

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE* MATA PELAJARAN IPS PADA KELAS IV  
MIN 1 JOMBANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :**  
Moh Alfian Nugroho  
NIM. 18140034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Juni, 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE* MATA PELAJARAN IPS PADA KELAS IV  
MIN 1 JOMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)



**Oleh :**  
Moh Alfian Nugroho  
NIM. 18140034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Juni, 2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE* MATA PELAJARAN IPS PADA KELAS IV  
MIN 1 JOMBANG

**SKRIPSI**

Oleh:

Moh Alfian Nugroho

NIM. 18140034

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,

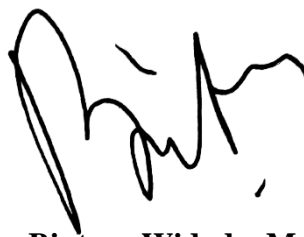


**Nuril Nuzulia, M.Pd.I**

NIP. 19900423201608012014

Mengetahui,

Ketua Program Sstudi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Dr. Bintoro Widodo, M.Kes**

NIP. 197604052008011018

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE* *STORYLINE* MATA PELAJARAN IPS PADA KELAS IV MIN 1 JOMBANG

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Moh Alfian Nugroho (18140034)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan

#### LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322 20180201 1 146

:

Sekretaris Sidang

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 20160801 2 014

:

Pembimbing

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 20160801 2 014

:

Penguji Utama

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP. 19750531 200312 2 001

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Sholawat serta salam saya haturkan kepada Baginda Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

### **Kedua Orang Tua**

Bapak Ali Munir dan Ibu Atin Qoyumi atas ridho dan kasih sayang serta tidak pernah berhenti mendoakan dan mengingatkan saya untuk selalu sabar dan bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan mengejar cita-cita.

### **Saudara dan Segenap Keluarga**

Adik Moh Ashiqul Fahmi dan Adik Moh Ircham Aminudin yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta segenap keluarga yang telah memberikan banyak nasihat untuk terus mengejar cita-cita yang diharapkan.

### **Dosen, Guru dan Ustadz**

Para dosen, guru dan ustadz yang telah berkenan memberikan segenap ilmu dalam mengajarkan dan membimbing saya hingga akhir khususnya dosen pembimbing Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I yang sudah membimbing dengan segala kesabaran dan ketulusan sehingga tugas akhir ini terselesaikan.

## MOTTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

*“Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di dunia maka dengan ilmu. Dan barangsiapa yang menghendaki kebaikan akhirat maka hendaknya dengan ilmu. Dan barangsiapa menghendaki keduanya maka dengan ilmu.”*

(HR. Bukhori dan Muslim)

*Setiap tempat adalah sekolah*

*Setiap orang adalah guru*

*Setiap buku adalah ilmu*

(Ki Hajar Dewantara)

Malang, 10 Juni 2022

**PEMBIMBING**

Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Moh Alfian Nugroho  
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
Di Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

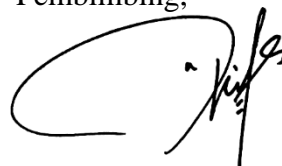
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

**Nama** : Moh Alfian Nugroho  
**NIM** : 18140034  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*  
Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
NIP. 19900423201608012014

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh Alfian Nugroho

NIM : 18140034

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 10 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

  
Moh Alfian Nugroho

NIM. 18140034

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang” dengan lancar. Sholawat dan salam saya ucapkan kepada Rasulullah SAW sebagai teladan bagi umat manusia. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dari berbagai pihak:

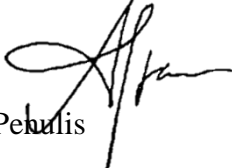
1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan Strata-1 yang telah sabar dalam membimbing dan mengingatkan agar setiap semester mengalami peningkatan.
5. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang sudah sabar dalam membimbing saya, memberikan arahan, kritik dan masukan dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu, pengalaman dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis.

7. Seluruh staf bagian administrasi Program Studi, Fakultas, Universitas dan terkhusus kepada Sekretaris Program Studi Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I dan staf Program Studi Ibu Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan seluruh administrasi yang diperlukan selama menempuh pendidikan Strata-1.
8. Kedua orang tua saya Bapak Ali Munir dan Ibu Atin Qoyumi yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang dan ridhonya atas kesuksesan dalam menuntut ilmu, serta kedua adikku tersayang Moh Ashiqul Fahmi dan Moh Ircham Aminudin yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
9. Kepala MIN 1 Jombang Ibu Luluk Wahyu Ningsih, M.Pd dan Ibu Nurus Sa'adah, S.Pd.I selaku wali kelas IV yang telah mengizinkan, membimbing dan membantu saya selama pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir.
10. Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli desain dan Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku validator ahli materi yang telah berkenan memberikan penilaian, kritik dan saran terhadap produk media pembelajaran saya.
11. Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku ketua penguji dan Ibu Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd dalam sidang skripsi saya yang telah memberikan banyak saran.
12. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terkhusus angkatan 2018 "*Acarya Bhanu Yasa*" atas ilmu, pengalaman, kesempatan dan kebersamaan yang tak terlupakan selama empat tahun menempuh pendidikan.
13. Seluruh keluarga besar Mahad Sunan Ampel Al-Aly dan teman-teman Mabna Ibnu Khaldun terkhusus kamar 16 (Ulum, Tio, Misbah, Baihaqi, Jihad) atas kebersamaan selama satu tahun menjalani kehidupan di mahad.

14. Teman-teman seperjuangan Rumah Bibit, HMJ PGMI “Kabinet Sahitya”, PMII “Kawah Chondrodimuko” atas ilmu, pengalaman, kesempatan dan kebersamaan yang berharga selama berproses dan berjuang bersama di organisasi.
15. Teman-teman KKM-DR UIN Mengabdi 2021 (Hafizh, Ofi, Rangga, Nizar, Nabil, Ila, Fiki, Silvi, Rana, Mahda, Berliana, Adila) dan teman-teman PKL 2022 (Ardan, Habib, Ema, Syifa, Hanifah, Firda) atas ilmu, pengalaman, kesempatan dan kebersamaan selama mengabdi, berproses serta berjuang bersama.
16. Teman kamar PonPes Baitun Nikmah (Misbah, Fika, Haris, Angga, Kang Sa’dul) dan teman-teman perjuangan (Tio, Hafizh, Fikri, Ardan, Fatkhul, Ikmal, Sabili, Habib, Candra, Husein, Vira, Alfina, Retno, Hany, Vivi, Vega, Savira, Quni, Ica, Nabil, Ichah, Dewi, Rifda) yang telah berbagi ilmu, pengalaman, kesempatan, kebersamaan, semangat, motivasi, nasihat dalam hal apapun dan dalam kondisi senang ataupun susah selama menempuh pendidikan di Kota Malang.
17. Seluruh pihak yang telah ikut berpartisipasi yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Penulis belajar banyak hal dan pengalaman yang dapat dijadikan pelajaran yang sangat berharga untuk melangkah ke masa depan selanjutnya.

Jauh dari kesempurnaan, penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini menjadi khazanah pengetahuan bagi para penulis dan pembaca untuk ke depannya menjadi lebih baik.

Malang, 10 Juni 2022

  
Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang =	â
Vokal (i) panjang =	î
Vokal (u) panjang =	û

### C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
ABSTRACT.....	xix
مستخلص البحث .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	7
D. Asumsi Penelitian .....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	9
F. Pembatasan Penelitian .....	10
G. Definisi Operasional .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Media Pembelajaran .....	12
B. Media Interaktif Berbasis Digital .....	18
C. Mata Pelajaran IPS .....	22
D. Materi Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya .....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan.....	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	44
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	44
2. Perencanaan.....	44
3. Pengembangan Rancangan Produk Awal .....	45
4. Uji Lapangan Awal .....	46
5. Revisi Produk Awal .....	46
6. Uji Lapangan Utama .....	46
7. Revisi Produk Kedua.....	47
C. Uji Coba Produk.....	47
1. Desain Uji Coba .....	47
2. Subjek Coba .....	47

3. Jenis Data.....	48
1. Data Primer .....	48
2. Data Sekunder .....	48
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	48
1. Observasi .....	48
2. Wawancara .....	49
3. Angket .....	49
4. Tes .....	50
5. Dokumentasi.....	51
4. Teknik Analisis Data .....	51
1. Analisis Data Kualitatif .....	51
2. Analisis Data Kuantitatif .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>55</b>
A. Hasil Produk Pengembangan.....	55
1. Identitas dan Deskripsi Produk Media Interaktif .....	55
2. Tampilan dan Deskripsi Produk Media Interaktif.....	56
B. Hasil Data Pengembangan .....	66
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	66
2. Perencanaan.....	71
3. Pengembangan Rancangan Produk Awal .....	71
4. Uji Lapangan Awal .....	73
5. Revisi Produk Awal .....	74
6. Uji Lapangan Utama .....	74
7. Revisi Produk Kedua.....	75
C. Hasil Data Uji Coba .....	75
1. Hasil Data Validasi Media .....	76
2. Hasil Data Respon Siswa Terhadap Media .....	82
3. Hasil Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	84
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>87</b>
A. Kajian Produk yang Dikembangkan.....	87
1. Analisis Spesifikasi Produk Media Pembelajaran.....	88
2. Analisis Data Hasil Validasi .....	90
3. Analisis Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	94
4. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran .....	97
5. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran .....	99
6. Analisis Kelebihan Kekurangan.....	102
B. Kesimpulan .....	105
C. Saran Pemanfaatan.....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nama Daerah dan Suku Bangsa di Indonesia .....	29
Tabel 2.2 Nama Daerah dan Rumah Adat di Indonesia.....	31
Tabel 2.3 Nama Daerah dan Bahasa Daerah di Indonesia .....	33
Tabel 2.4 Nama daerah dan Lagu Daerah di Indonesia .....	34
Tabel 2.5 Nama Daerah dan Tarian Daerah di Indonesia .....	36
Tabel 2.6 Nama Daerah dan Pakaian Adat Daerah di Indonesia .....	37
Tabel 2.7 Nama Daerah dan Adat Istiadat Daerah di Indonesia.....	39
Tabel 3.1 <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	50
Tabel 3.2 Kriteria Validitas.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Kemenarikan.....	54
Tabel 4.1 Kompetensi Inti.....	69
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar .....	69
Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Validasi .....	76
Tabel 4.4 Hasil Perbedaan Desain Sebelum dan Sesudah .....	78
Tabel 4.5 Hasil Perolehan <i>Pretest</i> .....	86
Tabel 4.6 Hasil Perolehan <i>Posttest</i> .....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Model Pengembangan Borg and Gall .....	43
Gambar 3.2 Skema Analisis Data Kualitatif Miles and Huberman .....	51
Gambar 4.1 Halaman Awal.....	56
Gambar 4.2 Halaman Masuk.....	56
Gambar 4.3 Halaman Menu Utama .....	57
Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Aplikasi.....	57
Gambar 4.5 Halaman Petunjuk Pembelajaran .....	58
Gambar 4.6 Halaman Kompetensi dan Indikator.....	59
Gambar 4.7 Halaman Tujuan Pembelajaran .....	59
Gambar 4.8 Halaman Menu Materi .....	60
Gambar 4.9 Materi Satu .....	60
Gambar 4.10 Materi Dua.....	60
Gambar 4.11 Materi Tiga.....	61
Gambar 4.12 Materi Empat.....	61
Gambar 4.13 Materi Lima.....	61
Gambar 4.14 Materi Enam.....	61
Gambar 4.15 Latihan Soal.....	61
Gambar 4.16 Latihan Soal Nomor 1-10.....	63
Gambar 4.17 Latihan Soal Nomor 11-20.....	64

Gambar 4.18 Halaman Kuis.....	64
Gambar 4.19 Kuis Pertama .....	65
Gambar 4.20 Kuis Kedua.....	65
Gambar 4.21 Kuis Ketiga.....	65
Gambar 4.22 Kuis Keempat.....	65
Gambar 4.23 Kuis Kelima.....	65
Gambar 4.24 Kuis Keenam.....	65
Gambar 4.25 Halaman Profil Pengembang.....	66
Gambar 4.26 Hasil Validasi Ahli Desain.....	77
Gambar 4.27 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama .....	80
Gambar 4.28 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	81
Gambar 4.29 Hasil Data Respon Siswa Pertama .....	83
Gambar 4.30 Hasil Data Respon Siswa Kedua.....	83
Gambar 4.31 Hasil Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	85
Gambar 4.32 Hasil Keseluruhan Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian .....	121
Lampiran 2: Surat Keterangan Bukti Penelitian .....	122
Lampiran 3: Surat Validator Ahli Desain .....	123
Lampiran 4: Surat Validator Ahli Materi.....	124
Lampiran 5: Hasil Validasi Ahli Desain .....	125
Lampiran 6: Hasil Data Validasi Ahli Desain.....	127
Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Materi Pertama .....	128
Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi Kedua .....	130
Lampiran 9: Hasil Data Validasi Ahli Materi Pertama.....	132
Lampiran 10: Hasil Data Validasi Ahli Materi Kedua.....	133
Lampiran 11: Angket Respon Siswa Terhadap Media .....	134
Lampiran 12: Hasil Data Respon Siswa Pertama .....	136
Lampiran 13: Hasil Data Respon Siswa Kedua .....	138
Lampiran 14: Soal <i>Pretest</i> .....	140
Lampiran 15: Soal <i>Posttest</i> .....	143
Lampiran 16: Hasil Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	147
Lampiran 17: Instrumen Wawancara .....	148
Lampiran 18: Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	150
Lampiran 19: Dokumentasi Penelitian.....	151
Lampiran 20: Daftar Nama Siswa Kelas IV MIN 1 Jombang .....	153
Lampiran 21: Petunjuk Download dan Instal Aplikasi “Belajar Keragaman” .....	154
Lampiran 22: Identitas MIN 1 Jombang .....	155
Lampiran 21: Biodata Mahasiswa.....	156

## Abstrak

Nugroho, Moh Alfian. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

Media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman” adalah suatu media berbasis digital yang dikembangkan menggunakan software *articulate storyline* yang digunakan pada pembelajaran mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV MIN 1 Jombang. Aplikasi memuat beragam fitur yaitu petunjuk aplikasi, petunjuk pembelajaran, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, kuis dan profil pengembang. Produk media dapat diinstal pada smartphone android dan ios serta dapat diakses melalui tablet, laptop dan sejenisnya. Penelitian bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses dan produk pengembangan media interaktif, (2) Menjelaskan tingkat kemenarikan media yang digunakan pada pembelajaran IPS pada kelas IV, (3) Menjelaskan tingkat keefektifan media untuk pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV.

Penelitian yang dilakukan ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji lapangan awal, revisi produk awal, uji lapangan utama dan revisi produk kedua. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MIN 1 Jombang sebanyak 32 orang. Teknik pengumpulan data penelitian diantaranya menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Menggunakan jenis data primer dan data sekunder. Tahap analisis data penelitian menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menggunakan model analisis Miles and Hubberman. Teknik analisis data kuantitatif diantaranya menggunakan model perhitungan rata-rata *one group pretest posttest design* dan perhitungan persentase rata-rata dengan acuan skala linkert.

Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: (1) Hasil produk media yang dilakukan validasi memperoleh persentase validasi desain 91% kategori sangat baik, validasi materi 91% kategori sangat baik, keduanya menunjukkan bahwa media sangat valid dan sangat layak digunakan. (2) Tingkat kemenarikan media diperoleh melalui hasil respon siswa dengan persentase sebesar 87,6% kategori menarik. (3) Tingkat keefektifan media diperoleh melalui hasil *pretest* sebesar 62,18 dan hasil *posttest* 93,75. Perbedaan nilai diantara keduanya menunjukkan bahwa penerapan media meningkatkan hasil dan belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, *articulate storyline*, mata pelajaran IPS

## Abstract

Nugroho, Moh Alfian. 2022. *Development of Articulate-Based Interactive Media Storyline for Social Studies Subjects in Class IV MIN 1 Jombang*. Thesis. Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

The interactive media application "Learning Diversity" is a digital-based media developed using *articulate storyline* software which is used in learning social studies subjects for ethnic and cultural diversity in class IV MIN 1 Jombang. The application contains a variety of features, namely application instructions, learning instructions, competencies, learning objectives, materials, practice questions, quizzes and developer profiles. Media products can be installed on android and ios smartphones and can be accessed through tablets, laptops and the like. The research aims to (1) Describe the process and product development of interactive media, (2) Explain the level of media interest used in social studies learning in class IV, (3) Explain the level of effectiveness of media for social studies learning material on the diversity of ethnic groups and cultures in class IV.

The research carried out is included in the type of *Research and Development (R&D)* research using a modified Borg and Gall development model. The stages in this development research are research and data collection, planning, product development, initial field tests, initial product revisions, main field tests and second product revisions. The subjects of the study were 32 students of class IV MIN 1 Jombang. Research data collection techniques include using observation techniques, interviews, questionnaires, tests and documentation. Use primary data types and secondary data. The research data analysis stage uses qualitative and quantitative data analysis techniques. Qualitative data analysis techniques use the Miles and Hubberman analysis model. Quantitative data analysis techniques include using the average calculation model of *one group pretest posttest design* and calculating the average percentage with a linkert scale reference.

The results of the development research showed that: (1) The results of the media products that were validated obtained a design validation percentage of 91% of the category was excellent, the material validation of 91% of the category was excellent, both showed that the media was very valid and very feasible to use. (2) The level of media interest is obtained through the results of student responses with a percentage of 87,6% of interesting categories. (3) The level of media effectiveness was obtained through *pretest* results of 62,18 and *posttest* results of 93,75. The difference in values between the two shows that the application of media improves the outcomes and learning of grade IV MIN 1 Jombang students.

**Keywords:** Media development, *storyline articulate*, social studies subjects

## مستخلص البحث

نوكرها، محمد ألفان. ٢٠٢٢. تنمية وسائل اعلام تفاعلية القائمة على القصة الواضحة في الدراسة الاجتماعية في فصل الرابع بمدرسة الابتدائية الحكومية ١ جومبانج. بحث جامعي. قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية النكومية مالانج. المشرفة: نور النزولية، الماجستير.

وسائل اعلام تفاعلية باسم "Belajar Keragaman" من إحدى الوسائل الرقمية التي تم تطويرها باستخدام برنامج قصة واضحة التي تستخدم في الدراسة الاجتماعية خاصة في نوعية القبيلة وثقافتها في فصل الرابع بمدرسة الابتدائية الحكومية ١ جومبانج. هذا المنصة لها خاصية منها تعليمات التطبيق، تعليمات التعلم، الكفاءات، أهداف التعلم، المواد، أسئلة الممارسة، الاختبارات القصيرة وملفات تعريف المطور. يمكن تثبيت منتجات الوسائل على الهواتف الذكية التي تعمل بنظام ios و android ويمكن الوصول إليها عبر الأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة وما أشبه ذلك. الهدف هذا البحث هو (١) وصف عملية ومنتجات تطوير الوسائل التفاعلية، (٢) شرح مستوى جاذبية الوسائل المستخدمة في تعلم الدراسات الاجتماعية بالفصل الرابع، (٣) شرح مستوى فاعلية وسائل الإعلام للمواد التعليمية للدراسات الاجتماعية حول التنوع القبيلة وثقافتها في الفصل الرابع.

هذا البحث من بحث وتطوير (*R&D*) باستخدام نوع تنمية لبرج وجال المتغيرة. ومراحل هذا البحث من البحث وجمع البيانات، التخطيط، تطوير المنتج، الاختبار الميداني الأولي، مراجعة المنتج الأول، الاختبار الميداني الأساسي ومراجعة المنتج الثاني. مجتمع البحث في هذا البحث هو ٤٠ من التلاميذ في الفصل الرابع بمدرسة الابتدائية الحكومية ١ جومبانج. وطريقة جمع البيانات في هذا البحث من الملاحظة، المقابلة، الاستبيان، الاختبار، والتوثيق. استخدم هذا البحث في طريقة تحليل البيانات بالكيفي والكمي. الطريقة تحليل البيانات في الكيفي بطريقة لمايلز وهوبرمان وفي الكمي استخدام الباحث نمط متوسط الحساب بتصميم القبلي والبعدي لمجموعة واحدة وحساب متوسط النسبة المئوية بمرجع مقياس ليكرت.

النتائج في هذا البحث هي (١) حصلت نتائج المنتجات الإعلامية التي تم التحقق من صحتها على نسبة تحقق من التصميم بنسبة 91% في فئة ممتازة، التحقق من صحة المواد 91% ممتازة وكلاهما يشير إلى أن الوسائط أصلح باستخدامه، (٢) الحصول على مستوى جاذبية وسائل الإعلام من خلال نتائج استجابات الطلاب بنسبة 87.6% في الفئة الجذابة، (٣) والحصول على مستوى فعالية الوسط من خلال نتائج الاختبار القبلي 62.18 ونتائج الاختبار البعدي 93.75. يظهر الاختلاف في القيم بينهما أن تطبيق الوسائل يحسن النتائج والتعلم لتلاميذ في فصل الرابع بمدرسة الابتدائية الحكومية ١ جومبانج.

الكلمات الأساسية: تنمية الوسائل، قصة واضحة، الدراسة الاجتماعية

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu upaya yang bermakna untuk mensejahterakan suatu bangsa dan negara, demikian merupakan upaya untuk berkompetisi antar bangsa lain dalam hal perkembangan teknologi saat ini (Ardiansyah et al., 2019). Keinginan kuat pemerintah untuk mensejahterakan bangsa dengan menjadikannya suatu negara yang memiliki kualitas dan berdaya saing, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Kebudayaan, 2003).

