

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA TEMA 3
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DAN HEWAN
RUMINANSIA KELAS V DI SDN 40 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Rizky Wulandari

NIM: 06131381722064

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA TEMA 3
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DAN HEWAN
RUMINANSIA KELAS V DI SDN 40 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Rizky Wulandari

NIM: 06131381722064

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk Diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA TEMA 3
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DAN HEWAN
RUMINANSIA KELAS V DI SDN 40 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Rizky Wulandari

NIM: 06131381722064

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA TEMA 3
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DAN HEWAN
RUMINANSIA KELAS V DI SDN 40 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Rizky Wulandari

NIM: 06131381722064

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat


Tanggal : 16 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd
2. Anggota : Vina Amilia Suganda M, M.Pd



**Palembang, Desember 2022
Koordinator Prodi PGSD,**



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Dwi Rizky Wulandari

NIM: 06131381722064

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia Kelas V di SDN 40 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 pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,

The image shows an official stamp of Universitas Sriwijaya on the left, featuring the university's logo and name. To the right of the stamp is a handwritten signature in black ink. Below the signature, the text 'D3DAKX171243133' is printed.

Dwi Rizky Wulandari

06131381722064

PRAKATA

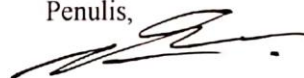
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia kelas V di SDN 40 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan 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. Marwan Pulungan, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons. Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu 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 Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd 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, teknologi dan seni.

Palembang, Desember 2022

Penulis,



Dwi Rizky Wulandari

06131381722064

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ❖ Awali segala sesuatu dengan kalimat basmalah dan akhiri dengan kalimat hamdalah.
- ❖ Serahkan dan pasrahkan segala urusan kepada Allah SWT sebaik-baiknya pemilik rencana dan penolong.
- ❖ Selalu bersyukur apapun keadaan yang terjadi.
- ❖ Berbagilah walaupun keadaan sedang sempit
- ❖ Bantulah selagi bisa dibantu walau terkadang keadaan diri sedang kurang baik. Bisa jadi membuatmu lebih baik.
- ❖ Selalu ucapkan kata “maaf” ketika salah, “terima kasih” ketika dibantu, dan “tolong” jika meminta bantuan.
- ❖ Berkatalah yang baik atau diam.
- ❖ Jangan hanya melihat dan memutuskan dari satu sisi. Jika perlu cari teman diskusi.
- ❖ Jika lelah, istirahat sejenak. Jika ingin mengeluh, ucapkan saja. Tak bisa diucapkan, maka tuliskan.
- ❖ Banyak bertidak, bukan berkata.
- ❖ Lakukan yang terbaik, hasil urusan belakang. Jika tak sesuai, balik lagi ke motto ke-2.
- ❖ Tak ada manusia yang sempurna, karna Allah SWT Zat yang Maha Segalanya.

Skripsi Ini kupersembahkan untuk:

1. Diriku sendiri
2. Kedua orang tua, ibunda Meta Nopianah dan ayahanda Darius S.SOS tercinta.
3. Saudara-saudaraku tersayang
4. Sahabat-sahabat terbaik
5. Almamater Universitas Sriwijaya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Pengembangan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengertian Media	5
2.2 Pengertian Pembelajaran.....	5
2.3 Media Pembelajaran.....	6
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6

2.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran	6
2.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	6
2.3.4 Prinsip Media Pembelajaran	9
2.3.5 Klasifikasi Media Pembelajaran	9
2.3.6 Jenis Media Pembelajaran	10
2.4 Media Pembelajaran Interaktif	11
2.4.1 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	12
2.5 <i>Articulate Storyline</i>	12
2.5.1 Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	12
2.5.2 Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	13
2.5.4 Kekurangan <i>Articulate Storyline</i>	13
2.5.5 Kerangka <i>Articulate Storyline</i>	14
2.6 Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia ..	15
2.6.1 Sistem Pencernaan Pada Manusia	15
2.6.2 Gangguan Sistem Pencernaan Makanan	16
2.6.3 Asupan Makanan Sehat	18
2.6.4 Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia	20
2.6.5 Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia	22
2.7 Penelitian Relevan	22
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Prosedur Penelitian	24
3.3 Subjek Penelitian	26
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	26

