianti. (2022). *Pengembangan buku digital materi penerapan nilai-nilai pancasila siswa kelas 3 sd negeri 18 tanjung raja*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Triana, S., & Amini, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Articulate Storyline di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21691–21696.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Widiya, M., Lokaria, E., & Sepriyaningsih, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3314–3320. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1281>
- Wulandari, D. R., Studi, P., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia Kelas V di SDN 40 Palembang* (Nomor 0711).
- Yaumi, M., Islam, U., & Alauddin, N. (2017). *Ragam Media Pembelajaran : Dari*

Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN : Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media Muhammad Yaumi Disajikan pada Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Med. December, 28–31.