Terkait esensi pendidikan yang terdapat nilai-nilai moral dan intelektual dalam mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Sesuai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan suatu bidang ilmu pengetahuan yang didalamnya mengkaji beragam fenomena dalam kehidupan bersosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membahas tentang cara bagaimana berperilaku baik berdasarkan norma-norma yang berperan di kehidupan, berkomunikasi tepat dan upaya individu dalam pemenuhan kebutuhan kehidupannya melalui pemanfaatan kelestarian alam yang terdapat di lingkungan sekitar (Pebriana et al., 2017). Dalam hal ini, mata pelajaran IPS dapat dikatakan

sebagai ilmu pengetahuan yang merangkum tindakan manusia dan perilaku yang disajikan secara ilmiah untuk memberikan interpretasi dasar terhadap peserta didik secara mendalam untuk kehidupan dimasa mendatang.

Dalam kajian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), salah satunya membahas terkait keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Terkait peranan masyarakat sosial, keseluruhan bagian di dalamnya membentuk suatu sistem multikultural, yaitu pandangan terhadap perbedaan ragam aliran dan pemahaman budaya yang secara heterogenitas ditandai dengan perbedaan bahasa, ras, suku, adat-istiadat, agama serta kebiasaan yang bersifat kultural (Rampean, 2021). Fenomena tersebut menjadikan perbedaan karakteristik kebudayaan disetiap daerah berpengaruh terhadap beragam kondisi mengenai keadaan lingkungan, baik lingkungan budaya, sosial maupun lingkungan alam (Nurfadhillah et al., 2021). Konsep kebudayaan yang telah ada sejak zaman dahulu sudah menjadi identitas dalam diri bangsa ini terlebih sebagai perwujudan nilai yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi yang di dapatkan dari wali kelas IV pada tanggal 30 September 2021, bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini belum keseluruhan digunakan dalam proses belajar mengajar. Seperti halnya guru tetap memanfaatkan buku dalam pembelajaran di kelas serta papan tulis sebagai medianya. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan yang hanya terfokus pada media tertentu. Kondisi seperti ini menjadikan siswa cenderung kurang interaktif saat di kelas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat mempengaruhi pengetahuan siswa dalam menerima ilmu yang di sampaikan.

Guru atas perannya sebagai pendidik bukan sekedar mengajarkan ilmu pengetahuan akan tetapi mampu mewujudkan kondisi belajar yang menggembirakan serta menarik perhatian.

Penyebab siswa cenderung kurang fokus pada saat pembelajaran di kelas selain minimnya penggunaan media oleh guru yaitu kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Materi dalam mata pelajaran IPS tidaklah bersifat menghafal belaka, tetapi lebih dari itu semua yaitu menyajikan konsep universal melalui analisis mengenai individu dan lingkungannya. Materi tersebut memiliki rangkaian kajian ilmu pengetahuan sosial yang di dalamnya menjelaskan mengenai keberagaman jenis suku, budaya, etnis, ras, agama dan adat istiadat yang berbeda di Indonesia. Berdasarkan hal ini, pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih terdapat kesulitan dan kekurangan. Terlebih guru kurang menggunakan media pembelajaran di kelas saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru.

Permasalahan tersebut mampu diatasi diantaranya melalui pemanfaatan media interaktif berbasis digital. Penggunaan media ini berdasarkan kemajuan teknologi pendidikan pada era revolusi 4.0. Melalui adanya media interaktif mampu mendukung guru dalam mengajarkan ilmu pengetahuan, siswa juga mampu mengerti secara realistis dengan maksimal. Berdasarkan ruang lingkup penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian terdahulu, memiliki persamaan pada bidang penelitian yaitu menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan tujuan mengembangkan suatu media yang dapat

menghasilkan suatu produk tertentu. Pembuatan media memanfaatkan media interaktif yang dibuat menggunakan software *articulate storyline* yang dapat dikonversi menjadi web HTML dan aplikasi yang mampu di buka melalui laptop dan smartphone. Demikian itu, media interaktif dapat di tampilkan dalam bentuk audio visual. Dengan ini, diharapkan mampu membantu mengembangkan ketrampilan dan penalaran siswa secara emosional.

Program software *articulate storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Software tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan informasi melalui presentasi sebuah pembelajaran yang berbasis *elearning* dengan menghadirkan suatu *articulate storyline project* yang mampu mengabungkan seluruh komponen media baik audio, visual, maupun audio visual dengan memanfaatkan publikasi berupa HTML5, LMS, SCORM, CD, exe, .swf, dan website. *Articulate storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan membuat presentasi yang memiliki fungsi sama dengan microsoft power point. *Articulate storyline* memiliki beberapa keunggulan diantaranya mampu menghasilkan produk presentasi yang lebih kreatif dan komprehensif. Software ini mempunyai fitur seperti *movie, timeline, picture, character*, dan yang lainnya sehingga mudah dioperasikan oleh tingkat pemula (Darnawati et al., 2019).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh hasil positif, di buktikan dalam sejumlah hasil penelitian terdahulu, antara lain yaitu: (1) Jurnal penelitian oleh Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD”. Menggunakan

penelitian model pengembangan ADDIE. Penelitian menggunakan analisis data deskriptif. Subyek merupakan 15 siswa dari tiga sekolah dasar yang berbeda, yaitu 5 siswa dari SDN Pringapus 03, 5 siswa dari SDN Pringapus 02, dan 5 siswa dari SDN Sambirejo 02. Hasil akhir penelitian ini diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 81% dengan kategori sangat baik, dan ahli media diperoleh nilai sebesar 78% dengan kategori baik (Sari & Harjono, 2021).

(2) Jurnal penelitian oleh Fajar Makkiah, Nasution, Yoyok Yermiandhoko tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Setara Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Kelas IV Sekolah Dasar”. Menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* dan penelitian model pengembangan 4D. Tujuan penelitian ini dilaksanakan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hasil akhir penelitian ini memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat baik, ahli media memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat baik, respon siswa terkait kepraktisan produk diperoleh nilai sebesar 96% dan uji coba luas terkait kepraktisan penggunaan produk diperoleh nilai sebesar 97,3%, keduanya dikategorikan sangat baik (Makkiah et al., 2020).

(3) Jurnal penelitian oleh Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar”. Menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan terhadap 14 siswa kelas V dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Hasil

akhir penelitian ini memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak, rata-rata nilai dari ahli media sebesar 89,17% dengan kategori sangat layak, dan penilaian hasil uji coba siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 92,32% dengan kategori sangat layak (Husain et al., 2021). *Articulate storyline* merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan sebagai sumber belajar berbasis digital untuk mempermudah guru menyampaikan informasi kepada siswa. Adanya penggunaan aplikasi tersebut berperan serta terhadap pengetahuan profesional guru dalam menyajikan informasi terkait kemampuan teknis dan sistematis serta kolaborasi antara keduanya mampu menghasilkan penyampaian secara baik dan menarik yang dapat meningkatkan respon siswa dalam menerima informasi tersebut.

Dengan adanya media interaktif berbasis digital diharapkan mampu membantu kegiatan pembelajaran dengan maksimal. Lebih lanjut guru menuangkan ide dan gagasan materi dalam sebuah media secara kreatif dan inovatif. Oleh karena itu peneliti membuat judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang”. Jika dikenalkan sejak awal dengan memberikan penataran secara bertahap, maka kedepannya mampu lebih membantu mempermudah guru dan murid.

## **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Mengenai rencana tujuan yang akan dicapai peneliti dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk media interaktif yang teruji secara valid dan layak diujicobakan kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang

2. Menghasilkan media interaktif *articulate storyline* yang memiliki tingkat kemenarikan untuk siswa kelas IV MIN 1 Jombang
3. Menghasilkan media interaktif *articulate storyline* yang memiliki tingkat keefektifan untuk siswa kelas IV MIN 1 Jombang

### C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan dilakukan untuk menciptakan suatu desain media pembelajaran. Dalam hal ini, berikut spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini diantaranya sebagai berikut:

1. Media interaktif *articulate storyline* terdiri atas teks, gambar (format jpg, jpeg, png, gif, bmp, heif, tiff), grafik, animasi dan video (format avi, mp4, mpg, wmv, webm) yang di gabungkan dengan hasil akhir berupa audio visual
2. Media interaktif *articulate storyline* mencakup beberapa komponen dan fitur untuk menjalankannya, antara lain:
  - a. Halaman Awal  
Laman pembuka aplikasi dengan intro gambar dan musik yang menggambarkan secara sekilas mengenai isi yang ada di dalam aplikasi
  - b. Halaman Masuk  
Halaman awal untuk memulai menjalankan aplikasi masuk dengan cara mengisikan nama lengkap siswa dan nama sekolah siswa
  - c. Halaman Menu Utama  
Terdiri dari beberapa menu pilihan di antaranya petunjuk aplikasi, pembelajaran, kompetensi, tujuan, materi, latihan soal, kuis dan profil

- d. Halaman Petunjuk Aplikasi  
Menjelaskan langkah-langkah menggunakan fitur yang terdapat di dalam aplikasi sesuai dengan prosedur penggunaan yang telah tertulis runtut
  - e. Halaman Petunjuk Pembelajaran  
Laman ini dijelaskan secara runtut petunjuk dalam menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal
  - f. Halaman Kompetensi dan Indikator  
Menu ini menginformasikan adanya keselaran antara media dengan materi yang masih mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar
  - g. Halaman Materi  
Komponen ini sesuai pada keseluruhan isi materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang terdapat beberapa sub bab dalam satu materi
  - h. Halaman Latihan soal  
Bagian ini termasuk ke dalam instrumen evaluasi pembelajaran setelah sebelumnya sudah dilakukan pemberian materi pelajaran kepada siswa
  - i. Halaman Kuis  
Pada bagian menu ini di sajikan dalam bentuk game kuis untuk menambah ketertarikan siswa terhadap media dalam bentuk aplikasi
  - j. Halaman Profil Pengembang  
Halaman ini menjelaskan mengenai beberapa identitas diri mahasiswa sebagai pengembangan media interaktif *articulate storyline*
3. Media interaktif *articulate storyline* yang memuat materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dengan cakupan pembahasan diantaranya adalah:

- a. Pengantar keanekaragaman suku bangsa dan budaya
- b. Pengertian Bhinneka Tunggal Ika
- c. Bentuk keragaman suku bangsa dan budaya
- d. Adat istiadat di masyarakat
- e. Menghargai persatuan dan keragaman di masyarakat
- f. Sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya

#### **D. Asumsi Penelitian**

Dalam ranah penelitian asumsi merupakan seluruh pernyataan yang diuji kebenarannya melalui proses penelitian. Berdasarkan hal tersebut asumsi pada penelitian pengembangan diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan media interaktif *articulate storyline* di desain secara menarik dengan tujuan siswa tertarik memperhatikan isi materi
2. Pengembangan media interaktif *articulate storyline* menekankan isi materi dengan menggabungkan antara mata pelajaran dan permainan
3. Pengembangan media interaktif *articulate storyline* dapat dijalankan melalui web yang terkoneksi internet serta aplikasi yang dapat di instal di smartphone

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan tidak sekedar mencapai hasil tuntas melainkan dapat memberikan manfaat terkhusus dalam ranah pendidikan. Adapun beberapa manfaat pentingnya penelitian dan pengembangan diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu sekolah dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar dengan sumber daya manusia yang lebih berkompeten dan berkualitas yang dapat menjadi acuan dunia pendidikan di era digitalisasi

2. Bagi Siswa

Memudahkan siswa memahami materi mata pelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya serta siswa lebih termotivasi melalui pembelajaran yang terkonsep secara menarik agar lebih aktif, kreatif dan inovatif

3. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam penyampaian materi mengenai keanekaragaman suku bangsa dan budaya dengan menciptakan suasana kelas yang sangat menyenangkan dengan menyalurkan ide yang kreatif dan inovatif

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan di dunia pendidikan dalam mengembangkan suatu media interaktif *articulate storyline* dengan berbasis web dan digital

#### **F. Pembatasan Penelitian**

Membatasi permasalahan dalam penelitian diberikan untuk tetap fokus pada pembahasan yang akan dikaji. Demikian itu, terdapat pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini diantaranya:

1. Penelitian fokus pada pembelajaran mata pelajaran IPS materi tentang keanekaragaman suku bangsa dan budaya dengan subjek siswa kelas IV MIN 1 Jombang

2. Pengembangan media interaktif *articulate storyline* merujuk terhadap materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dengan mengacu beberapa sub bab di dalamnya
3. Penelitian pengembangan dilakukan berdasarkan indikator kelayakan yang divalidasi oleh tim ahli materi dan ahli media
4. Penelitian pengembangan dilakukan bertujuan memahami respon siswa dan guru dalam menilai kesamaan media dan materi

#### **G. Definisi Operasional**

Pada penelitian pengembangan tetap berfokus pada pengertian yang bersangkutan. Adapun definisi operasional dalam penelitian diantaranya:

1. Media Interaktif *Articulate Storyline*

Media pembelajaran didesain menggunakan aplikasi *articulate storyline*, akhir produk media yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat dijalankan melalui smartphone dan laptop

2. Mata Pelajaran IPS

Pembelajaran IPS membahas terkait kondisi sosial pada lingkungan masyarakat dan beragam problematika yang terjadi disekitarnya. Mata pelajaran IPS terintegrasi dengan bidang ilmu pengetahuan umum.

3. Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

Materi mempelajari mengenai keanekaragaman suku bangsa di Indonesia meliputi perbedaan bahasa, ras, suku, budaya dan adat-istiadat. Keragaman di Indonesia menganut sistem multikultural sebagai identitas bangsa.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media ialah segala sesuatu komponen sebagai sarana menginformasikan kepada orang lain. Sebagian para ahli mengemukakan diantaranya AECT (*Association of Education and Communication Technology*), menyatakan media adalah keseluruhan rancangan dan konsep yang dipergunakan oleh seseorang dalam memberikan suatu penjelasan untuk tujuan tertentu. Demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan (materi pembelajaran) sehingga mampu merespon pikiran, minat, perasaan dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil tertentu (Jannah, 2009).

Pembelajaran adalah suatu mekanisme dalam berkomunikasi antara guru, siswa dan materi ajar. Proses berkomunikasi mungkin kurang maksimal jika tidak terdapat dukungan media penghubung pesan dan informasi. Dalam hal ini merupakan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada murid yang terdapat di dalam kurikulum. Pemanfaatan media pembelajaran adalah bagian terpenting yang harus di perhatikan guru ketika saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian, pemilihan media interaktif yang tepat dan sesuai dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran di kelas untuk memperoleh tujuan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan (Nurdyansyah, 2019).

## 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Gerlach & Ely, terdapat tiga ciri media yang dapat dipergunakan diantaranya adalah:

### a. Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif berkemampuan dalam merekam, menyimpan, mengabadikan dan mengkonstruksi suatu kejadian. Dengan mendokumentasi suatu kejadian yang dapat diurutkan kembali seperti dokumen foto, video, dan audio

### b. Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif merubah kejadian dalam jangka waktu lama dengan menghadirkan kembali dalam waktu yang relatif singkat. Memungkinkan kejadian dapat disajikan kembali kepada siswa secara pendek dan singkat

### c. Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dimaksudkan suatu peristiwa dapat dikonversikan kedalam rubrik yang dapat disajikan dengan bersamaan dan berulang-ulang. Informasi yang terekam disampaikan dengan isi yang sama atau hampir sama (Sukiman, 2012).

## 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Selain itu, media mampu menjadi penunjang terwujudnya tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan terarah. Media bukan hanya selaras sebagai sarana pembelajaran, melainkan menjadi

satu komponen dalam perangkat pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas media pembelajaran mempunyai sejumlah fungsi diantaranya sebagai berikut:

a. Media Sebagai Sumber Belajar

Pembelajaran adalah proses membangun dan mengembangkan potensi diri melalui pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari belajar. Proses tersebut berarti membutuhkan suatu sumber belajar untuk memaksimalkan pembelajaran. Dalam hal ini artinya proses pembelajaran membutuhkan suatu media untuk membantu pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran merupakan komponen dalam sistem pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pesan.

b. Fungsi Semantik

Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran terkadang memiliki perbedaan diantara yang lain. Beberapa istilah sulit seperti kata, tanda ataupun simbol yang membingungkan untuk di pahami seringkali ada. Mengatasi kesulitan tersebut, media menjadi salah satu tujuan fokus guru dalam menangani masalah. Hal ini berdasarkan fungsi semantik yaitu mengkonkritkan istilah-istilah tersebut dengan memberikan pemahaman khusus melalui media pembelajaran.

c. Fungsi Manipulatif

Kejadian yang sudah terlewatkan tidak mungkin bisa kembali terulang. Demikian juga seseorang sedikit kemungkinan dapat merekam seluruh kejadian yang sudah lewat. Berdasarkan fungsi manipulatif, kejadian

dapat di manipulasi selama tidak menyimpang dari kesesuaiannya. Terkait hal ini, media pembelajaran dapat membantu menampilkan kembali suatu kejadian yang terlewat dalam satu waktu dan secara singkat dengan berbagai cara, tujuan, situasi dan sarannya.

d. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif yang di maksud adalah kemampuan merekam, menyimpan, mengabadikan dan menampilkan kembali suatu kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi ini menyimpan suatu kejadian yang dapat ditampilkan kembali sewaktu-waktu. Dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan fungsi fiksatif, mampu membagikan pengetahuan dan pengalaman tentang kejadian masa lalu kepada siswa tanpa mereka mengalami secara langsung.

e. Fungsi Distributif

Fungsi distributif berperan sebagai pemisah batas-batas ruang dan waktu serta sebagai pemisah keterbatasan indera manusia. Sama halnya ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang bisa memahami isi dari materi pelajaran dikarenakan tidak adanya wujud pasti yang mampu merepresentasikan isi materi tersebut. Selaras dengan ini, maka sangat disarankan penggunaan media pembelajaran dengan berbasis audio visual seperti halnya video, film dan yang lainnya.

f. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran dari perspektif psikologis terbagi menjadi beberapa fungsi antara lain:

#### 1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi harus dapat mengambil perhatian siswa. Media perlu memenuhi syarat indikator kejelasan dan kemenarikan informasi. Ketidaksesuaian media dapat memberikan hasil yang tidak optimal. Maka dalam merancanganya diperlukan pertimbangan terlebih dahulu.

#### 2) Fungsi Afektif

Penggunaan media pembelajaran yang paling penting mampu merangsang ketertarikan dan membangun sikap inisiatif siswa terhadap respon yang diberikan. Penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan ketertarikan, yaitu berupa kemauan. Dengan begitu siswa memiliki kesediaan dalam menerima arahan.

#### 3) Fungsi Kognitif

Media dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan baru yang kepada siswa. Media dimaksudkan adalah memudahkan siswa dalam menerima informasi baru yang di tampilkan pada media interaktif. Media pembelajaran tidak hanya sekedar secara konvensional melainkan juga melalui media alam sekitar.

#### 4) Fungsi Psikomotorik

Media yang di berikan kepada siswa tidak hanya menekankan pada segi teoritis melainkan mampu membangkitkan pikiran siswa dalam segi ketrampilan praktis. Seperti halnya media

pembelajaran sesuai dengan fungsi ini yaitu melatih siswa untuk menyesuaikan dengan ketrampilannya.

5) Fungsi Imajinatif

Imajinasi sebagai kemampuan menggambarkan dan menciptakan sesuatu yang bersifat khayalan. Dari pemikiran imajinatif ini terkadang melahirkan sebuah ide yang kreatif dan inovatif. Sebagaimana media pembelajaran interaktif yang diberikan mampu meningkatkan imajinasi siswa.

6) Fungsi Motivasi

Cara komunikasi antara guru dan siswa dapat mempengaruhi respon siswa terhadap guru. Penyampaian komunikasi yang baik dan jelas tentu akan mudah di terima siswa. Begitu pula media pembelajaran yang tersaji secara baik dan menarik mampu menciptakan ketertarikan dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran.

g. Fungsi Sosio-Kultural

Siswa dalam satu lingkup instansi pendidikan mempunyai kondisi lingkungan dengan latar belakang yang tidak sama. Kultur yang telah tertanam ke dalam kebiasaan aktifitas masyarakat sehari-hari juga tidak sama. Kebiasaan yang berbeda memungkinkan siswa memiliki pemahaman yang berbeda pula tentang sebuah topik pembelajaran. Memberikan pemahaman yang sama kepada mereka dengan tujuan agar diterima tidaklah mudah. Guru dalam menghadapi kondisi seperti ini

ketika kegiatan belajar mengajar sangat perlu media sebagai pendukung untuk tujuan memberikan rangsangan (Cahyadi, 2019).