3.5 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5.1 Kuesioner (Angket)	26
3.5.2 Lembar Validitas	26
3.5.3 Dokumentasi	28
3.5.4 Instrumen Penelitian	28
3.6 Teknik Analisis Data	35
3.6.1 Analisis Penilaian Validasi Ahli	36
3.6.2 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	36
BAB IV HASIL DAN PERSEMBAHAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.2 Pembahasan	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
DATAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Articulate Storyline.....	13
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Addie</i>	25
Gambar 4.1 Wawancara Dengan Guru Kelas V	38
Gambar 4.2 Desain Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	41
Gambar 4.3 Tampilan Ketika Aplikasi Sedang Proses Dibuka	42
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Ketika Telah Terbuka.....	43
Gambar 4.5 Tampilan New Project.....	43
Gambar 4.6 Tampilan Menu Player Sebelum Checklist Dihapus	44
Gambar 4.7 Tampilan Menu Player Setelah Checklist Dihapus.....	44
Gambar 4.8 Tampilan Awal Media Ketika Dibuka	45
Gambar 4.9 Tampilan Narasi Awal	46
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4.11 Tampilan Menu Ki/Kd	47
Gambar 4.12 Tampilan Slide Tujuan	47
Gambar 4.13 Tampilan Slide Pertama Pilihan Materi	48
Gambar 4.14 Tampilan Slide Kedua Pilihan Materi Pencernaan Manusia.....	49
Gambar 4.15 Tampilan Awal Materi Organ Pencernaan Manusia	49
Gambar 4.16 Tampilan Slide Rongga Mulut	50
Gambar 4.17 Tampilan Awal Materi Gangguan Sistem Pencernaan Manusia...50	
Gambar 4.18 Tampilan Salah Satu Materi Gangguan Sistem Pencernaan Manusia.....	51

Gambar 4.19 Tampilan Pilihan Menu Asupan Makanan Sehat.....	51
Gambar 4.20 Tampilan Slide Karbohidrat.....	52
Gambar 4.21 Tampilan Awal Materi Lebih Dari 1 Layer	52
Gambar 4.22 Tampilan Contoh Materi Pada Layer Ke-2	53
Gambar 4.23 Tampilan Awal Materi Ruminansia	53
Gambar 4.24 Tampilan Pilihan Kuis.....	54
Gambar 4.25 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran.....	55
Gambar 4.26 Tampilan Petunjuk Slide Ke-2 Berupa Keterangan Tombol	55
Gambar 4.27 Tampilan Referensi	56
Gambar 4.28 Tampilan Profil Pengembang	57
Gambar 4.29 Tampilan Menu Ki/Ki Sebelum Revisi.....	58
Gambar 4.30 Tampilan Menu Kd/Ki Setelah Revisi	58
Gambar 4.31 Tampilan Menu Tujuan Sebelum Revisi.....	59
Gambar 4.32 Tampilan Menu Tujuan Setelah Revisi	59
Gambar 4.33 Pemilihan Materi Sistem Penceraan	60
Gambar 4.3.4 Tampilan Materi Contoh Hewan Ruminansia.....	61
Gambar 4.35 Tampilan Materi Anus Pada Materi Organ Manusia	61
Gambar 4.36 Tampilan Awal Menu Utama Sebelum Revisi	62
Gambar 4.37 Tampilan Menu Utama Setelah Revisi	62
Gambar 4.38 Awal <i>Slide</i> Materi Pencernaan Ruminansia Sebelum Revisi	63
Gambar 4.39 <i>Slide</i> Materi Pencernaan Ruminansia Setelah Revisi	63
Gambar 4.40 Awal Tampilan <i>Slide</i> Hasil Kuis Sebelum Revisi	64
Gambar 4.41 Tampilan <i>Slide</i> Hasil Kuis Setelah Revisi	64
Gambar 4.42 Tampilan <i>Slide</i> Referensi Sebelum Revisi.....	65