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran di bidang pendidikan semakin mengalami perkembangan. Dengan adanya media membantu mempercepat penyampaian materi dan membantu pemahaman siswa. Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut antara lain:

- a. Memberikan imbal balik sebagai upaya menyempurnakan pembelajaran yang sudah berlangsung atau yang akan datang.
- b. Pembahasan yang diberikan kepada siswa lebih bersifat fungsional dan mereka dapat merasakan manfaatnya.
- c. Menyampaikan pengalaman ilmu pengetahuan secara langsung kepada siswa terhadap apa yang sudah di ajarkan.
- d. Melatih siswa untuk yakin terhadap materi pelajaran yang disampaikan sehingga timbul perasaan kagum pada dirinya.
- e. Siswa dapat merasakan esensi pembelajaran dimana konsep yang disampaikan selaras dengan apa yang di dapat di luar.
- f. Siswa secara tidak langsung akan melakukan studi komparasi terhadap informasi yang disampaikan dengan media di luar (M. Ramli, 2012).

### **B. Media Interaktif Berbasis Digital**

#### 1. Pengertian Media Interaktif Berbasis Digital

Perkembangan teknologi memberikan perubahan pada masyarakat bermula dari industri menuju informasi, ditandai oleh berkembangnya elemen

masyarakat pendidikan yang sudah menerapkan dengan berbasis teknologi, informasi dan komunikasi. Dibuktikan oleh adanya smartphone, laptop, kamera dan yang sejenisnya. Perkembangan sistem mampu memperbaiki atau menggantikan sistem yang lama menjadi sistem yang baru. Perkembangan sistem teknologi, informasi dan komunikasi berbasis digital mempunyai langkah yang dimulai dari perencanaan hingga sampai penerapan, pengoprasian dan pemeliharaan. Tahapan tersebut akan memberikan hasil yang maksimal bersamaan dengan pengelolaan sumber daya manusia yang sesuai (Munir, 2017).

Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan istilah antara media dan multimedia yang mempunyai kesamaan fungsi dan tujuan, yaitu sebagai perangkat pembelajaran dalam memudahkan guru menyampaikan pesan informasi kepada siswa. Dalam pengertiannya media interaktif berbasis digital adalah kesatuan komponen berisikan teks, gambar, grafik, video, audio dan animasi yang terstruktur dan terintegrasi. Cakupan materi yang akan disampaikan kepada siswa harus mengandung keluasan dan kedalaman (Surjono, 2017). Artinya materi menjadi landasan utama proses pembelajaran dan media pembelajaran sebagai komponen pembantu, keduanya sangat berkaitan erat dalam keberhasilan membangun keefektifan kegiatan pembelajaran di kelas.

## 2. Media Interaktif *Articulate Storyline*

*Articulate storyline* adalah semacam aplikasi atau program yang memiliki fitur teks, gambar, video, audio, foto dan animasi. Aplikasi ini

mempunyai fitur yang hampir sama dengan aplikasi microsoft power point, juga memiliki fungsi yang hampir menyerupai (Indriani et al., 2021), yang membedakan *articulate storyline* dengan microsoft power point adalah fitur tambahan yang disediakan berupa karakter, ikon, tombol navigasi dan background. Dalam dunia pendidikan aplikasi tersebut digunakan sebagai media presentasi dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Aplikasi *articulate storyline* dengan fiturnya yang sangat lengkap banyak digunakan oleh sebagian orang, khususnya dalam instansi pendidikan karena penggunaan aplikasi ini terbilang mudah.

Aplikasi *articulate storyline* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memiliki fitur yang mampu menggabungkan beberapa slide menjadi satu. Selain itu, *articulate storyline* merupakan suatu program aplikasi yang telah didukung oleh *smart brainware* secara sederhana sesuai metode tutorial interaktif dalam membantu pemakai memformat *web processing* ataupun *web personal* menggunakan templat yang di sediakan secara online ataupun offline (Burhannudin, 2021). Hasil akhir pengembangan media interaktif *articulate storyline* di konversikan berupa file aplikasi (.exe), web HTML5 (*Hyper Text Markup Language*) dan LMS (*Learning Management System*) seperti Moodle yang berupa file SCORM (*Shareable Content Object Reference Model*) yang dapat diinstal di smartphone dan di akses menggunakan browser atau program *elearning*.

Secara prosedur penggunaan, aplikasi *articulate storyline* memiliki fungsi menu yang berbeda-beda dalam pengoperasiannya. Terkait hal ini, beberapa fungsi menu aplikasi tersebut antara lain:

a. Awal Membuat Slide

Langkah awal membuat proyek baru adalah dengan membuka menu di sudut kiri atas bagian New atau dengan Ctrl+N, dan juga bisa menggunakan layar peluncur *articulate storyline*.

b. Memilih Ukuran Halaman Layar

Pemilihan ukuran halaman yang akan dibuat sesuai konsep yang telah ditetapkan, yaitu melalui menu Design dan memilih Story Size untuk menentukan ukuran selanjutnya halaman sudah dapat ditampilkan.

c. Melihat Tampilan Proyek

Proyek dapat dilihat tampilan aslinya melalui menu Story View, kemudian jika ingin melihat konten dapat menyesuaikan slide pada maka pada bagian Normal View.

d. Menentukan dan Memilih Fitur Yang Akan Ditampilkan

Penentuan fitur tergantung kebutuhan media yang akan dipakai, yaitu memisahkan menu yang sesuai untuk keperluan pengeditan dan yang tidak dipakai untuk pengeditan.

e. Membuat Tombol/Button

Menyisipkan ikon tombol pada objek kerja dengan menggunakan menu Insert dan kemudian menu Bottom, terdapat beberapa pilihan format pada menu Bottom.

f. Memasukkan Teks, Audio, Visual dan Audiovisual

Menambahkan media teks, video, audio dan dokumen menggunakan menu Insert, selanjutnya memilih menu yang akan digunakan untuk menambahkan media tersebut.

g. Publikasi

Langkah terakhir yaitu mempublikasikannya dalam bentuk web HTML5, *articulate online*, LMS, CD dan microsoft word menggunakan menu Publish yang terdapat pada bagian kanan toolbar (Nurchayadi, 2014).

### C. Mata Pelajaran IPS

1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut yang dikemukakan oleh Ahmadi, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kajian ilmu sosial yang ditunjuk dan telah diselaraskan untuk pelaksanaan rencana pembelajaran di instansi pendidikan ataupun untuk asosiasi belajar yang setara. Abu Ahmadi berpendapat bahwasannya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang ilmu yang merupakan kombinasi dari beberapa disiplin ilmu sosial. Dari kedua pendapat tersebut dikonklusikan bahwa materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas beragam disiplin ilmu sosial diantaranya sosiologi, antropologi, sejarah, ekonomi, geografi, ilmu hukum, psikologi sosial, ilmu politik, dan sejumlah ilmu sosial lainnya yang diwujudkan menjadi bahan bagi aktualisasi program pendidikan (Nasution & Lubis, 2018).

Kemudian definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut *National Council for Social Studies* (NCSS) menjelaskan IPS adalah pembelajaran

terpadu mengenai ilmu pengetahuan dan humaniora untuk mempromosikan keahlian sipil. Di sekolah bidang studi sosial terstruktur dan terintegrasi pada bidang ilmu meliputi antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi demikian juga ilmu yang terdapat pada humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Maksud utama dari pembelajaran sosial ialah untuk mendukung generasi muda meningkatkan kemampuan dalam menciptakan ketetapan yang berdasar dan terinformasi pada publik baik sebagai masyarakat dari warga negara demokratis yang berbeda dalam hal budaya dalam dunia yang saling bergantung (Chairiyah, 2014).

Mengenai beberapa pendapat yang telah dijelaskan tersebut, dapat dirumuskan jika Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah studi ilmu yang memiliki hubungan dengan disiplin berbagai ilmu sosial dalam berfokus, memahami dan mengamati fenomena sosial dan problematika sosial dari beragam sudut pandang yang terdapat di kehidupan manusia. Melalui peninjauan fenomena dan problematika sosial pada masyarakat, secara langsung siswa memperhatikan dan mempelajari norma serta aturan sehingga memberikan pengaruh positif dalam mempererat hubungan yang harmonis antar sesama. Dapat dikatakan jika IPS adalah serangkaian peristiwa yang terjadi di kehidupan manusia dalam membangun dirinya berdasarkan pengalaman mereka (Dewi & Rohmanurmeta, 2019).

## 2. Fungsi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Berdasarkan fungsinya, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mendukung manusia mengeneralisasikan kapabilitas yang dimilikinya dalam merencanakan suatu ketentuan yang rasional dalam tindakan sehari-hari sebagai peran warga negara dengan latar belakang budaya yang berbeda. Peranan penting Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam membantu siswa menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang mereka miliki serta mampu dalam berperan aktif terhadap kehidupan bermasyarakat (Dewi & Rohmanurmeta, 2019). Dalam tingkat perkembangannya, siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah memiliki tingkat pemahaman dan kedalaman masalah sosial yang berbeda. Terkait hal ini, fungsi mata pelajaran IPS dalam pengajarannya kepada siswa antara lain:

- a. Membantu siswa mensistematisasikan materi atau pemahaman yang dimilikinya mengenai kehidupan sosial di lingkungannya
- b. Membantu siswa meneguhkan kepekaan dalam menanggapi beragam masalah sosial secara logis dan rasa tanggung jawab
- c. Membantu siswa dalam membangun rasa toleransi serta meneguhkan rasa persaudaraan antar sesama manusia (Karmilasari, 2017).

## 3. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan tujuannya yaitu menumbuhkan kompetensi dan pengetahuan siswa dalam kehidupan bernegara. Kemampuan yang dimiliki siswa tidak hanya sekedar kritis secara teoritis melainkan juga cerdas emosional serta menjunjung tinggi perilaku

dalam berkehidupan sosial di lingkungan masyarakat (Chairiyah, 2014). Merujuk pada *National Council for Social Studies* (NCSS) menerangkan dalam tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah membangun taraf individu yaitu sebagai manusia sosial serta dalam mengupayakannya dibutuhkan prosedur sosialisasi secara rasional. Kemudian dalam merealisasikan siswa untuk memperoleh tujuan tersebut pihak sekolah selayaknya memberikan bekal kemampuan. Adapun bekal kemampuan yang seharusnya diberikan antara lain:

- a. Ilmu pengetahuan mengenai harkat martabat manusia sebagai makhluk sosial berdasarkan konsep universal ilmu sosial
- b. Keterampilan siswa mengimplementasikan pengetahuan dalam mengambil keputusan secara rasional terhadap permasalahan
- c. Sikap dan nilai dalam menentukan perkara baik dan buruk yang didasari dengan pertimbangan rasional serta moral
- d. Keikutsertaan mengikuti kegiatan sosial diwujudkan melalui tindakan praktis yakni berpartisipasi dengan kemauan nyata (Karim, 2015).

Dalam pengertian yang lain, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah komponen dari kurikulum pendidikan yang mana baik dalam membimbing afeksi, kognisi dan psikomotor siswa. Materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidaklah bersifat menghafal belaka, tetapi lebih dari itu semua yaitu menyajikan konsep universal melalui analisis mengenai individu dan lingkungannya. Pengetahuan didapat melalui pemahaman dan pengertian yang bersifat fungsional. Tujuan kompetensi dalam mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat luas. Keahlian dikembangkan melalui ketrampilan anak untuk mencapai indikator nilai, pengetahuan, dan sikap. Menurut yang dikemukakan oleh Bruce Joyce adapun tujuan IPS antara lain:

a. *Humanistic Education*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat menumbuhkan siswa dalam memahami seluruh pengalaman dan arti kehidupan ini.

b. *Citizenship Education*

Siswa dibimbing mampu dalam berperan secara efektif melalui beragam fenomena yang terdapat di kehidupan bermasyarakat.

c. *Intellectual Education*

Kemampuan siswa disiapkan untuk menerima kemungkinan pertanyaan di situasi sosial dari arah yang tak terduga-duga (Nasution & Lubis, 2018).

#### **D. Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya**

Keberagaman sebagai identitas negara Indonesia di setiap pulau yang terdapat di wilayah Indonesia ini mempunyai beragam tradisi yang merupakan identitas masing-masing daerah. Dengan jumlah 34 provinsi yang tersebar di wilayah nusantara tentu memiliki beragam identitas masing-masing daerah yang berbeda. Indonesia dalam menganut sistem multikultural menjadikannya terkenal sebagai bangsa yang heterogen dan majemuk. Mengenai lingkup keberagaman bangsa Indonesia yang sangat luas, terdapat keanekaragaman suku bangsa dan budaya, yaitu kondisi warga negara yang mempunyai persatuan budaya yang terikat dalam kesadaran dan identitas (Galih et al., 2018). Dalam hal ini, materi

keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia memiliki beberapa pembahasan materi yang sangat luas. Adapun pembahasan tersebut di antaranya:

1. Pengantar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

Keberagaman merupakan suatu perbedaan yang terdapat di Indonesia sebagai negara yang memiliki banyak pulau. Indonesia memiliki jumlah penduduk lebih dari 200 juta orang yang semuanya tersebar di berbagai pulau di Indonesia. Keberagaman memiliki nilai-nilai keindahan yang sangat tinggi yang mampu mewujudkan rasa saling toleransi dan tenggang rasa antar masyarakat satu sama lain. Oleh karenanya Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki semboyan bangsa “Bhinneka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Dalam maknanya Bhinneka Tunggal Ika merupakan gambaran masyarakat Indonesia dengan beragam perbedaan suku, ras, agama, bahasa, budaya, adat istiadat dan kesenian namun pada hakikatnya tetap suatu kesatuan sebangsa dan setanah air (Afifah, 2018).

2. Pengertian Bhinneka Tunggal Ika

Kata Bhineka Tunggal Ika telah ada pada masa kerajaan Majapahit. Kata itu merupakan kata yang di ambil dari kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular. Dalam kitab tersebut tertulis Bhinneka Tunggal Ika Tan Hana Dharma Mangrwa yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa Indonesia yang di lambangkan dengan burung Garuda. Lambang tersebut mengartikan sebagai simbol kemegahan dan kejayaan. Disetiap bagian burung Garuda memiliki arti sendiri yaitu, kepala burung Garuda yang menoleh ke kanan di artikan bahwa

pemikiran orang terdahulu ingin negara Indonesia menjadi negara yang benar, setiap sayap burung Garuda berjumlah 17 yang mempunyai arti tanggal kemerdekaan negara Indonesia, jumlah bulu ekor 8 yang di artikan sebagai bulan kemerdekaan bangsa Indonesia yaitu bulan Agustus, bulu yang terdapat pada pangkal ekor atau perisai berjumlah 19 dan pada bagian leher berjumlah 45, yang jika digabungkan menjadi angka 1945 di artikan sebagai tahun kemerdekaan bangsa Indonesia. Kemudian jika digabungkan semuanya menjadi 17 Agustus 1945 yaitu kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Adapun kelima lambang pada bagian perisai burung Garuda adalah sila Pancasila yang merupakan ideologi bangsa Indonesia, yaitu:

- a. Lambang Bintang (Sila Kesatu) yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”.
- b. Lambang Rantai (Sila Kedua) yang berbunyi “Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab”.
- c. Lambang Pohon Beringin (Sila Ketiga) yang berbunyi “Persatuan Indonesia”.
- d. Lambang Kepala Banteng (Sila Keempat) yang berbunyi “Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan”.
- e. Lambang Padi dan Kapas (Sila Kelima) yang berbunyi “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”.

### 3. Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Keberagaman merupakan suatu kondisi yang ada di masyarakat dimana terdapat perbedaan suku bangsa, ras, agama, budaya dan adat istiadat. Keragaman bangsa Indonesia terlihat dari perbedaan unsur kebudayaan daerah yang terdapat di wilayah Nusantara. Dengan beragam perbedaan bahasa, ras, suku, adat-istiadat, dan ragam budaya yang masing-masing memiliki karakteristik sendiri. Dalam hal ini, bentuk keragaman suku bangsa dan budaya dipetakan menjadi beberapa pembahasan antara lain:

#### a. Keanekaragaman Suku Bangsa

Keragaman suku bangsa merupakan suatu perkumpulan manusia yang memiliki suatu kesatuan budaya yang terikat oleh kesadaran dan identitas budaya tersebut. Bangsa Indonesia dengan banyak kepulauan yang tersebar, oleh karenanya memiliki beragam suku bangsa yang berbeda.

**Tabel 2.1 Nama Daerah dan Suku Bangsa di Indonesia**

No	Nama Daerah	Nama Suku Bangsa
1	Aceh	Tamiang
2	Sumatra Utara	Mandailing
3	Sumatra Barat	Mentawai
4	Riau	Sakai
5	Kepulauan Riau	Melayu
6	Jambi	Kerinci
7	Lampung	Sungkai
8	Bengkulu	Rajang

9	Sumatra Selatan	Palembang
10	Bangka Belitung	Ogan
11	DKI Jakarta	Betawi
12	Banten	Badui
13	Jawa Barat	Sunda
14	Jawa Tengah	Jawa
15	DI Yogyakarta	Jawa
16	Jawa Timur	Jawa dan Madura
17	Kalimantan Barat	Melayu
18	Kalimantan Timur	Kutai
19	Kalimantan Selatan	Banjar
20	Kalimantan Utara	Dayak
21	Kalimantan Tengah	Dayak
22	Sulawesi Utara	Minahasa
23	Gorontalo	Gorontalo
24	Sulawesi Tengah	Tomini
25	Sulawesi Barat	Taroja
26	Sulawesi Selatan	Makasar
27	Sulawesi Tenggara	Tolaki
28	Bali	Bali
29	Nusa Tenggara Timur	Flores
30	Nusa Tenggara Barat	Sasak
31	Maluku	Ambon
32	Maluku Utara	Ternate

33	Papua	Asmat
34	Papua Barat	Biak

b. Keanekaragaman Budaya

Keragaman budaya merupakan suatu kesatuan wilayah atau negara yang memiliki budaya lebih dari satu, hal tersebut disebabkan karena adanya perbedaan suku ataupun ras. Indonesia dengan masing-masing daerah yang berbeda dari segi letak geografis memiliki banyak keragaman budaya, biasanya disebut dengan budaya adat atau budaya tradisional.

**Tabel 2.2 Nama Daerah dan Rumah Adat di Indonesia**

No	Nama Daerah	Nama Rumah Adat
1	Aceh	Krong Bade
2	Sumatra Utara	Balon
3	Sumatra Barat	Gadang
4	Riau	Selaso Jatuh Kembar
5	Kepulauan Riau	Atap Limas Potong
6	Jambi	Panggung
7	Lampung	Nuwo Sesat
8	Bengkulu	Bubungan Lima
9	Sumatra Selatan	Limas
10	Bangka Belitung	Rakit
11	DKI Jakarta	Kebaya
12	Banten	Baduy
13	Jawa Barat	Kasepuhan

14	Jawa Tengah	Joglo
15	DI Yogyakarta	Joglo
16	Jawa Timur	Joglo
17	Kalimantan Barat	Panjang
18	Kalimantan Timur	Lamin
19	Kalimantan Selatan	Bubungan Tinggi
20	Kalimantan Utara	Baloy
21	Kalimantan Tengah	Batang
22	Sulawesi Utara	Walewangko
23	Gorontalo	Dulohupa
24	Sulawesi Tengah	Souraja
25	Sulawesi Barat	Boyang
26	Sulawesi Selatan	Adat Tongkonan
27	Sulawesi Tenggara	Buton
28	Bali	Gapura Candi Bentar
29	Nusa Tenggara Timur	Musalaki
30	Nusa Tenggara Barat	Dalam Loka
31	Maluku	Baileo
32	Maluku Utara	Sasadu
33	Papua	Honai
34	Papua Barat	Modaki Aksa

Tabel 2.3 Nama Daerah dan Bahasa Daerah di Indonesia

No	Nama Daerah	Nama Bahasa Daerah
1	Aceh	Bahasa Gayo, Alas, Lekon
2	Sumatra Utara	Bahasa Batak
3	Sumatra Barat	Bahasa Minangkabau
4	Riau	Bahasa Melayu
5	Kepulauan Riau	Bahasa Melayu
6	Jambi	Bahasa Kubu
7	Lampung	Bahasa Lampung
8	Bengkulu	Bahasa Bengkulu, Rejang
9	Sumatra Selatan	Bahasa Melayu, Pedamaran
10	Bangka Belitung	Bahasa Melayu
11	DKI Jakarta	Bahasa Betawi
12	Banten	Bahasa Sunda
13	Jawa Barat	Bahasa Betawi
14	Jawa Tengah	Bahasa Jawa
15	DI Yogyakarta	Bahasa Jawa
16	Jawa Timur	Bahasa Jawa, Madura, Osing
17	Kalimantan Barat	Bahasa Dayak
18	Kalimantan Timur	Bahasa Tidung, Banjar
19	Kalimantan Selatan	Bahasa Banjar, Barito
20	Kalimantan Utara	Bahasa Tidung
21	Kalimantan Tengah	Bahasa Dayak
22	Sulawesi Utara	Bahasa Minahasa

23	Gorontalo	Bahasa Gorontalo
24	Sulawesi Tengah	Bahasa Pamona, Mori, Kaili
25	Sulawesi Barat	Bahasa Mandar, Bugis
26	Sulawesi Selatan	Bahasa Luwu, Toraja, Bugis
27	Sulawesi Tenggara	Bahasa Konjo, Pattae, Duri
28	Bali	Bahasa Bali
29	Nusa Tenggara Timur	Bahasa Sasak
30	Nusa Tenggara Barat	Bahasa Sasak
31	Maluku	Bahasa Melayu
32	Maluku Utara	Bahasa Bacan, Damar
33	Papua	Bahasa Ternate
34	Papua Barat	Bahasa Ternate

**Tabel 2.4 Nama daerah dan Lagu Daerah di Indonesia**

No	Nama Daerah	Nama Lagu Daerah
1	Aceh	Saleum
2	Sumatra Utara	Mariam Tomong, Alusi Au
3	Sumatra Barat	Bareh Solok, Baju Karuang
4	Riau	Laksamana Raja di Laut
5	Kepulauan Riau	Pak Ngah Balek
6	Jambi	Pinang Muda, Batanghari
7	Lampung	Sakai Sambayan
8	Bengkulu	Sungai Suci, Lalan Belek
9	Sumatra Selatan	Pinang Muda, Tari Tanggai

10	Bangka Belitung	Yok Miak
11	DKI Jakarta	Ondel-Ondel, Cik Abang
12	Banten	Tong Sarakah
13	Jawa Barat	Manuk Dadali, Tokecang
14	Jawa Tengah	Dhondong Opo Salak, Sinom
15	DI Yogyakarta	Pitik Tukung
16	Jawa Timur	Karaban Sape
17	Kalimantan Barat	Cik Cik Periook
18	Kalimantan Timur	Indung-Indung
19	Kalimantan Selatan	Ampar-Ampar Pisang
20	Kalimantan Utara	Babalon
21	Kalimantan Tengah	Kalayar, Manasai, Naluya
22	Sulawesi Utara	Gadis Taruna, Sitara Tillo
23	Gorontalo	Ambikoko, Binde Biluhuta
24	Sulawesi Tengah	Tondok Kadadiangku
25	Sulawesi Barat	Tenggang Tenggang Lopi
26	Sulawesi Selatan	Anging Mamiri, Pakarena
27	Sulawesi Tenggara	Tana Wolio
28	Bali	Mejangeran
29	Nusa Tenggara Timur	Desaku
30	Nusa Tenggara Barat	Tebe Onana
31	Maluku	Burung Kakatua, Hela Rotan
32	Maluku Utara	Borero
33	Papua	Sajojo-Sajojo

34	Papua Barat	Yamko Rambe Yamko
----	-------------	-------------------

**Tabel 2.5 Nama Daerah dan Tarian Daerah di Indonesia**

No	Nama Daerah	Nama Tarian Daerah
1	Aceh	Saman
2	Sumatra Utara	Tor-Tor, Baluse
3	Sumatra Barat	Piring
4	Riau	Zapin
5	Kepulauan Riau	Tandak
6	Jambi	Rantak Kudo
7	Lampung	Melinting, Jangget
8	Bengkulu	Andum
9	Sumatra Selatan	Tanggai
10	Bangka Belitung	Campak
11	DKI Jakarta	Topeng Betawi
12	Banten	Rampak Bedug
13	Jawa Barat	Jaipong
14	Jawa Tengah	Bedhaya Ketawang
15	DI Yogyakarta	Serimpi, Kumbang
16	Jawa Timur	Gandrung Banyuwangi
17	Kalimantan Barat	Monong
18	Kalimantan Timur	Gong
19	Kalimantan Selatan	Baksa Kembang
20	Kalimantan Utara	Radap Rahayu

21	Kalimantan Tengah	Tambun
22	Sulawesi Utara	Maengket
23	Gorontalo	Saronde
24	Sulawesi Tengah	Dero
25	Sulawesi Barat	Patuddu
26	Sulawesi Selatan	Pakarena
27	Sulawesi Tenggara	Lulo Alu
28	Bali	Kecak, Pendet
29	Nusa Tenggara Timur	Caci
30	Nusa Tenggara Barat	Nguri
31	Maluku	Lenso
32	Maluku Utara	Cakalele
33	Papua	Yospan
34	Papua Barat	Selamat Datang

**Tabel 2.6 Nama Daerah dan Pakaian Adat Daerah di Indonesia**

No	Nama Daerah	Nama Pakaian Adat
1	Aceh	Ulee Balang
2	Sumatra Utara	Ulos
3	Sumatra Barat	Bundo Kanduang
4	Riau	Melayu
5	Kepulauan Riau	Teluk Belanga
6	Jambi	Melayu Jambi
7	Lampung	Tulang Bawang

8	Bengkulu	Melayu
9	Sumatra Selatan	Aesan Gede
10	Bangka Belitung	Paksian
11	DKI Jakarta	Betawi
12	Banten	Pangsi
13	Jawa Barat	Bedahan
14	Jawa Tengah	Kebaya Jawa
15	DI Yogyakarta	Kesatrian
16	Jawa Timur	Pesa'an
17	Kalimantan Barat	King Baba, King Bibinge
18	Kalimantan Timur	Kustin
19	Kalimantan Selatan	Bagajah Gamuling Baular
20	Kalimantan Utara	Ta'a, Sapei Sapaq
21	Kalimantan Tengah	Upak Nyamu
22	Sulawesi Utara	Laku Tepu
23	Gorontalo	Biliu, Makuta
24	Sulawesi Tengah	Nggembe
25	Sulawesi Barat	Lipa Saqbe Mandar
26	Sulawesi Selatan	Bodo
27	Sulawesi Tenggara	Kinawo
28	Bali	Safari dan Kebaya
29	Nusa Tenggara Timur	Pakaian Suku Sabu
30	Nusa Tenggara Barat	Pakaian Suku Sasak
31	Maluku	Cele

32	Maluku Utara	Manteren Lamo
33	Papua	Koteka
34	Papua Barat	Ewer

#### 4. Adat Istiadat di Masyarakat

Istilah adat-istiadat sudah sering digunakan oleh sebagian masyarakat, dengan pengertiannya sebagai perilaku individu yang berkelanjutan dilaksanakan sesuai cara tertentu serta oleh masyarakat diadaptasi dalam jangka waktu yang sangat lama. Adat-istiadat merupakan cerminan dari jiwa bangsa yang juga merupakan cerminan dari kepribadian bangsa ini (Ragawino, 2008). Sebagaimana mempertahankan adat-istiadat dalam kehidupan bermasyarakat dengan mempertahankan tradisi setempat, diantaranya adalah:

- a. Para petani mengadakan tasyakuran dengan bersih desa sebagai wujud syukur atas panen raya
- b. Para nelayan mengadakan acara sedekah laut dibarengi dengan permohonan agar diberikan tangkapan ikan yang melimpah
- c. Masyarakat lingkungan pabrik gula menggelar acara pengarakan tebu berharap gula yang diproduksi bertambah

**Tabel 2.7 Nama Daerah dan Adat Istiadat Daerah di Indonesia**

No	Nama Daerah	Nama Adat Istiadat
1	Aceh	Pausijuek
2	Sumatra Utara	Lompat Batu

3	Sumatra Barat	Tabuik
4	Riau	Balimau Kasai
5	Kepulauan Riau	Basuh Lantai
6	Jambi	Makan Kelung
7	Lampung	Nyubuk Majeu
8	Bengkulu	Upacara Tabut
9	Sumatra Selatan	Sedekah Rame
10	Bangka Belitung	Buang Jung
11	DKI Jakarta	Tanjidor
12	Banten	Debus
13	Jawa Barat	Seren Taun
14	Jawa Tengah	Larung Saji
15	DI Yogyakarta	Sekaten
16	Jawa Timur	Karaban Sapi
17	Kalimantan Barat	Nyagahatan
18	Kalimantan Timur	Kwangkey
19	Kalimantan Selatan	Tradisi Mallasuang
20	Kalimantan Utara	Upacara Mamat
21	Kalimantan Tengah	Ritual Tiwah
22	Sulawesi Utara	Kawukaan
23	Gorontalo	Tumbolihote
24	Sulawesi Tengah	Sail Tomini
25	Sulawesi Barat	Ritual Mappurondo
26	Sulawesi Selatan	Ma'nene

27	Sulawesi Tenggara	Kansoda'a
28	Bali	Upacara Ngaben
29	Nusa Tenggara Timur	Pasola
30	Nusa Tenggara Barat	Paresean
31	Maluku	Pukul Sapu
32	Maluku Utara	Kaul Karaban
33	Papua	Barapen
34	Papua Barat	Upacara Tanam Sasi

#### 5. Menghargai Persatuan dan Keragaman di Masyarakat

Bangsa bisa dimaknai sebagai persatuan golongan orang yang mempunyai persamaan bahasa, rumpun, tradisi, dan sejarahnya. Dapat diartikan bahwa suku bangsa merupakan perkumpulan individu yang mempunyai persatuan budaya dan terikat dengan kesadarannya mengenai identitas bangsa. Identitas dan kesadaran terkadang diperkukuh dengan persatuan bahasa. Setiap daerah memiliki suku bangsa yang berbeda-beda di semua wilayah nusantara yang menjadikannya Indonesia dengan banyak keberagaman. Keberagaman pada masyarakat Indonesia diakibatkan oleh permulaan nenek moyang yang datang ataupun berpindah ke Indonesia dengan perbedaan ras, perbedaan kondisi alam dan lingkungan, dan ketercampuran budaya luar dengan budaya daerah (Afifah, 2018).

Keberadaan keanekaragaman di negara Indonesia ini sepatutnya kita harus menghargai dan menghormati untuk menghindari timbulnya

perpecahan dan perselisihan. Sebagaimana cara menghargai keberagaman di Indonesia antara lain:

- a. Menghormati perbedaan agama lain
  - b. Bergaul antar semua suku bangsa
  - c. Pergaulan sesama masyarakat terikat dengan akrab
  - d. Pekerjaan yang sangat berat dapat cepat diselesaikan
  - e. Dalam bermasyarakat lebih damai, tentram dan serasi
  - f. Memaksimalkan ketahanan dan kekuatan masyarakat
  - g. Perselisihan yang terjadi dapat langsung segera teratasi
  - h. Menghadiri undangan dari beragam perkumpulan masyarakat
  - i. Tidak menganggap rendah budaya dan adat istiadat setempat
6. Sikap Menerima Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Menerima adanya keragaman suku bangsa dan budaya diwujudkan salah satunya melalui pelestarian budaya daerah dan adat-istiadat setempat. Sebagaimana mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa dalam menerima segala bentuk perbedaan (Afifah, 2018). Bentuk sikap dalam menerima keragaman suku bangsa dan budaya tersebut diantaranya adalah:

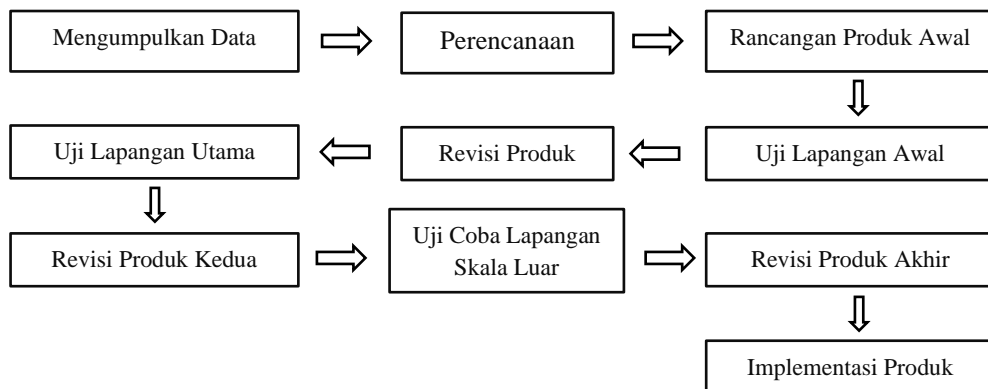
- a. Sikap menerima perbedaan suku, bahasa, ras, dan budaya
- b. Sikap melestarikan budaya daerah dan adat-istiadat setempat
- c. Sikap menjaga dan merawat budaya tradisional daerah
- d. Sikap menerima budaya luar daerah tanpa merendahkan

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Metode penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau istilah Bahasa Inggris yaitu Research and Development (R&D) dengan orientasi penelitian adalah menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Metode penelitian berdasarkan pada model pengembangan yang dikemukakan Borg and Gall. Model penelitian pengembangan ini memiliki sepuluh tahapan yang terdiri atas, (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan rancangan produk awal, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk awal, (6) uji lapangan utama, (7) revisi produk kedua, (8) uji coba lapangan skala luar, (9) revisi produk akhir, dan (10) implementasi produk (Saputro, 2017). Berdasarkan hal ini peneliti membuat batasan dari kesepuluh tahapan yang digunakan hanya tujuh, karena tahapan kedelapan, sembilan, dan sepuluh digunakan dalam penelitian pengembangan dalam skala yang besar dan luas dengan jangka waktu yang lama.



Gambar 3.1 Skema Model Pengembangan Borg and Gall

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan yang digunakan ini adalah:

### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Data Collection*)

#### a. Lokasi Penelitian

Pemilihan lokasi penelitian yaitu di MIN 1 Jombang yang sebelumnya telah dilakukan observasi oleh peneliti. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan atas informasi dari guru bahwa kurang adanya penggunaan media pembelajaran interaktif saat proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga, madrasah memiliki sejumlah sarana dan prasarana yang lengkap sehingga sangat membantu mendukung proses penelitian.

#### b. Pengumpulan Data

Data penelitian dan pengembangan di MIN 1 Jombang diperoleh melalui sumber data yaitu wali kelas IV dan siswa kelas IV. Selanjutnya diperoleh informasi mengenai permasalahan guru ketika melaksanakan pengajaran dengan hasil yang kurang maksimal dan pengondisian suasana kelas yang kurang efektif. Dalam hal ini, penerapan media diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap keberlangsungan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

### 2. Perencanaan (*Planning*)

#### a. Menentukan Kelas dan Materi

Subjek penelitian dilakukan pada kelas IV dengan materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya mata pelajaran IPS. Materi disajikan dari beberapa bab yaitu pengantar keragaman suku bangsa dan

budaya, pengertian Bhinneka Tunggal Ika, bentuk keragaman suku bangsa dan budaya, adat istiadat di masyarakat, menghargai persatuan dan keragaman di masyarakat, sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya. Adapun sebelum diberikan perlakuan dalam bentuk media interaktif *articulate storyline*, siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest sebagai indikator dalam menentukan kemampuan pemahaman siswa.

b. Menentukan Rancangan Desain

Penyajian materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif yaitu 1) Lima sila dalam Pancasila; 2) Poin tentang bentuk keanekaragaman suku bangsa dan budaya; 3) Gambar tentang suku bangsa, rumah adat, bahasa daerah, lagu daerah, tarian daerah, dan pakaian adat daerah yang ada di Indonesia; 4) Poin tentang adat istiadat di masyarakat; 5) Poin tentang cara menghargai keragaman di Indonesia, dan 6) Poin tentang sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya. Dalam proses pembuatan desain media menggunakan aplikasi *articulate storyline*, yang didesain secara sistematis dari segi pemilihan warna, ikon, bahasa sehingga mampu memunculkan sikap emosionalitas siswa.

3. Pengembangan Rancangan Produk Awal (*Product Design Development*)

Produk penelitian yang dikembangkan adalah berupa media interaktif berbasis digital yang didalamnya terdapat materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya serta produk media memenuhi kriteria indikator media pembelajaran yang telah teruji keefektifannya dan kemenarikannya.

4. Uji Lapangan Awal (*Preliminary Field Test*)

Dalam uji lapangan awal merupakan proses tahap validasi oleh ahli desain dan ahli materi. Pengujian media interaktif *articulate storyline* oleh tim validator dilakukan sebelum media tersebut diberikan kepada siswa kelas IV. Adapun komponen berkas yang diberikan kepada tim validator antara lain media interaktif dari aplikasi *articulate storyline*, instrumen soal *pretest* dan *posttest*, instrumen angket penilaian untuk kedua ahli validator, instrumen angket penilaian respon siswa terhadap penggunaan media.

5. Revisi Produk Awal (*Initial Product Revision*)

Proses uji coba awal media sewajarnya belum memberikan hasil yang sempurna terlebih produk tersebut harus dilakukan perbaikan berulang kali. Demikian peneliti harus melakukan perbaikan semaksimal mungkin hingga produk tersebut dinyatakan berhasil untuk tahap selanjutnya.

6. Uji Lapangan Utama (*Main Field Test*)

Selesai melakukan revisi produk awal yang telah di validasi oleh ahli media, selanjutnya dilakukan uji lapangan utama untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kelayakan dan tingkat keefektifan media pembelajaran. Maka peneliti melakukan uji coba media interaktif *articulate storyline* mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya kepada seluruh siswa kelas IV MIN 1 Jombang sejumlah 32 anak. Keseluruhan siswa tersebut kemudian diberikan media interaktif *articulate storyline*, instrumen soal *pretest* dan *posttest* serta instrumen penilaian angket respon siswa terhadap media interaktif *articulate storyline* setelah pemberian media.

#### 7. Revisi Produk Kedua (*Second Product Revision*)

Pada revisi produk akhir merupakan rangkaian tahapan terakhir yang dilakukan oleh peneliti. Produk media yang telah diujicobakan masih memiliki kekurangan dan kesukaran, maka tahap ini dilakukan perbaikan kembali sebelum media dapat dikenalkan diluar jangkauan penelitian.

### C. Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai keefektifan dan kevalidan media interaktif. Pelaksanaan uji coba produk terbagi atas uji lapangan awal dan uji lapangan utama. Pada uji lapangan awal dilakukan kepada validator ahli desain dan validator ahli materi untuk menganalisis kelayakan media interaktif. Pada uji lapangan utama dilakukan penerapan pemberian media pembelajaran interaktif kepada subjek penelitian yang telah berhasil tervalidasi dan teruji kelayakannya.

#### 2. Subjek Coba

Pemilihan subjek coba dilakukan pada siswa kelas IV MIN 1 Jombang. Tahap uji coba terhadap kelas IV telah didasarkan pada informasi yang telah diterima saat pra lapangan. Subjek coba dilakukan kepada siswa kelas IV sejumlah 32 orang. Langkah percobaan yang pertama didasarkan pada hasil nilai *pretest* siswa. Selanjutnya langkah kedua menerapkan media interaktif kepada seluruh siswa kelas IV dengan memperhatikan kesulitan yang dialami oleh siswa selama pembelajaran dan yang ketiga siswa memberikan respon kemenarikan terhadap media interaktif melalui pengisian angket.

## **D. Jenis Data**

### 1. Data Primer

Data primer merupakan jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (Data Utama), baik secara individu maupun kelompok. Data primer secara khusus di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti mengumpulkan data primer dengan melalui siswa kelas IV dan wawancara dengan guru kelas IV.

### 2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (Data Penunjang). Data sekunder itu berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter. Peneliti mengumpulkan data sekunder dengan tujuan sebagai pendukung data primer.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Pada instrumen pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah:

### 1. Observasi

Observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung kondisi dan suasana saat proses pembelajaran di kelas. Pengamatan tersebut guna memperoleh suatu informasi sebagai bahan penelitian. Beberapa tahapan observasi yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

#### a. Observasi pra lapangan (tahap pertama)

Dilakukan bersama wali kelas IV dengan tujuan memperoleh informasi awal pada saat proses pembelajaran, menganalisis permasalahan di kelas,

serta mengidentifikasi pengetahuan dan kemampuan belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS.

b. Observasi lapangan (tahap kedua dan tahap ketiga)

Dilakukan bersama siswa kelas IV dengan tujuan memahami perkembangan kemampuan siswa tersebut pada saat sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran interaktif. Tahap kedua adalah saat diberikannya media interaktif dan tahap ketiga adalah setelah diberikannya media interaktif *articulate storyline*.

2. Wawancara

Tahap wawancara dilakukan bersama wali kelas IV dengan tujuan memperoleh informasi secara langsung melalui guru mengenai penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar serta memperkuat data penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi oleh peneliti.

3. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan, kevalidan dan kemenarikan desain dan materi pada media interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. Proses pengumpulan data penelitian menggunakan angket diperoleh berdasarkan dari:

a. Angket validasi ahli desain dan ahli materi

Penggunaan angket sebagai instrumen validasi digunakan untuk memperoleh data penilaian kelayakan dan keefektifan media interaktif yang telah dikembangkan. Validasi ahli desain media interaktif pada penelitian ini adalah dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

dengan bidang keilmuan teknologi pendidikan. Validasi ahli materi media interaktif pada penelitian ini adalah dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan bidang keilmuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Angket respon siswa terhadap media interaktif

Penggunaan angket terhadap subjek penelitian digunakan untuk memperoleh data respon siswa mengenai kemenarikan media interaktif articulate storyline kepada siswa kelas IV yang berjumlah 32 anak.

4. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bentuk tes tertulis yaitu *pre experimental design* dengan bentuk *one group pretest posttest design*. Penggunaan tes terhadap subjek penelitian digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pemberian media interaktif. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi apakah penggunaan media interaktif saat pembelajaran memiliki keefektifitasan (Rukminingsih et al., 2020). Berikut skema *one group pretest posttest design*:

**Tabel 3.1 One Group Pretest Posttest Design**

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

Keterangan:

T<sub>1</sub> : tes awal (*pretest*)

X : perlakuan (*treatment*)

T<sub>2</sub> : tes akhir (*posttest*)

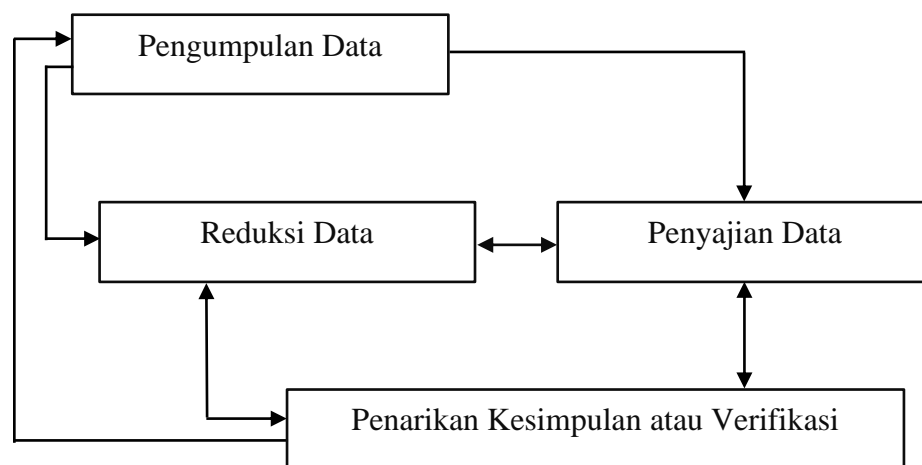
## 5. Dokumentasi

Dokumentasi pada tahap pengumpulan data penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk gambar dan foto saat melaksanakan observasi, menguji coba produk media interaktif, pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* oleh siswa ataupun aktivitas lainnya selama melaksanakan proses penelitian.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Kualitatif

Tahap analisis data penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yang merujuk pada analisis data model Miles and Huberman. Sumber data diperoleh dari hasil observasi, wawancara serta saran dari ahli desain, ahli media dan ahli praktisi. Terdapat tahapan dalam analisis data kualitatif diantaranya adalah pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*drawing conclusions or verification*) (Hardani et al., 2017).



Gambar 3.2 Skema Analisis Data Kualitatif Miles and Huberman

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Tahap analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan media interaktif ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifitasan dan keberhasilan produk media dalam penggunaannya sebagai sumber belajar.

Analisis data kuantitatif yang dilakukan diantaranya adalah:

### a. Analisis validasi media

Validasi media interaktif dilakukan sebelum melaksanakan uji coba media terhadap subjek penelitian. Dalam hal ini menggunakan kategori validasi diantaranya adalah validasi desain dan validasi materi. Tim validator menguji sesuai kriteria yang telah ditentukan dan hasil dari validasi tersebut berupa data kuantitatif (Mundir, 2012). Berikut rumus yang digunakan dalam validasi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total validasi

$\sum xi$  = Jumlah total maksimal

Hasil validasi dari ketiga penilaian tersebut merupakan penentuan kelayakan dari media interaktif sebelum dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV. Berikut tabel validitas kelayakan media pembelajaran interaktif.

Tabel 3.2 Kriteria Validitas

Skor	Nilai	Kriteria Validitas
1	50,00-60,00%	Sangat Kurang (tidak layak uji coba)
2	61,00-70,00%	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
3	71,00-80,00%	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
4	81,00-90,00%	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
5	91,00-100,00%	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

b. Analisis respon siswa

Respon siswa terhadap media interaktif diperlukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket respon siswa untuk menganalisis tingkat kemenarikan media interaktif. Analisis ini menggunakan rumus yang sama dengan analisis validitas media (Salma, 2021). Berikut rumus yang digunakan dalam analisis respon siswa.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kemenarikan

$\sum x$  = Jumlah total penilaian siswa

$\sum xi$  = Jumlah total maksimal

Hasil analisis respon siswa tersebut merupakan penentuan kemenarikan dari media interaktif yang telah diberikan kepada siswa kelas IV. Berikut tabel analisis kemenarikan media pembelajaran interaktif.

**Tabel 3.3 Kriteria Kemenarikan**

<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kriteria Kemenarikan</b>
1	50,00-60,00%	Tidak Menarik
2	61,00-70,00%	Kurang Menarik
3	71,00-80,00%	Cukup Menarik
4	81,00-90,00%	Menarik
5	91,00-100,00%	Sangat Menarik

c. Analisis hasil *pretest* dan *posttest*

Analisis nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa ketika sebelum dan sesudah pemberian media interaktif. Analisis data hasil *pretest* dan *posttest* dengan mengambil rata-rata (*mean*) dilakukan menggunakan rumus (Rusydi & Fadhli, 2018).

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata hitung

$\sum x$  : Jumlah nilai

$n$  : Jumlah subyek

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Produk Pengembangan

Media interaktif yang dilakukan pengembangan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis web atau digital dengan materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV SD/MI. Pengembangan media dimaksudkan agar dapat memudahkan siswa ketika memahami bentuk keragaman di Indonesia.

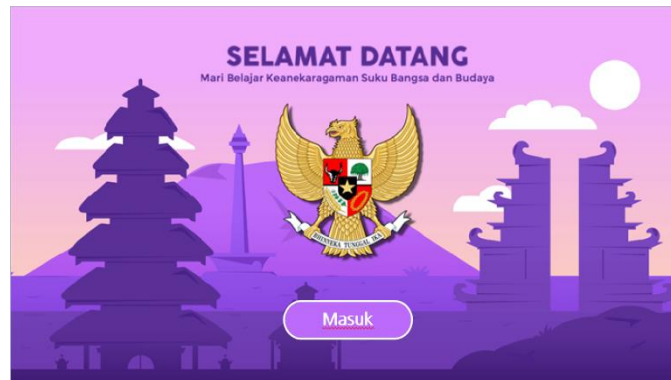
##### 1. Identitas dan Deskripsi Produk Media Interaktif

Judul Media	: Belajar Keragaman
Materi	: Pengantar Keragaman, Pentingnya Persatuan, Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya, Adat Istiadat di Masyarakat, Sikap Menerima Perbedaan, Bhinneka Tunggal Ika, Menghargai persatuan dan keberagaman
Objek	: Siswa Kelas IV MIN 1 Jombang
Program Software	: <i>Articulate Storyline, Website 2 APK Builder dan Adobe Illustrator</i>
Perangkat Akses	: Android, IOS, Windows, MAC OS, Jaringan Internet
Kelengkapan Isi	: Petunjuk Aplikasi, Petunjuk Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Kompetensi dan indikator, Materi, Latihan Soal, Kuis, Profil Pengembang
Pengembangan	: Moh Alfian Nugroho
Link Tautan Media	: <a href="https://bit.ly/BELAJARKERAGAMAN">https://bit.ly/BELAJARKERAGAMAN</a> (offline) <a href="https://bit.ly/BELAJAR-KERAGAMAN">https://bit.ly/BELAJAR-KERAGAMAN</a> (online)

## 2. Tampilan dan Deskripsi Produk Media Interaktif

Berikut tampilan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang sudah dikonversikan menjadi sebuah aplikasi dan web berbasis digital.

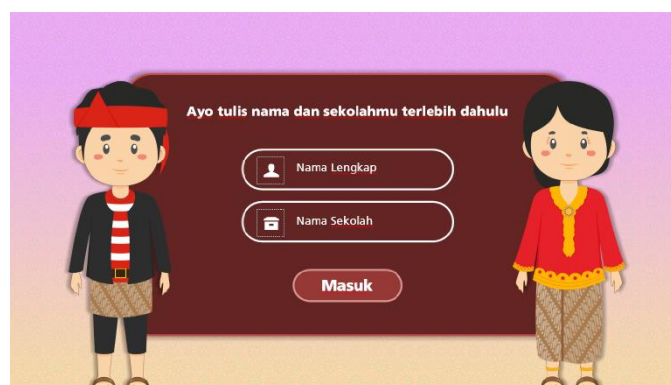
### a. Halaman Awal



**Gambar 4.1 Halaman Awal**

Tampilan halaman awal aplikasi dengan latar belakang pemandangan gunung, monumen nasional, pura agung dan gapura candi dengan kombinasi warna ungu tua dan ungu muda yang merepresentasikan simbol kekayaan. Lambang garuda pada halaman awal sebagai wujud nilai kebhinnekaan dan terdapat tombol masuk ke halaman selanjutnya.

### b. Halaman Masuk



**Gambar 4.2 Halaman Masuk**

Halaman masuk merupakan tahap pengisian identitas siswa, yaitu nama lengkap dan nama sekolah. Siswa tidak bisa menuju halaman selanjutnya jika nama lengkap dan nama sekolah tidak diisi dan otomatis sistem tidak bisa mengizinkan ke halaman selanjutnya jika tahap ini belum lengkap.

c. Halaman Menu Utama



**Gambar 4.3 Halaman Menu Utama**

Halaman menu utama ini merupakan kumpulan seluruh menu untuk melanjutkan ke halaman lain. Bagian halaman ini diantaranya tombol petunjuk aplikasi, petunjuk pembelajaran, kompetensi dan indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, kuis dan profil pengembang.

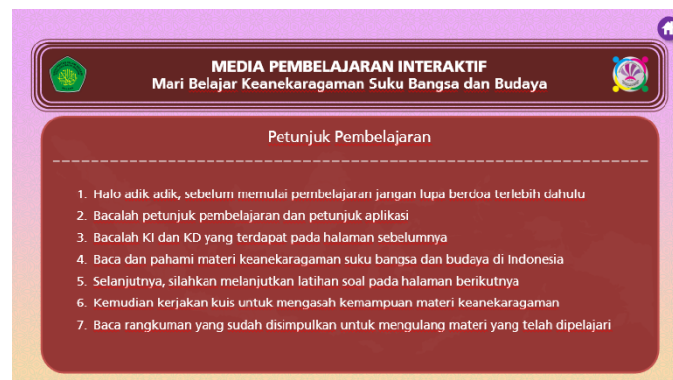
d. Halaman Petunjuk Aplikasi



**Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Aplikasi**

Halaman ini menjelaskan tentang petunjuk cara mengoperasikan aplikasi. Beberapa tombol pilihan yang digunakan untuk membantu mempermudah pengguna dalam menggunakannya, diantaranya terdapat tombol masuk, tombol home (menuju halaman menu utama), tombol keluar halaman, tombol panah untuk mengganti halaman selanjutnya/halaman sebelumnya, tombol keluar pada halaman tertentu dan tombol pada menu utama untuk melanjutkan pada halaman pilihan.

e. Halaman Petunjuk Pembelajaran



**Gambar 4.5 Halaman Petunjuk Pembelajaran**

Halaman petunjuk pembelajaran menjelaskan kepada siswa mengenai ketentuan yang dilakukan saat mulai membuka aplikasi hingga selesai. Petunjuk tersebut beberapa diantaranya adalah berdoa terlebih dahulu sebelum memulai belajar, membaca petunjuk aplikasi dan membaca materi yang disajikan serta memahami keseluruhan materi di dalamnya.

f. Halaman Kompetensi dan Indikator

Halaman kompetensi ini di dalamnya terdapat dua macam, yaitu kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi menjadi acuan dalam

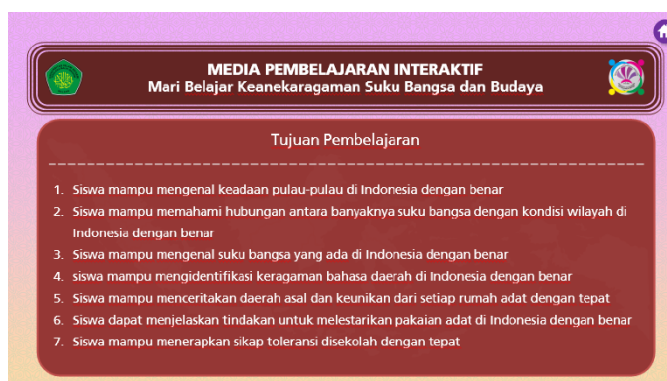
memberikan materi kepada siswa serta menjadi batasan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.



**Gambar 4.6 Halaman Kompetensi dan Indikator**

g. Halaman Tujuan Pembelajaran

Pada halaman tujuan pembelajaran diuraikan mengenai tujuan-tujuan yang akan dicapai sesuai dengan kompetensi dasar. Halaman tujuan pembelajaran berisikan beberapa diantaranya siswa mampu mengenal keadaan pulau, memahami hubungan antar beragam suku bangsa, mengidentifikasi keragaman bahasa dan menerapkan sikap toleransi. Tujuan menjadi salah satu acuan pembelajaran sehingga tetap berada dalam pokok pembahasan materi pelajaran untuk mencapai ketuntasan.



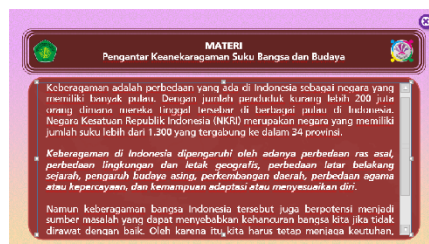
**Gambar 4.7 Halaman Tujuan Pembelajaran**

## h. Halaman Menu Materi

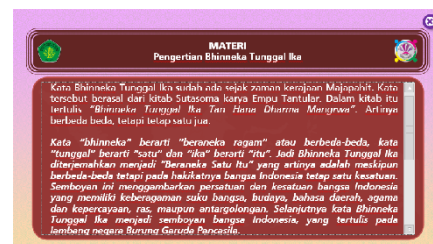


Gambar 4.8 Halaman Materi

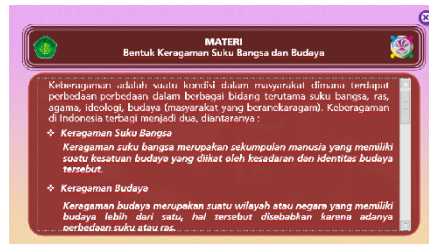
Pada tampilan halaman menu materi terdapat enam pilihan materi yang berbeda-beda. Materi pertama tentang pengantar keaneekaragaman suku bangsa dan budaya yang menjelaskan latar belakang terjadinya beragam perbedaan di Indonesia. Materi kedua tentang pengertian Bhinneka Tunggal Ika yaitu mendeskripsikan perihal arti kebhinnekaan secara istilah dan makna. Materi ketiga tentang bentuk keragaman suku bangsa dan budaya menjelaskan diantaranya keragaman suku, budaya, bahasa daerah, lagu daerah, rumah adat, pakaian adat yang ada di Indonesia.



Gambar 4.9 Materi Satu



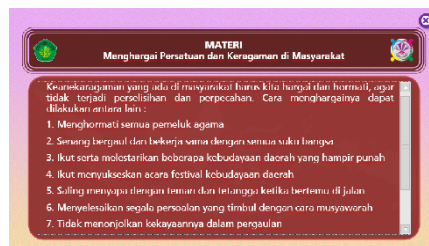
Gambar 4.10 Materi Dua



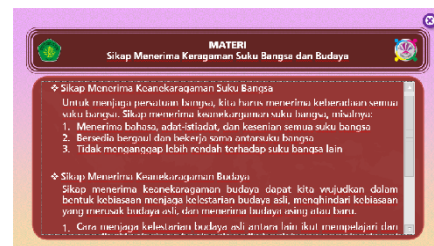
Gambar 4.11 Materi Tiga



Gambar 4.12 Materi Empat



Gambar 4.13 Materi Lima



Gambar 4.14 Materi Enam

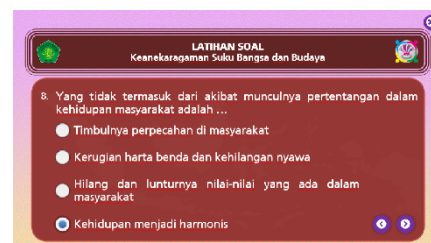
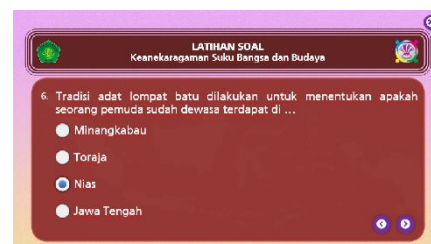
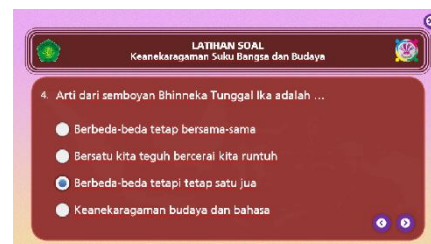
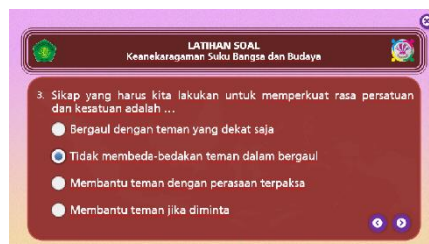
Materi keempat tentang adat-istiadat di masyarakat yaitu menggambarkan kebiasaan atau tradisi dalam kehidupan masyarakat yang dilestarikan hingga menjadi suatu tradisi sampai sekarang. Materi kelima menghargai persatuan dan keragaman di Indonesia yang menjelaskan mengenai sikap masyarakat dalam menghargai perbedaan. Materi keenam sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya yaitu mengenai cara masyarakat untuk tetap menerima setiap perbedaan.

#### i. Halaman Latihan Soal



Gambar 4.15 Latihan Soal

Halaman latihan soal berisikan soal pilihan ganda berjumlah 20 butir dengan empat pilihan jawaban a, b, c dan d. Pada halaman latihan soal ini adalah tahap mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari pada halaman sebelumnya. Penjabaran dari semua materi yang menjelaskan keragaman suku, budaya, bahasa daerah, lagu daerah, rumah adat, pakaian adat dan adat-istiadat di Indonesia.

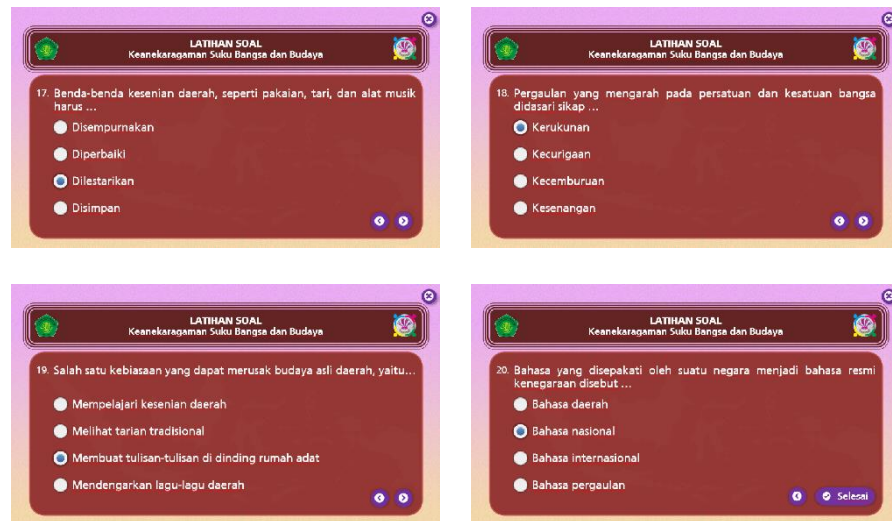




**Gambar 4.16 Latihan Soal Nomor 1-10**

Keseluruhan latihan soal apabila benar semua mendapat nilai poin 100% dan kriteria ketuntasan minimum pada latihan soal adalah 75%. Siswa jika mendapat nilai diatas 75 akan otomatis keluar rincian hasil belajar dan sertifikat belajar untuk di *download*, sebaliknya jika kurang dari 75 maka hanya muncul rincian hasil belajar tanpa keluar sertifikat belajar.

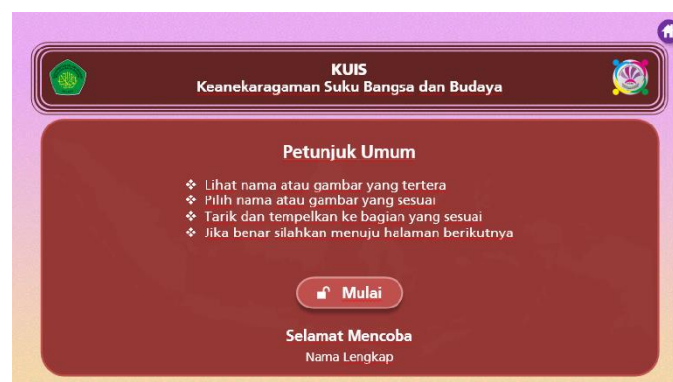




Gambar 4.17 Latihan Soal Nomor 11-20

j. Halaman Kuis

Pada halaman kuis keaneekaragaman suku bangsa dan budaya terdiri dari enam slide halaman kuis. Tampilan kuis dibuat model *drag and drop* yaitu menyeret jawaban terhadap pilihan yang benar berdasarkan kotak yang telah disusun secara acak. Model seperti ini dapat membuat siswa berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan jawaban yang sesuai.



Gambar 4.18 Halaman Kuis

Keseluruhan kuis terdiri atas masing-masing empat jawaban acak dan pilihan yang benar. Kuis pertama mencocokkan nama suku bangsa

berdasarkan daerah provinsi yang sesuai. Kuis kedua mencocokkan nama rumah adat daerah berdasarkan provinsi yang sesuai pada gambar. Kuis ketiga mencocokkan bahasa daerah berdasarkan nama provinsi yang sesuai. Kuis keempat mencocokkan pakaian adat berdasarkan nama daerah masing-masing. Kuis kelima adalah mencocokkan lagu daerah berdasarkan nama daerah yang sesuai. Kuis keenam adalah mencocokkan tarian adat daerah berdasarkan nama daerah provinsi yang sesuai berdasarkan pada gambar. Berdasarkan penjelasan diatas pada jawaban kuis disusun secara teracak guna melatih kemampuan berpikir.