Gambar 4.43 Tampilan <i>Slide</i> Referensi Setelah Revisi	65
Gambar 4.44 Awal Kolom <i>Caption</i> Informasi Pada <i>Slide</i> Materi Hewan Ruminansia	66
Gambar 4.45 Kolom <i>Caption</i> Informasi Pada <i>Slide</i> Materi Hewan Ruminansia Setelah Revisi.....	66
Gambar 4.46 Awal Ikon Tombol Menu Utama Pada Materi Organ Manusia	67
Gambar 4.47 Ikon Menu Utama Setelah Revisi.....	67
Gambar 4.48 Awal Ikon Menu Utama Sebelum Diganti Pada Materi Gigi	68
Gambar 4.49 Ikon Tombol Utama Setelah Revisi	68
Gambar 4.50 Awal Tampilan Tombol Sebelum Revisi.....	69
Gambar 4.51 Tampilan Tombol Materi Gangguan Sistem Pencernaan Manusia Sebelum Revisi.....	69
Gambar 4.52 Awal Tampilan Tombol Utama Sebelum Revisi	70
Gambar 4.53 Tampilan Tombol Utama Setelah Revisi	70
Gambar 4.54 Awal Tampilan Tombol Utama Pada Materi Vitamin Sebelum Revisi.....	71
Gambar 4.55 Tampilan Tombol Vitamin Setelah Revisi.....	71
Gambar 4.56 Awal Tampilan Tombol Sebelum Revisi	72
Gambar 4.57 Tampilan Tombol Mineral Setelah Revisi	72
Gambar 4.58 Awal Tampilan Tombol Sebelum Revisi	73
Gambar 4.59 Tampilan Tombol Pada Materi Ruminansia Setelah Revisi	73
Gambar 4.60 Ujicoba Tahap I.....	76
Gambar 4.61 Ujicoba Tahap II.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul	88
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	89
Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	91
Lampiran 4 SK Penelitian dari DIKNAS	92
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi	93
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	94
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran 8 Media Sesudah Validasi	102
Lampiran 9 Lembar Validasi Praktisi	124
Lampiran 10 Dokumentasi Ujicoba Tahap I.....	126
Lampiran 11 Dokumentasi Ujicoba Tahap II.....	126
Lampiran 12 Lembar Angket Peserta Didik	127
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	136
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi	137
Lampiran 15 Lembar Wawancara dengan Guru	141
Lampiran 16 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	143
Lampiran 17 Lembar Kartu Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	145
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	167
Lampiran 19 Izin Penjilidan Skripsi	168

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA TEMA 3 MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA DAN HEWAN RUMINANSIA KELAS V DI
SDN 40 PALEMBANG**

Oleh:

Dwi Rizky Wulandari (06131381722064)
dwirizky258@gmail.com

Pembimbing: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.
marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 3 materi sistem pencernaan manusia dan hewan ruminansia kelas V di SDN 40 Palembang serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D) dengan prosedur penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*). Hasil rekapitulasi validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi didapat angka 84,87% dengan predikat “Sangat Valid”. Hasil rekapitulasi ujicoba tahap I dan II didapat angka 100% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*

DEVELOPMENT OF ARTICULATE STORYLINE-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON 3 MATERIALS THEMES DIGESTIVE SYSTEM OF HUMAN AND RUMINANTS ANIMALS CLASS V AT SDN 40 PALEMBANG

By:

Dwi Rizky Wulandari (06131381722064)

dwirizky258@gmail.com

Supervisor: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline on theme 3 material on the digestive system of humans and ruminants class V at SDN 40 Palembang and to determine the validity and practicality of learning media. The type of research used is Research and Development (R&D) with research procedures using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). However, this research only reached the development stage. The results of the validation recapitulation from media experts, material experts, and practitioner experts obtained a score of 84.87% with the title "Very Valid". The recapitulation results of phases I and II trials obtained a score of 100% in the "Very Practical" category.

Keywords: *Development, Learning Media, Articulate Storyline*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah dengan kegiatan berupa bimbingan, pengajaran, atau latihan yang dapat berlangsung disekolah maupun di luar sekolah sepanjang hayat agar peserta didik dapat terjun langsung di lingkungan masyarakat kedepannya (Mudyahardjo, 2012:11). Menurut Darmawan dalam Pratama (2018:187) salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam rangka menghadapi tantangan global yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi menggunakan media yang memanfaatkan *hardware* maupun *software* yang ada. Penggunaan teknologi dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menyebarkan informasi lebih luas dan cepat, sehingga pesan dapat disampaikan sesuai tujuan pembelajaran menurut Agustin dalam Yuniasih, dkk. (2018:86). Penggunaan media sudah mulai diterapkan pada beberapa sekolah dalam kegiatan belajar mengajar secara tatap muka maupun jarak jauh.

Media pembelajaran adalah salah satu penunjang kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi *Covid-19* tepatnya pada bulan maret 2020. Mulai saat itu, pendidikan di Indonesia diwajibkan untuk melakukan pembelajaran dari rumah yang dilakukan secara daring sejak dikeluarkannya surat edaran oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* (Kemdikbud.go.id, 2020). Maka dari itu, sistem pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan dilakukan perubahan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran secara daring. Peserta didik dituntut untuk membiasakan diri mengikuti kegiatan belajar secara daring melalui media yang ada seperti menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *YouTube* sebagai sarana pembelajaran. Hal serupa yang dialami oleh pendidik. Menurut Rigianti (2020:301) beberapa pendidik mengalami hambatan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring seperti penggunaan aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai,

pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah, salah satunya penggunaan media.