**Gambar 4.19 Kuis Pertama**



**Gambar 4.20 Kuis Kedua**



**Gambar 4.21 Kuis Ketiga**



**Gambar 4.22 Kuis Keempat**



**Gambar 4.23 Kuis Kelima**



**Gambar 4.24 Kuis Keenam**

#### k. Halaman Profil Pengembang

Pada halaman terakhir aplikasi “Belajar Keragaman” ditampilkan halaman profil pengembang. Halaman ini berisi beberapa identitas pengembang media interaktif diantaranya nama pengembang, tempat tanggal lahir, alamat, nomor telepon, email, riwayat pendidikan, nama dosen pembimbing, nama validator media dan validator materi.



**Gambar 4.25 Halaman Profil Pengembang**

Halaman profil pengembang dibuat secara lengkap agar nantinya pengguna dapat mengetahui informasi terkait media interaktif melalui sumber yang valid dan apabila mengalami kesulitan dapat dihubungi.

## B. Hasil Data Pengembangan

### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengumpulan data penelitian terbagi menjadi 2 yaitu:

#### a. Observasi

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MIN 1 Jombang diketahui permasalahan terkait pembelajaran yang kurang efektif. Kendala penggunaan media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan guru menjadi permasalahan siswa menjadi kurang tertarik mendengar penjelasan guru.

Pelaksanaan observasi penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan. Tahap observasi dilaksanakan melalui 3 tahapan, yaitu sebelum pemberian media, saat pemberian media dan setelah pemberian media.

#### 1) Tahap Sebelum Pemberian Media

Tahap sebelum pemberian media dilaksanakan minggu kedua bulan april, dalam hal ini kemampuan belajar siswa sangat rendah. Selanjutnya pemberian soal *pretest* kepada siswa untuk mengukur tingkat kemampuan sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Berdasarkan data hasil *pretest* diketahui bahwa hasil yang diperoleh masih sangat rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

#### 2) Tahap Saat Pemberian Media

Selanjutnya masuk ketahap pemberian media dilaksanakan minggu berikutnya hingga akhir bulan mei. Peneliti menjelaskan mengenai cara pengoprasian media serta pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media interaktif “Belajar Keragaman”.

#### 3) Tahap Setelah Pemberian Media

Selanjutnya tahapan yang terakhir setelah pemberian media dilaksanakan minggu terakhir bulan mei. Siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur kemampuan sejauh mana pemahaman mengenai materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya setelah proses pemberian media interaktif selama kurang lebih 2 minggu.

Berdasarkan penjabaran ketiga tahapan observasi diatas, beberapa data diperoleh dan digunakan dalam pengembangan media.

a) Identitas Sekolah

Nama Instansi	: MIN 1 Jombang
Alamat	: Jalan Abd. Rahman Saleh Gg. III No 8A, Jombang Jawa Timur 61415
Kepala Madrasah	: Luluk Wahyu Ningsih, M.Pd
Jenjang Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Status Sekolah	: Negeri
Kurikulum	: 2013
Akreditasi	: A
Jumlah Guru dan Murid	: Guru (64) dan Siswa (1.423)
Sarana Prasarana	: Laboratorium, lapangan, perpustakaan, masjid, UKS, kantin dan kamar mandi

Visi MIN 1 Jombang:

“Terwujudnya Madrasah Yang Terpercaya Di Masyarakat Dan Berdaya Saing Tinggi Dengan Berbasis Lingkungan Sehat”

Misi MIN 1 Jombang:

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam bidang IMTAQ dan IPTEK
- Meningkatkan sumber daya manusia yang aktif, kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman
- Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai

- Membiasakan peserta didik berperilaku dan bertutur kata sopan serta berakhlakul karimah
- Mewujudkan lulusan (*output*) yang berkualitas dan handal dari tahun ke tahun dan siap bersaing dengan lulusan lainnya
- Meningkatkan daya saing madrasah dengan memacu prestasi peserta didik, baik prestasi akademik maupun non akademik
- Mewujudkan lingkungan yang bersih dan sehat

b) Kompetensi

Pengembangan seluruh komponen isi media interaktif tetap menggunakan acuan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

**Tabel 4.1 Kompetensi Inti**

<b>Kompetensi Inti</b>	
1.	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, disekolah dan tempat bermain
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**Tabel 4.2 Kompetensi Dasar**

<b>Kompetensi Inti</b>	
3.2	Menidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat

sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang
---

c) Materi

Dalam tujuannya peneliti melakukan penelitian di MIN I Jombang tidak lain karena adanya keterbatasan guru saat proses pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS yaitu kurangnya penggunaan media interaktif, oleh karenanya peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan media *articulate storyline* yang diubah dalam bentuk aplikasi “Belajar Keragaman” dengan materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Materi keanekaragaman tersebut terbagi kedalam enam bagian diantaranya pengantar keanekaragaman suku bangsa dan budaya, pengertian Bhinneka Tunggal Ika, bentuk keragaman suku bangsa dan budaya, adat istiadat di masyarakat, menghargai persatuan dan keragaman di masyarakat, sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya.

b. Wawancara

Proses wawancara dilakukan kepada wali kelas IV MIN 1 Jombang untuk memperoleh data terkait permasalahan di kelas IV. Hasil yang diperoleh melalui wawancara langsung kepada wali kelas IV memperoleh beberapa hasil yang dijelaskan diantaranya pembelajaran saat pandemi menyulitkan guru dalam memberikan materi karena terbatasnya komunikasi yang hanya menggunakan ponsel, permasalahan siswa sulit beradaptasi kembali dengan teman dan lingkungan sekolahnya karena efek pembelajaran

daring yang lama, kesulitan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas menjadi permasalahan yang utama, timbulnya siswa kurang memperhatikan penjelasan guru karena tidak adanya ketertarikan siswa terhadap pelajaran yang disampaikan.

## 2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam proses perancangan media menggunakan software utama *articulate storyline* dan sebagai software pendukung dalam pengeditan gambar menggunakan *adobe illustrator*. Kemudian mentahan file dikonversikan menjadi aplikasi (*exe*) dan web dengan menggunakan software *website 2 APK builder*.

## 3. Pengembangan Rancangan Produk Awal

Tahap ketiga pengembangan rancangan produk awal peneliti merancang seluruh komponen-komponen media interaktif *articulate storyline* mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Seluruh komponen tersebut dijabarkan menjadi beberapa bagian diantaranya:

### a. Pemilihan Huruf

Peneliti melakukan pemilihan beragam huruf yang baik dan jelas agar nantinya tulisan di dalam media interaktif dapat ditampilkan dengan baik. Dalam hal ini peneliti menggunakan huruf *articulate*, *articulate light*, *articulate extrabold*, *montserrat*, *montserrat medium*, *montserrat extrabold*.

#### b. Pemilihan Layout dan Background

Pada pemilihan layout media, peneliti menggunakan ukuran  $720 \times 405$  (16:9) karena disesuaikan dengan ukuran layar smartphone dan laptop. Pemilihan background media menggunakan warna ungu dan cream, latar objek berwarna merah tua serta terdapat logo UIN Malang dan PGMI.

#### c. Pemilihan Materi

Mata pelajaran IPS dipilih oleh peneliti sebagai bahan untuk mengembangkan media interaktif karena memiliki materi yang bercabang. Dalam hal ini guru juga masih terkendala dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya peneliti memilih materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya karena materi tersebut juga memiliki penjelasan yang sangat luas. Berdasarkan penjabaran tersebut materi dipilih sebagai bahan mengembangkan media interaktif untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dengan mudah dan dapat diterima dengan baik. Penyajian materi dalam media disesuaikan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dijabarkan kembali menjadi 6 sub bab diantaranya:

- 1) Pengantar keanekaragaman suku bangsa dan budaya
- 2) Pengertian Bhinneka Tunggal Ika
- 3) Bentuk keragaman suku bangsa dan budaya
- 4) Adat istiadat di masyarakat
- 5) Menghargai persatuan dan kesatuan

6) Sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya

d. Pemilihan Soal

Dalam pemilihan soal disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pemilihan soal dalam media interaktif menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 butir dengan 4 pilihan jawaban, soal *pretest* berjumlah 20 butir, dan soal *posttest* berjumlah 25 butir. Referensi seluruh soal diperoleh dari berbagai sumber diantaranya Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Edisi Revisi 2017, Modul Tema 4 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II “Beda Tapi Sama: Harmoni Dalam Keberagaman” Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Tahun 2017, IPS 4 Untuk SD/MI Kelas 4 Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

4. Uji Lapangan Awal

Pada tahapan ini peneliti melakukan uji lapangan awal kepada validator desain dan validator materi. Dari hasil validasi didapatkan saran dan kritikan dari ahli validator seperti buku petunjuk yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa, pemberian logo instansi, musik latar belakang, penyesuaian dengan tujuan pembelajaran, gambar yang representatif, penambahan referensi dari sumber yang luas dan penggantian kata-kata yang ambigu.

## 5. Revisi Produk Awal

Pada tahap kelima revisi produk awal dilakukan perbaikan media sesuai saran dari validator desain dan validator materi. Peneliti melakukan perbaikan media seperti memberikan buku petunjuk penginstalan aplikasi di smartphone dan mengakses media melalui web, penambahan logo instansi pada bagian samping judul sebagai tanda identitas pemilik untuk menghindari penyalahgunaan oleh orang lain, penyajian musik latar belakang secara berkelanjutan dari slide per slide, penambahan gambar yang representatif untuk mempermudah siswa memahami teks materi yang disajikan secara visual dan menambahkan referensi pada gambar dari sumber original serta menghindari kata ambigu yang dapat membingungkan pemahaman siswa.

## 6. Uji Lapangan Utama

Pada tahap ini peneliti melaksanakan uji lapangan utama yang diterapkan pada siswa kelas IV MIN 1 Jombang. Penerapan media interaktif dilakukan kepada siswa kelas IV sejumlah 32 orang dengan waktu pelaksanaan sekitar 2 minggu dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian media interaktif dengan memanfaatkan layar LCD proyektor dan sound system serta memberikan penjelasan mengenai cara penginstalan dan penggunaan media. Pertemuan kedua menyampaikan materi kepada siswa kelas IV menggunakan media interaktif dan menggali kembali pemahaman siswa mengenai materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Pertemuan ketiga memberikan angket penilaian respon siswa terhadap media yang sudah diberikan untuk

dinilai tingkat kemenarikan dan kelayaan media interaktif *articulate storyline* selama pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menerapkan media.

#### 7. Revisi Produk Kedua

Tahapan terakhir revisi produk kedua dilakukan apabila masih terdapat kekurangan dan kesalahan pada media interaktif. Perbaiki kembali media untuk disempurnakan sehingga nantinya pengguna dapat dengan mudah dan lancar dalam memanfaatkannya. Masih terdapat kekurangan pada media interaktif diantaranya akses software *articulate storyline* dan *adobe illustrator* harus berbayar jika ingin menggunakan dengan fitur yang lengkap, akses media melalui web harus menggunakan jaringan internet secara stabil dan ukuran file aplikasi masih tergolong memiliki ukuran yang sangat besar.

### C. Hasil Data Uji Coba

Media interaktif *articulate storyline* yang dikonversikan menjadi sebuah aplikasi “Belajar Keragaman” dikatakan telah layak digunakan apabila sudah melewati uji kelayakan oleh validator media. Selain itu kemenarikan media interaktif juga berpengaruh terhadap respon pengguna dalam memanfaatkan media tersebut, untuk itu penilaian terhadap media perlu diberikan dalam menentukan suatu kemenarikan media. Selanjutnya sebuah media tidak hanya melewati uji kelayakan dan kemenarikan, akan tetapi juga harus menentukan tingkat keefektifan media tersebut, karena media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa serta media sebagai sarana untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Dalam hal ini, hasil data uji coba penelitian yang didapatkan oleh peneliti dipaparkan sebagai berikut:

## 1. Hasil Data Validasi Media

Media interaktif *articulate storyline* dilakukan uji kelayakan kepada ahli validator media pembelajaran. Pengujian dilakukan kepada dua ahli validasi yaitu ahli validasi desain dan ahli validasi materi. Uji kelayakan media interaktif berdasarkan pada kriteria penilaian yang terdapat pada angket.

**Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Validasi**

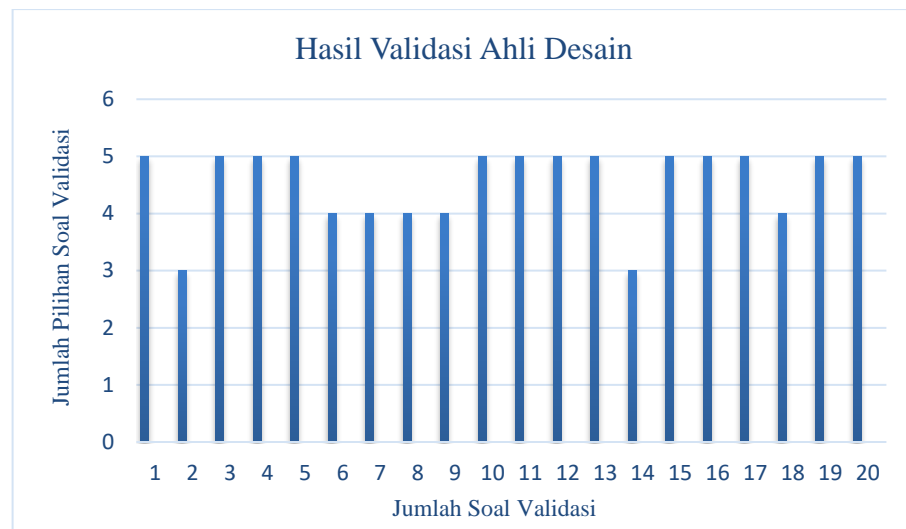
<b>Skor</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>
1	Sangat Kurang (tidak layak uji coba)
2	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
3	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
4	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
5	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

Hasil data validasi media yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validator desain dan validator materi dengan indikator yang berbeda, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran kedua ahli validator media tersebut.

### a. Validasi Ahli Desain

Validasi desain media interaktif *articulate storyline* mata pelajaran IPS pada kelas IV MIN I Jombang dilakukan kepada dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd dengan bidang keilmuan teknologi pendidikan. Media interaktif telah melewati uji validasi dengan beberapa tahapan sehingga layak untuk digunakan. Berikut hasil data kuantitatif dan kualitatif validasi desain media.

## 1) Data Kuantitatif



**Gambar 4.26 Hasil Validasi Ahli Desain**

Analisis data kuantitatif:

$$P = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

Berdasarkan jumlah soal validasi ahli desain media pembelajaran yang berjumlah 20 butir soal dengan masing-masing soal terdapat 5 indikator kriteria penilaian media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari ahli desain media diperoleh persentase sebesar 91%. Dari hasil tersebut kriteria penilaian media dikategorikan sangat baik atau uji coba tanpa revisi. Selanjutnya juga terdapat beberapa kritik dan saran dari ahli desain untuk memperoleh hasil media yang lebih baik lagi. Dengan demikian media interaktif sudah dapat dikatakan layak dan diujicobakan kepada siswa.

## 2) Data Kualitatif

Berikut beberapa catatan dari ahli desain diantaranya yaitu sebaiknya media di lengkapi dengan buku petunjuk yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa, belum ada logo UIN Malang dan PGMI pada media yang dikembangkan, musik latar pada media sebaiknya bisa “*continous*” dengan memperhatikan ukuran volume, isi media masih terlalu text oriented selebihnya media sudah bagus dan layak untuk diujicobakan setelah perbaikan selesai. Berikut gambar perbedaan media sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan oleh peneliti.

**Tabel 4.4 Hasil Perbedaan Desain Sebelum dan Sesudah**

Sebelum	Sesudah
	
	
	



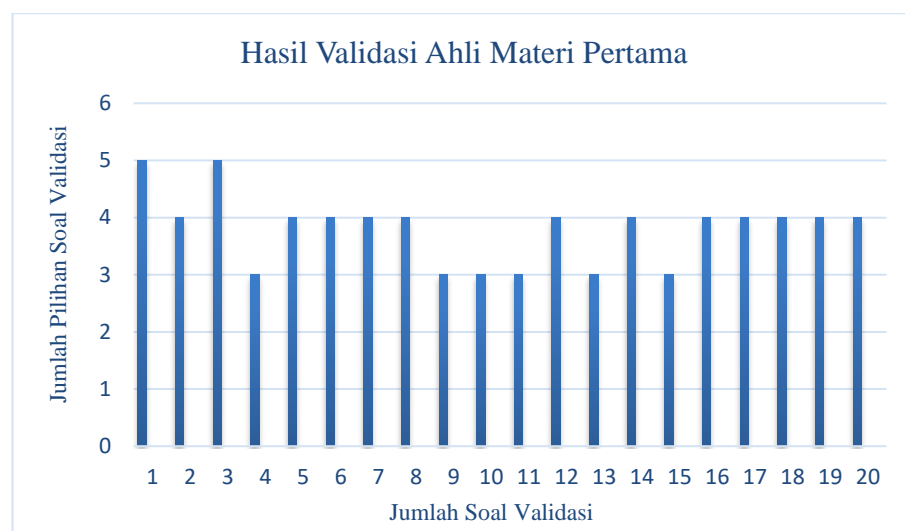
b. Validasi Ahli Materi

Validasi desain media interaktif *articulate storyline* mata pelajaran IPS pada kelas IV MIN I Jombang dilakukan kepada dosen Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah yaitu Bapak Waluyo Adji Satrio, M.Pd.I dengan bidang keilmuan pengetahuan sosial. Media interaktif telah melewati uji validasi dengan beberapa tahapan sehingga layak untuk digunakan. Berikut hasil data kuantitatif dan kualitatif validasi desain materi.

### 1) Data Kuantitatif

#### a) Validasi Pertama



**Gambar 4.27 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama**

Analisis Data Kuantitatif:

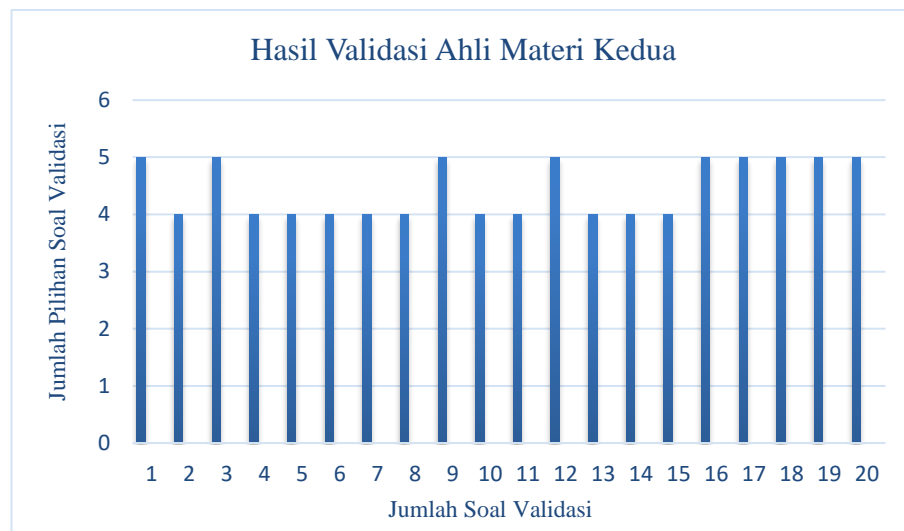
$$P = \frac{76}{100} \times 100\%$$

$$= 76\%$$

Berdasarkan jumlah soal validasi ahli desain media pembelajaran yang berjumlah 20 butir soal dengan masing-masing soal terdapat 5 indikator kriteria penilaian media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi media diperoleh persentase sebesar 76%. Dari hasil tersebut kriteria penilaian media dikategorikan cukup atau layak uji coba dan beberapa catatan.

Selanjutnya juga terdapat beberapa kritik dan saran untuk melakukan revisi kembali sehingga media menjadi lebih baik lagi.

#### b) Validasi Kedua



**Gambar 4.28 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua**

Analisis Data Kuantitatif:

$$P = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

Berdasarkan jumlah soal validasi ahli desain media pembelajaran yang berjumlah 20 butir soal dengan masing-masing soal terdapat 5 indikator kriteria penilaian media pembelajaran maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari ahli desain media diperoleh persentase sebesar 91%. Dari hasil tersebut kriteria penilaian media dikategorikan sangat baik atau uji coba tanpa revisi. Selanjutnya juga terdapat beberapa kritik dan saran dari ahli desain untuk memperoleh

hasil media yang lebih baik lagi. Dengan demikian media interaktif dapat dikatakan layak dan diujicobakan kepada siswa.

## 2) Data Kualitatif

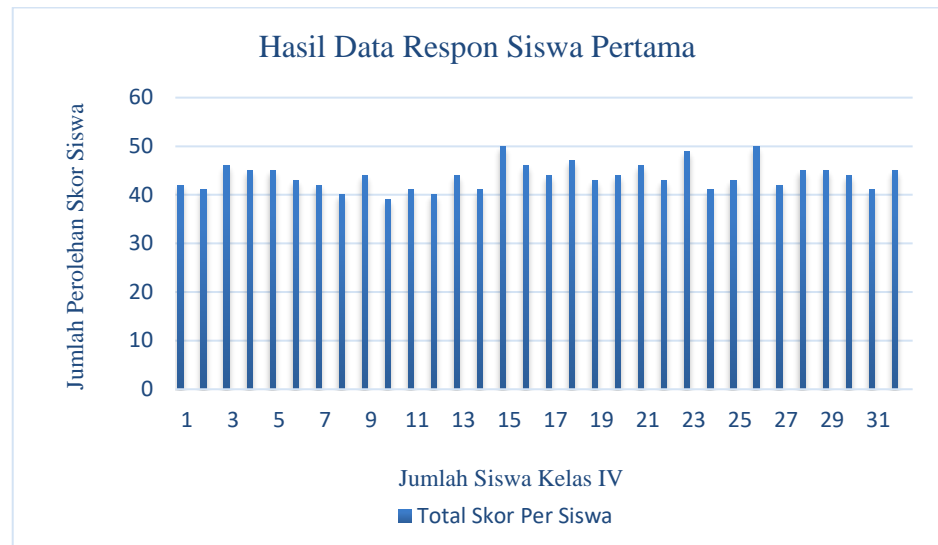
Berikut beberapa catatan dari ahli materi diantaranya yaitu materi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, gambar yang representatif perlu ditambahkan sebagai penunjang materi, bisa ditambahkan referensi dari sumber yang lain dan luas, evaluasi dimulai kata-kata ambigu/perlu lebih uraiannya, lalu dipelajari cara memasukkan web berbasis digital (*android web*) sehingga media lebih luas manfaatnya.

## 2. Hasil Data Respon Siswa Terhadap Media

Kemenarikan media interaktif *articulate storyline* yang dikonversikan menjadi sebuah aplikasi “Belajar Keragaman” ditentukan dengan hasil penilaian respon siswa melalui pengisian angket. Penilaian angket respon siswa dilakukan kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang sebanyak 32 orang. Angket berisikan 10 pertanyaan yang masing-masing pertanyaan berisikan 5 poin pilihan. Adapun hasil data respon siswa dijabarkan di bawah ini.

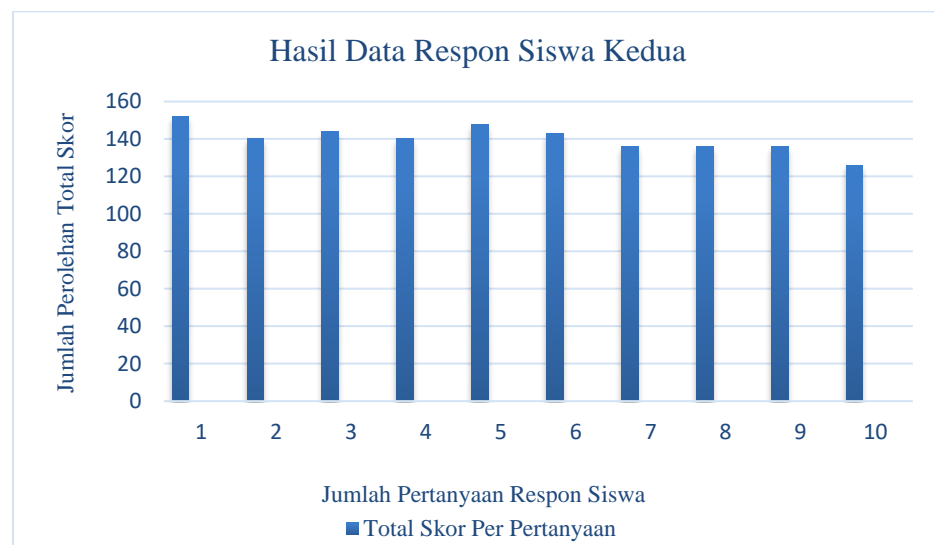
### a. Hasil Data Respon Siswa Pertama

Berdasarkan gambar diagram pada gambar 4.29 di bawah ini, data hasil respon siswa pertama yang diperoleh melalui siswa kelas IV MIN 1 Jombang yang berjumlah 32 anak dengan jumlah perolehan total skor terendah sebanyak 39 dengan persentase 78% atau kriteria cukup dan skor tertinggi 50 dengan persentase 100% atau kriteria sangat baik. Selanjutnya keseluruhan total skor siswa menunjukkan persentase 87,6% atau baik.



**Gambar 4.29 Hasil Data Respon Siswa Pertama**

b. Hasil Data Respon Siswa Kedua



**Gambar 4.30 Hasil Data Respon Siswa Kedua**

Analisis Data Kuantitatif:

$$P = \frac{1401}{1600} \times 100\%$$

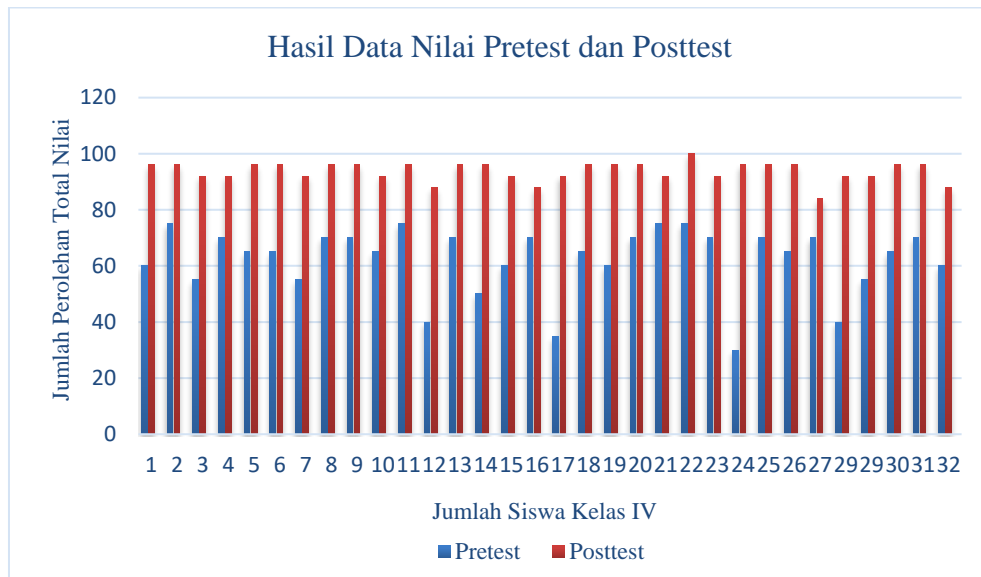
$$= 87,6\%$$

Berdasarkan pada gambar 4.30 hasil data respon siswa kedua di atas, menunjukkan beberapa poin skor respon siswa terhadap media. Skor

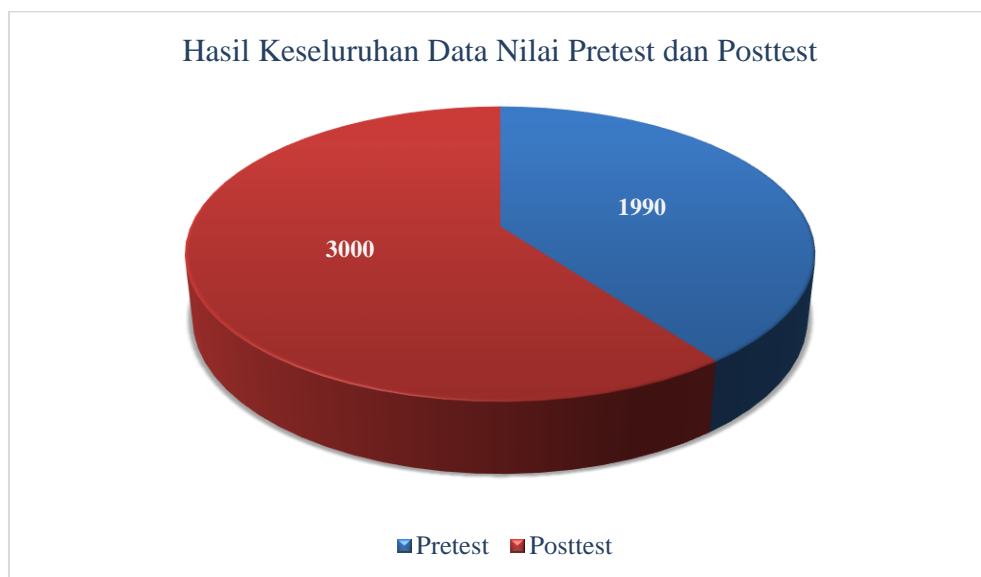
pertanyaan pertama 152 dengan persentase 95%, skor pertanyaan kedua 140 dengan persentase 87,5%, skor pertanyaan ketiga 144 dengan persentase 90%, skor pertanyaan keempat 140 dengan persentase 87,5%, skor pertanyaan kelima 148 dengan persentase 92,5%, skor pertanyaan keenam 143 dengan persentase 89,3%, skor pertanyaan ketujuh 136 dengan persentase 85%, skor pertanyaan kedelapan 136 dengan persentase 85%, skor pertanyaan kesembilan 136 dengan persentase 85% dan skor pertanyaan kesepuluh 126 dengan persentase 78,7%. Total perolehan skor siswa sebanyak 1401 dan total perolehan maksimal sebanyak 1600. Selanjutnya tingkat kemenarikan media dari hasil penilaian angket respon siswa diperoleh persentase nilai sebesar 87,6%. Dari hasil tersebut kriteria penilaian kemenarikan media interaktif termasuk dalam kategori menarik. Media interaktif mempunyai kemenarikan yang tergolong baik dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV MIN 1 Jombang.

### 3. Hasil Data *Pretest* dan *Posttest*

Tingkat keefektifan media interaktif *articulate storyline* yang dikonversikan menjadi sebuah aplikasi “Belajar Keragaman” ditentukan dengan mengukur kemampuan siswa kelas IV MIN 1 Jombang sejumlah 32 orang. melalui soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretes* diberikan sebelum penerapan media interaktif kepada siswa, sedangkan soal *posttest* diberikan setelah media diterapkan kepada siswa. Hasil data nilai soal siswa dijabarkan pada tabel di bawah ini.



**Gambar 4.31 Hasil Data Nilai *Pretest* dan *Posttest***



**Gambar 4.32 Hasil Keseluruhan Data Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Hasil rata-rata nilai *pretest*:

$$P = \frac{1990}{32}$$

$$= 62,18$$

Hasil rata-rata nilai *posttest*:

$$P = \frac{3000}{32}$$

$$= 93,75$$

Dari gambar hasil data nilai siswa diatas menunjukkan bahwa rata-rata dari nilai *pretest* siswa adalah 62,18 dan rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 93,75. Hasil nilai siswa siswa menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media interaktif *articulate storyline* terhadap pembelajaran. Dapat dilihat dari perbedaan hasil nilai siswa antara sebelum diterapkan media interaktif *articulate storyline* dengan setelah diterapkannya media interaktif *articulate storyline* kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang.

**Tabel 4.5 Hasil Perolehan *Pretest***

<b>KKM</b>	<b>Siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Keterangan</b>
<75	28	87,5%	Tidak Tuntas
≥75	4	12,5%	Tuntas

Hasil perolehan *pretest* menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM sebanyak 28, dan siswa mencapai KKM sebanyak 4 siswa.

**Tabel 4.6 Hasil Perolehan *Posttest***

<b>KKM</b>	<b>Siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Keterangan</b>
<75	0	-	-
≥75	32	100%	Tuntas

Hasil perolehan *posttest* menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM tidak ada dan siswa mencapai KKM sebanyak 32 siswa.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media interaktif *articulate storyline* menghasilkan produk media aplikasi “Belajar Keragaman” untuk pembelajaran mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV MIN 1 Jombang. Produk media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media berbasis digital yaitu berupa aplikasi dan web yang tergolong dalam media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT). Perkembangan teknologi memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan pendidikan dalam meningkatkan pengetahuan, meningkatkan arus informasi dan komunikasi. Teknologi telah mengubah proses kerja seseorang, mengubah pergeseran paradigma di sektor pendidikan dan telah mengubah metode belajar siswa (Al-Rahmi et al., 2020).

Menurut Borg and Gall (1983) mengemukakan mengenai penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk yang telah ada ataupun melakukan pengembangan produk baru dan juga seseorang melakukan penelitian pengembangan digunakan sebagai upaya dalam menemukan pengetahuan baru atau menjawab berbagai permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Sejalan dengan pendapat di atas, pengembangan media interaktif yang dilakukan oleh peneliti merupakan tahap dalam melaksanakan perubahan atau transformasi metode pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital dan web.

Dalam hal ini kajian produk yang dikembangkan oleh peneliti yang sebelumnya telah dilakukan analisis secara menyeluruh dan menghasilkan sejumlah pembahasan yang terbagi dalam beberapa poin-poin di bawah ini diantaranya:

#### 1. Analisis Spesifikasi Produk Media Pembelajaran

Media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran dirancang menggunakan software *articulate storyline* menghasilkan produk media berbasis digital berupa aplikasi “Belajar Keragaman” yang diterapkan kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang. Pengembangan media interaktif ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan diantaranya penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan rancangan produk awal, uji lapangan awal, revisi produk awal, uji lapangan utama, revisi produk kedua, uji lapangan skala luar, revisi produk final dan produksi masal. Akan tetapi peneliti hanya membuat batasan sampai tahapan ke 7 dikarenakan tahapan ke 8, 9 dan 10 digunakan dalam penelitian berskala besar yang memerlukan waktu lama serta subjek penelitian dan pendanaan yang besar.

Pengembangan media interaktif *articulate storyline* berupa aplikasi “Belajar Keragaman” yang dirancang menggunakan software *articulate storyline* dan software pendukung *adobe illustrator* yang kemudian di konversikan menggunakan software *website 2 APK builder*. Pemanfaatan software *articulate storyline* yang terdapat berbagai fitur canggih membantu peneliti dalam membuat komponen-komponen di dalam aplikasi “Belajar Keragaman” diantaranya membantu pemilihan huruf yang tepat, penyesuaian

warna tema, menambahkan gambar dan grafis menarik, menambahkan audio pengiring dalam aplikasi dan mengatur fungsi tombol *trigger* agar dapat berpindah dari slide ke slide. Penggunaan software *adobe illustrator* sebagai pendukung dalam pengeditan gambar dan grafis serta software *website 2 APK builder* digunakan peneliti dalam membantu mengubah format file *articulate storyline* bentuk HTML5 menjadi program berbasis aplikasi dan web. Berdasarkan pada penjelasan di atas, berikut rincian hasil produk media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman” yang diuraikan di bawah ini:

Judul Media	: Belajar Keragaman
Materi	: Pengantar Keragaman, Pentingnya Persatuan, Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya, Adat Istiadat di Masyarakat, Sikap Menerima Perbedaan, Bhinneka Tunggal Ika, Menghargai persatuan dan keberagaman
Objek	: Siswa Kelas IV MIN 1 Jombang
Program Software	: <i>Articulate Storyline</i> , <i>Website 2 APK Builder</i> dan <i>Adobe Illustrator</i>
Perangkat Akses	: Android, IOS, Windows, MAC OS, Jaringan Internet
Kelengkapan Isi	: Petunjuk Aplikasi, Petunjuk Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Kompetensi dan Indikator, Materi, Latihan Soal, Kuis, Profil Pengembang
Pengembangan	: Moh Alfian Nugroho
Link Tautan Media	: <a href="https://bit.ly/BELAJARKERAGAMAN">https://bit.ly/BELAJARKERAGAMAN</a> (offline) <a href="https://bit.ly/BELAJAR-KERAGAMAN">https://bit.ly/BELAJAR-KERAGAMAN</a> (online)

## 2. Analisis Data Hasil Validasi

Validasi merupakan tahap untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli validator memberikan penilaian berdasarkan nilai pada tabel skala linkert. Pengujian media interaktif dilakukan kepada dua ahli validasi yaitu ahli validasi desain dan ahli validasi materi. Adapun analisis data hasil validasi media sebagai berikut.

### a. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi desain dilakukan sebanyak satu kali memperoleh hasil skor nilai sebanyak 91 dengan persentase sebesar 91%. Berdasarkan nilai skor tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” telah lulus dalam uji validasi desain media dan dinyatakan sangat baik atau layak diujicobakan tanpa revisi kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang. Selanjutnya terdapat beberapa masukan dari ahli validasi desain untuk merubah sedikit penataan yang terdapat di dalam media. Berikut masukan dari ahli desain dijelaskan dibawah ini.

- 1) Sebaiknya media di lengkapi dengan buku petunjuk penginstalan dan penggunaan yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa
- 2) Belum ada logo UIN Malang dan PGMI pada media yang dikembangkan sebagai tanda identitas pemilik media interaktif
- 3) Musik latar pada media sebaiknya bisa dibuat “*continous*” dengan memperhatikan ukuran volume naik (+) ataupun volume turun (-)
- 4) Isi media masih terlalu text oriented selebihnya media sudah bagus dan layak untuk diujicobakan setelah proses perbaikan selesai

Berdasarkan pada penjelasan diatas media interaktif sudah sangat baik atau layak diujicobakan kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang. Beberapa masukan dari ahli validasi desain untuk melengkapi media interaktif dengan buku petunjuk penginstalan dan penggunaan agar memudahkan guru dan siswa, penambahan logo UIN Malang dan PGMI sebagai tanda identitas instansi dan pemilik media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman” juga menghindari klaim hak cipta media oleh orang lain yang dikhawatirkan dapat disalahgunakan. Penjelasan tersebut diperkuat oleh Undang-undang Hak Cipta (UUHC) diatur di dalam Undang-undang No. 28 Tahun 2014 dan diatur kembali pada Peraturan Pemerintah RI No. 1 Tahun 1989 tentang Penerjemah dan/atau Perbanyak Ciptaan untuk Kepentingan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Penelitian dan Pengembangan (A. Ramli, 2013). Selanjutnya masukan untuk menggunakan latar musik secara *continous* atau berkelanjutan dapat menambah ketertarikan siswa terhadap media karena jika musik yang digunakan harus mengulang kembali dari awal maka siswa kurang tertarik dalam menggunakan media tersebut. Kemudian isi materi yang disajikan masih text oriented atau masih berisikan keseluruhan materi yang terdapat pada buku ataupun modul pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa sehingga peneliti melakukan perubahan dengan mengambil poin-poin materi yang telah terseleksi dan selebihnya media interaktif *articulate storyline* dalam bentuk aplikasi “Belajar Keragaman” sudah baik dan layak diujicobakan kepada siswa kelas IV MIN 1 jombang.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan kepada ahli materi sebanyak dua kali, pada hasil pertama validasi materi memperoleh hasil skor nilai sebanyak 76 dengan persentase sebesar 76%. Berdasarkan kriteria penilaian media pada Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Media, media interaktif dikategorikan cukup atau layak uji coba dan beberapa catatan ahli validasi materi. Selanjutnya pada validasi kedua memperoleh hasil skor nilai sebanyak 91 dengan persentase sebesar 91%. Media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” dikategorikan sangat baik atau layak diujicobakan tanpa revisi kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang. Beberapa kritik dan saran dari ahli validasi materi terkait perbaikan materi yang masih terdapat beberapa kesalahan dan kekurangan pada media interaktif dijelaskan secara terperinci pada uraian di bawah ini.

- 1) Materi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga penggunaan media interaktif lebih terarah sesuai dengan tujuannya
- 2) Gambar yang representatif perlu ditambahkan sebagai penunjang materi agar siswa lebih tertarik dan isi media tidak terlalu monoton
- 3) Bisa ditambahkan referensi dari sumber yang lain dan luas sehingga media ditunjang oleh sumber-sumber yang relevan dan akurat
- 4) Evaluasi dimulai kata-kata ambigu atau perlu lebih uraiannya yang dapat mempersulit siswa ketika memahami teks bacaan soal
- 5) Lalu dipelajari cara memasukkan web berbasis digital (*android web*) sehingga media lebih luas manfaatnya dan memudahkan pengguna

Berdasarkan pada penjelasan diatas materi dalam media interaktif dilakukan perbaikan setelah dilakukan validasi pertama karena masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Perubahan pertama terhadap materi disesuaikan dengan indikator pada tujuan pembelajaran pada materi pengantar keanekaragaman suku bangsa dan budaya, menghargai persatuan dan kesatuan dan sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya. Perubahan kedua menambahkan gambar adat istiadat atau tradisi yang ada di masyarakat pada materi ke empat adat istiadat di masyarakat. Penjelasan tersebut di dukung menurut Smaldino (2012) mengenai konsep media visual, dijelaskan bahwa belajar melalui media visual tidak sekedar melihatnya saja akan tetapi belajar secara visual berarti mengartikan, mengurai dan menafsirkan makna ataupun pesan yang terdapat pada media visual tersebut. Oleh karenanya dalam penerapan media visual dalam media pembelajaran harus memperhatikan taraf literasi visual siswa yaitu perkembangan kognitif, efek budaya dan preferensi visual (Batubara, 2020). Perubahan ketiga mencantumkan sumber referensi materi atau gambar terkait ke dalam media interaktif untuk memperkuat keorisinalitas produk media. Perubahan keempat mengganti kata-kata yang ambigu pada halaman evaluasi seperti kecuali, karena dapat menyulitkan siswa dalam memahami materi ataupun soal pertanyaan. Selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua yang mendapatkan hasil kriteria media interaktif *articulate storyline* sangat baik atau layak diujicobakan kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang.