Media dapat digunakan sebagai alternatif pkarena dapat digunakan secara berulang. Media merupakan alat komunikasi dalam menyampaikan pesan atau informasi yang sangat berguna jika diterapkan di dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Tafonao (2018:103) mengatakan bahwa media dapat merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Kemudian dengan menggunakan media pembelajaran, pengguna dapat memperlihatkan benda-benda yang sulit dilihat seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya pada organ manusia (Daryanto, 2016). Salah satunya pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan ruminansia menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan suatu aplikasi yang memberikan fasilitas yang mudah bagi penggunanya untuk membuat sebuah media. Menurut Nugraheni (2018), *Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang memiliki kemiripan dengan aplikasi *power point* dan tidak membutuhkan *script* untuk menjalankan programnya sehingga memudahkan pengguna dalam membuat media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif karena tersedia *fitur* penambah teks, gambar, video, serta kuis. Hasil akhir yang dihasilkan dari aplikasi *Articulate Storyline* dapat di akses oleh pengguna IOS, *android*, dan PC, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses data tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia Kelas V di SDN 40 Palembang”**

1.2 Batasan Masalah

Peneliti membuat batasan masalah agar penelitian terfokus pada hal-hal sebagai berikut:

- 1) Aplikasi yang digunakan untuk media pembelajaran hanya menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*
- 2) Materi yang dibahas pada pembelajaran tema 3 pada materi sistem pencernaan manusia, gangguan pencernaan manusia, asupan makanan sehat dan hewan ruminansia.
- 3) Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia Kelas V di SDN 40 Palembang?
- 2) Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia Kelas V di SDN 40 Palembang?
- 3) Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Ruminansia Kelas V di SDN 40 Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.
- 2) Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajan.

1.5 Manfaat Pengembangan

Adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya:

1) Bagi Peneliti

- a. Penelitian media menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat menjadi media pengajar bagi peneliti ketika menjadi tenaga pengajar baik di sekolah formal maupun non formal.

2) Bagi guru

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk dikembangkan pada materi pelajaran yang lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

3) Bagi peserta didik

- a. Dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran dalam bentuk aplikasi *Articulate Storyline*.
- b. Dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan optimal, baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Af'idati, 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
- Amiroh. (2020). *Mahir membuat media interaktif articulate storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Anggraeni, S. D., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media kalender dongeng untuk keterampilan menyimak siswa kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9, 3011-3021.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4): 994-1003.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aulia, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk meningkatkan minat belajar pesesrta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1): 602-607
- Darmawaty, T., & Sahat, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. 2(2): 187-200.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi s1 pvkb unj. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. 7(2): 25-34.
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Firdawela, I., & Reinita. R (2021). Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* menggunakan model *think pair shared* kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 14(2): 99-112.
- Indrastuti, N. (2018). *Ilmu pengetahuan alam (ipa) paket a setara sd/mi kelas v modul tema 7: darahku lancar, tubuhku sehat*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan v.
- Kemendikbud. (2020). Permendikbud no.4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. <http://pusdiklat.kemdibud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelasanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebab-corona-virus-disease-covid-1-9/> .Diakses 24 Maret 2020.
- Meisawati, M. (2021). *Note studygiam ipa*. Depok: Magenta Media.
- Miharti, T. (2013). *Ilmu gizi 1*. Depok: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Mudyahardjo, R. (2012). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mustafida, F. (2013). Kajian media pembelajaran berdasarkan kecenderungan gaya belajar peserta didik sd/mi. *Madrasah Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 6(1): 77-95.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif ipa berbasis articulate storyline pada materi sistem tata surya smp. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(3): 17-27.
- Partama, I. B. (2013). *Nutrisi dan pakan ternak ruminansia*. Denpasar: Udayana University Press.
- Rusman. (2013). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suratmi, dkk. (2020). *Konsep dasar biologi ipa sd*. Palembang: CV. Amanah.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-113.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 2(2): 187-200.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. *IAN Syekh Nurjati Cirebon Journals*. 3(2):197-211.
- Umi, C. (2020). *Arif cerdas untuk sekolah dasar kelas 5*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan media interaktif berbasis ispring materi sistem pencernaan manusia kelas v di sdn ciptomulyo 3 kota malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 8(2): 1-10.