### 3. Analisis Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” yang diterapkan kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang berjumlah 32 anak memberikan respon terhadap media tersebut. Analisis respon siswa terhadap media dijelaskan dalam setiap poin pada penilaian angket sebagai berikut:

- a. Pertanyaan pertama “Apakah belajar sambil bermain membuat kamu lebih semangat?” memperoleh skor 152 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 95%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “sangat semangat”, menunjukkan jika siswa sangat semangat apabila pembelajaran di kelas dilaksanakan sambil bermain.
- b. Pertanyaan kedua “Apakah kamu suka dengan aplikasi Belajar Keragaman?” memperoleh skor 140 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 87,5%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “suka”, menunjukkan jika siswa menyukai aplikasi Belajar Keragaman.
- c. Pertanyaan ketiga “Apakah belajar di aplikasi Belajar Keragaman sungguh menyenangkan?” memperoleh skor 144 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 90%. Siswa menjawab dengan pilihan “sangat menyenangkan dan menyenangkan”, menunjukkan jika siswa sangat senang apabila pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.
- d. Pertanyaan keempat “Apakah gambar dan warna di aplikasi Belajar Keragaman sudah bagus?” memperoleh skor 140 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 87,5%. Siswa menjawab dengan pilihan

terbanyak “bagus”, menunjukkan jika gambar dan warna pada aplikasi Belajar Keragaman sudah bagus disukai oleh siswa kelas IV.

- e. Pertanyaan kelima “Apakah teks tulisan di aplikasi Belajar Keragaman mudah dibaca?” memperoleh skor 148 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 92,5%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “sangat mudah”, menunjukkan jika teks tulisan pada aplikasi Belajar Keragaman sangat mudah dibaca oleh siswa kelas IV.
- f. Pertanyaan keenam “Apakah aplikasi Belajar Keragaman lebih membantu belajar IPS?” memperoleh skor 143 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 89,3%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “sangat membantu”, menunjukkan jika siswa sangat terbantu dengan adanya aplikasi Belajar Keragaman.
- g. Pertanyaan ketujuh “Apakah dengan menggunakan aplikasi Belajar Keragaman membuat kamu lebih semangat belajar IPS?” memperoleh skor 136 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 85%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “semangat”, menunjukkan jika siswa semangat menggunakan aplikasi Belajar Keragaman.
- h. Pertanyaan kedelapan “Apakah kamu mau belajar keragaman suku bangsa dan budaya menggunakan aplikasi Belajar Keragaman ketika di rumah?” memperoleh skor 136 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 85%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “mau”, menunjukkan jika siswa mau menggunakan aplikasi Belajar Keragaman untuk belajar IPS di sekolah ataupun di rumah.

- i. Pertanyaan kesembilan “Apakah kamu suka mengerjakan kuis di aplikasi Belajar Keragaman?” memperoleh skor 136 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 85%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “suka”, menunjukkan jika siswa menyukai kuis yang ada di dalam aplikasi Belajar Keragaman.
- j. Pertanyaan kesepuluh “Apakah kamu ingin memiliki aplikasi Belajar Keragaman di handphone?” memperoleh skor 126 dari total skor 160 dengan hasil persentase sebesar 78,7%. Siswa menjawab dengan pilihan terbanyak “ingin”, menunjukkan jika siswa ingin memiliki aplikasi Belajar Keragaman di handphone mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa diatas diperoleh hasil nilai persentase sebesar 87,6% dengan kategori kriteria penilaian kemenarikan media interaktif termasuk kedalam kategori menarik. Pada pertanyaan pertama memperoleh persentase tertinggi yaitu sebesar 95%, pertanyaan kedua dengan persentase 87,5%, pertanyaan ketiga persentase 90%, pertanyaan keempat dengan 87,5%, pertanyaan kelima memperoleh persentase tertinggi kedua sebesar 92,5%, pertanyaan keenam dengan persentase 89,3%, pertanyaan ketujuh persentase 85%, pertanyaan kedelapan juga memperoleh persentase sebesar 85% dan pertanyaan kesembilan sebesar 85%, terakhir pertanyaan kesepuluh dengan perolehan persentase sebesar 78,7%. Dari beberapa perolehan hasil persentase diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman” merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas IV MIN 1 Jombang.

#### 4. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran

Kriteria kemenarikan media interaktif sangat mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap media tersebut. Penyajian warna, huruf, gambar, audio dan animasi menjadi hal utama yang harus diperhatikan ketika merancang suatu media pembelajaran. Menurut Kemp melalui pemanfaatan media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan aspek estetika yang dibuat menggunakan kecanggihan teknologi akan menimbulkan daya ketertarikan terhadap siswa. Jika siswa sudah merasa tertarik, motivasi siswa untuk belajar juga akan semakin meningkat sehingga mereka dapat menikmati dan mengikuti pembelajaran dengan baik (Madona, 2018).

Media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” dengan kategori media yang menarik mempunyai desain tampilan yang baik. Dibuktikan melalui penyusunan media yang runtut dari halaman awal pembukaan hingga halaman terakhir dengan memperhatikan kesesuaian warna, pemilihan huruf yang tepat, gambar dan audio yang interaktif serta animasi yang bervariasi. Adapun beberapa kemenarikan media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman” yang dikembangkan oleh peneliti diantaranya:

- a) Pemilihan warna yang cerah dan terang disesuaikan dengan karakter seorang anak-anak yang sangat ceria, semangat dan pantang menyerah.
- b) Pembuka aplikasi menampilkan animasi lambang garuda pancasila dan selamat datang diiringi dengan instrumen *background* pengiring media.
- c) Ketika masuk aplikasi harus mengisi nama lengkap dan nama sekolah apabila tidak diisi maka secara otomatis server tidak bisa melanjutkan.

- d) Susunan menu utama disajikan secara lengkap dengan berbagai pilihan diantaranya petunjuk aplikasi, petunjuk pembelajaran, kompetensi dan indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, kuis dan profil.
- e) Terdapat petunjuk aplikasi untuk menginformasikan kepada siswa mengenai fungsi tombol-tombol yang terdapat di setiap halaman media.
- f) Materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya terdapat enam sub bab materi dan dilengkapi dengan berbagai gambar-gambar yang menarik.
- g) Latihan soal yang berjumlah 20 buah sebagai bahan evaluasi untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi.
- h) Terdapat sertifikat belajar yang dapat di download dan di cetak apabila siswa mengerjakan latihan soal dan mendapat poin nilai diatas 75%.
- i) Terdapat juga uraian hasil belajar siswa dengan rincian soal yang benar dan soal yang salah ketika siswa selesai mengerjakan latihan soal.
- j) Pada bagian kuis siswa harus mencocokkan sebuah jawaban yang sudah diacak dengan gambar yang sesuai dengan cara *drag and drop*.

Kesimpulan dari analisis kemenarikan media memberikan hasil penjelasan bahwa aplikasi “Belajar Keragaman” dikategorikan menarik. Media dirancang dengan menyesuaikan aspek kemenarikan dan kebutuhan siswa sebagai sarana dalam membantu memaksimalkan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kemp mengenai pemanfaatan media pembelajaran dengan memperhatikan nilai estetika ataupun kemenarikan yang dirancang menggunakan teknologi canggih yang dimaksud dalam menggunakan software *articulate storyline*.

## 5. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Pengembangan media dilakukan untuk menemukan ataupun memperbaiki suatu produk media menjadi lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media yang dikembangkan harus memiliki dampak positif bagi siswa, oleh karena itu produk media yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui pengujian soal. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengujian kepada siswa dengan soal *pretest* dan soal *posttest* untuk mengetahui tingkat keefektifan media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman”. Materi soal diambil dari Modul Tema 4 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II “Beda Tapi Sama: Harmoni Dalam Keberagaman” dan dari Buku IPS 4 Untuk SD/MI Kelas 4. Materi soal tetap mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di dalam Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Edisi Revisi 2017. Berikut hasil analisis kemenarikan media melalui soal *pretest* dan *posttest*.

### a) Hasil *Pretest* Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

#### 1) Pengetahuan 1

Pada bagian soal pertama pengetahuan 1, disajikan berupa enam gambar rumah adat dan kotak isian untuk diisi nama-nama rumah adat yang sesuai. Dari analisis yang dilakukan peneliti masih banyak siswa yang mengisi kotak tersebut dengan mencantumkan nama provinsi dari yang seharusnya diisi nama rumah adat tersebut.

2) Pengetahuan 2

Pada bagian soal pengetahuan 2, disajikan kotak teka-teki silang untuk mencari nama-nama suku bangsa yang sesuai secara menurun dan mendatar yang berjumlah 10. Didapatkan hasil analisis sudah banyak siswa menjawab secara tepat dan benar sesuai pada kotak.

3) Pengetahuan 3

Pada bagian soal pengetahuan 3, disajikan gambar pakaian adat daerah dan kotak dengan nama provinsi. Siswa harus menghubungkan antara gambar pakaian adat dengan nama provinsi yang sesuai dengan menggunakan garis lurus. Analisis yang dilakukan masih banyak siswa yang salah dalam menghubungkan garis pada pilihan jawaban yang sesuai.

b) Hasil *Posttest* Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

1) Pengetahuan 1

Bagian pertama soal *posttest* pengetahuan 1, disajikan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Dari analisis yang dilakukan oleh peneliti hampir keseluruhan siswa menjawab dengan benar dan hanya beberapa siswa menjawab dengan pilihan yang kurang sesuai.

2) Pengetahuan 2

Bagian kedua soal *posttest* pengetahuan 2, disajikan lima soal yang terdapat gambar adat istiadat atau tradisi di masyarakat dan empat pilihan jawaban. Siswa diperintahkan untuk menjawab dengan mencentang pada salah satu pilihan jawaban yang benar dan sesuai.

Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti beberapa siswa menjawab dengan pilihan yang kurang tepat dan beberapa menjawab benar.

Berdasarkan dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan jumlah total perolehan nilai soal *pretest* sebanyak 1990 dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebanyak 62,18. Selanjutnya pada jumlah total perolehan nilai *posttest* sebanyak 3000 dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebanyak 93,75. Kedua hasil perolehan nilai tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.11 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*. Terdapat perbedaan yang cukup jauh antara perolehan nilai *pretest* yang dilakukan sebelum penerapan media interaktif “Belajar Keragaman” kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang dengan hasil perolehan nilai *posttest* yang dilakukan setelah penerapan media interaktif “Belajar Keragaman” kepada siswa kelas IV MIN 1 Jombang.

Disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas IV menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu juga, siswa sangat antusias belajar ketika menggunakan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya dengan adanya media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” bukan hanya mempermudah siswa ketika belajar akan tetapi juga sangat membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Untuk itu penerapan media pembelajaran di kelas dapat membuat proses pelaksanaan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

## 6. Analisis Kelebihan Kekurangan Media Pembelajaran

Media pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan informasi kepada orang lain. Menurut yang dikemukakan oleh Gagne (1992) bahwa media ialah bermacam jenis komponen yang berada pada lingkungan siswa yang dapat meresponnya untuk belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Briggs mengartikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk realistik benda yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Selanjutnya oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nation Education Association/NEA*) menjelaskan mengenai batasan media ialah suatu bentuk komunikasi baik secara cetak ataupun audio visual (Wibawanto, 2017).

Selanjutnya menurut Smaldino media pembelajaran terdiri atas enam bagian format dasar diantaranya audio, teks, video, visual, prekayasa dan manusia (2012). Berdasarkan gambaran secara umum audio merupakan perangkat yang menghasilkan suara, teks merupakan gambaran dari huruf dan angka, video adalah kombinasi antara gambar dan suara, visual merupakan bentuk grafis atau bahan grafis, prekayasa merupakan gambaran manipulatif suatu benda dan suara secara tiga dimensi yang dapat disentuh langsung oleh indera peraba dan manusia merupakan individu atau makhluk hidup yang mampu merepresentasikan seluruhnya secara verbal atau non verbal (Husain et al., 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen buatan manusia yang digunakan menyampaikan informasi kepada siswa. Suatu media yang dirancang dengan

sempurna bertujuan agar dapat disajikan dengan kondisi yang baik, tetapi media tersebut juga mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Dalam hal ini, media yang dikembangkan peneliti berupa aplikasi “Belajar Keragaman” terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman” diantaranya

a) Kelebihan media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman”

- 1) Aplikasi belajar keragaman yang dikembangkan oleh peneliti merupakan suatu inovasi terbaru dalam pengembangan media
- 2) Aplikasi belajar keragaman mampu mengefektifkan pembelajaran khususnya pada jenjang sekolah dasar kelas IV
- 3) Aplikasi belajar keragaman dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa di lingkungan sekolah maupun di rumah
- 4) Aplikasi belajar keragaman dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa di lingkungan sekolah atau di kelompok belajar
- 5) Aplikasi belajar keragaman merupakan media berbasis digital dan web dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi digital
- 6) Aplikasi belajar keragaman dapat dijadikan referensi oleh pengembang media lainnya untuk keperluan pendidikan
- 7) Aplikasi belajar keragaman dapat memberikan contoh inovasi dalam dunia pendidikan dengan menciptakan suatu produk media
- 8) Aplikasi belajar keragaman dapat digunakan untuk keperluan pengarsipan berkas di sekolah maupun di perguruan tinggi

- 9) Aplikasi belajar keragaman dapat diakses dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun saja dan tidak terbatas dalam menggunakannya
  - 10) Aplikasi belajar keragaman dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet dan bisa juga diakses menggunakan jaringan (web)
  - 11) Aplikasi belajar keragaman dapat diakses menggunakan smartphone, tablet dan laptop secara offline maupun online
  - 12) Aplikasi belajar keragaman dapat diinstal di smartphone dan tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan memori besar
  - 13) Aplikasi belajar keragaman tidak hanya sekedar bisa digunakan oleh guru akan tetapi orang tua siswa juga bisa menggunakannya
  - 14) Aplikasi belajar keragaman dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pengembang media pembelajaran interaktif
- b) Kekurangan media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman”
- 1) Aplikasi belajar keragaman memiliki ukuran file sebesar 17 megabyte yang masih tergolong besar untuk sejenis aplikasi belajar
  - 2) Aplikasi belajar keragaman terkadang masih terdapat *loading* apabila saat pergantian dari halaman satu ke halaman yang lainnya
  - 3) Aplikasi belajar keragaman yang dirancang dengan software *articulate storyline* dapat digunakan tetapi harus berlangganan
  - 4) Aplikasi belajar keragaman ketika selesai diakses masih berjalan di latar belakang yang seharusnya menutup secara keseluruhan
  - 5) Aplikasi belajar keragaman ketika ingin dibuka kembali harus menentukan pilihan mengulang kembali atau melanjutkan kembali

## B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pelaksanaan penelitian dan pengembangan serta hasil uji coba produk media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” mata pelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV MIN 1 Jombang diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Media interaktif aplikasi “Belajar Keragaman” adalah suatu media yang dikembangkan menggunakan software *articulate storyline* yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Aplikasi “Belajar Keragaman” memuat diantaranya petunjuk penggunaan aplikasi, petunjuk pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, enam materi keanekaragaman yaitu pengantar keanekaragaman suku bangsa dan budaya, pengertian Bhinneka Tunggal Ika, bentuk keragaman suku bangsa dan budaya, adat istiadat di masyarakat, menghargai persatuan dan keragaman di masyarakat, sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya. Aplikasi “Belajar Keragaman” dapat diinstal di smartphone android dan ios serta dapat diakses menggunakan tablet, laptop dan sejenisnya secara online atau offline.
2. Hasil uji coba produk media interaktif *articulate storyline* berupa aplikasi “Belajar Keragaman” dinyatakan bahwa media tersebut menarik, layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Kelayakan media dapat dibuktikan secara persentase dari hasil validasi ahli desain 91% kriteria sangat baik dan ahli materi 91% kriteria sangat baik. Kemenarikan media dapat dibuktikan secara persentase dari hasil respon siswa 87,6% kriteria menarik. Keefektifan media dapat dibuktikan dari perolehan hasil nilai *pretest* 62,18

dan nilai *posttest* 93,75. Menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif saat proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Produk media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media berbasis digital yaitu berupa aplikasi dan web yang tergolong dalam media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT). Perkembangan teknologi memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan pendidikan dalam meningkatkan pengetahuan, meningkatkan arus informasi dan komunikasi. Peneliti mengembangkan media interaktif *articulate storyline* berupa aplikasi “Belajar Keragaman” yang dirancang menggunakan software *articulate storyline* dan software pendukung *adobe illustrator* yang kemudian di konversikan menggunakan software *website 2 APK builder*. Keberadaan media interaktif *articulate storyline* aplikasi “Belajar Keragaman” bukan hanya mempermudah siswa ketika belajar akan tetapi juga sangat membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Untuk itu penerapan media pembelajaran di kelas dapat membuat proses pelaksanaan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **4. Saran Pemanfaatan**

Produk media pembelajaran berupa aplikasi “Belajar Keragaman” dimanfaatkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran IPS. Adanya media tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan serta saran pemanfaatan untuk peneliti ataupun pengembang media pembelajaran selanjutnya sebagai berikut:

## 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi sekolah, media dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas IV, referensi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media
- b. Bagi guru, media tersebut dapat dimanfaatkan ketika proses pembelajaran di kelas dan bisa menjadi bahan referensi dalam membuat media yang lain
- c. Bagi siswa, media dapat dimiliki secara pribadi dan bisa dimanfaatkan sepenuhnya untuk belajar sendiri ataupun bersama kelompok belajar

## 2. Saran Pengembang Selanjutnya

- a. Pengembangan produk selanjutnya alangkah lebih baiknya aplikasi diberikan tombol untuk mengontrol volume musik atau background
- b. Pengembang selanjutnya untuk lebih menspesifikkan materi menjadi lebih singkat lagi dan juga memberikan gambar-gambar yang interaktif
- c. Pengembang produk media lainnya lebih kreatif lagi untuk dapat memperbarui aplikasi yang dapat digunakan untuk semua mata pelajaran
- d. Pengembang produk selanjutnya lebih mengoptimalkan dalam membuat media agar tidak terdapat kekurangan dan kelemahan saat mengaksesnya
- e. Pengembang produk selanjutnya alangkah lebih baiknya menggunakan software *articulate storyline* yang berbayar atau berlangganan resmi

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. W. dan R. (2018). *Keanekaragaman Budaya Dalam Persatuan Indonesia Pendidikan Dan Kewarganegaraan (PPKn) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II Modul Tema 4*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan-Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Al-Rahmi, W. M., Alzahrani, A. I., Yahaya, N., Alalwan, N., & Kamin, Y. Bin. (2020). Digital communication: Information and communication technology (ICT) usage for education sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, *12*(12), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su12125052>
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *8*(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (T. F. Publishing (ed.); Cetakan Pe). FATAWA PUBLISHING.
- Burhannudin, N. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. April.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In M. I. A. Syauqi (Ed.), *Penerbit Laksita Indonesia* (Cetakan I, Issue January 2018). Penerbit Laksita Indonesia.
- Chairiyah, H. M. Z. dan. (2014). *Bahan Ajar Pendidikan IPS SD* (Agustus 20).

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
SARJANAWIYATA TAMAN SISWA YOGYAKARTA.

- 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>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktek* (K. Nahdi (ed.); Cetakan Pe, Vol. 51, Issue 1). Universitas Hamzanwadi Press.
- Galih, A., Kristen, U., Wacana, S., Kurniati, B., Kristen, U., Wacana, S., Carollina, F., Kristen, U., Wacana, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2018). *Buku Lengkap IPS SD Kelas IV*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hardani. Ustiawaty, J. A. H. (n.d.). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); Cetakan I). CV. Pustaka Ilmu.
- Husain, R., Ibrahim, D., Bulawa, S. D. N., & Bone, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(September), 1365–1374. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1357-1366.2021>
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*,

11(1), 25–36. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>

Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In S. dan M. N. H. Erwin (Ed.), *ANTASARI PRESS* (Cetakan 1.). ANTASARI PRESS.

Karim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.

Karmilasari, D. dan W. (2017). SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017 KOMPETENSI PROFESIONAL MATA PELAJARAN : GURU KELAS SD UNIT IV : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. In *KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN* (pp. 1–43). KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN.

Kebudayaan, D. P. M. dan P. K. K. P. dan. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. *Acta Paediatrica*, 71, 6–6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>

Lubis, T. N. dan M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. C. dan T. Surga (ed.); Cetakan I.). Penerbit Samudra Biru.

Madona, H. F. dan A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In Hendrizal (Ed.), *Multinetics* (Cetakan 1, Vol. 7, Issue 1). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3477>

Makkiah, F., Nasution, & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Setara Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Education and*

*Development*, 8(3), 275–281.

Mundir. (2012). STATISTIK PENDIDIKAN Pengantar Analisis Data Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis. In M. Faisol (Ed.), *STAIN Jember Press* (Cetakan Pe). STAIN Jember Press.

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *CV. Alfabeta* (Desember 2). CV. Alfabeta.  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid)

Nurchayadi, D. R. (2014). *BUKU PANDUAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS ARTICULATE STORYLINE* (pp. 1–42).

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. R. dan Nasrul (ed.); Cetakanper). UMSIDA Press.

Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 Sd Negeri Pinang 1. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 267–275.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Pebriana, Y., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). PENERAPAN MODEL PROBLEM POSING LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA (Penelitian Tindakan Kelas

- Pada Siswa Kelas V SDN Padarek III Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2161–2170.  
<https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12438>
- Ragawino. (2008). *Pengantar dan Asas-asas Hukum Adat Indonesia*. FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PADJADJARAN.
- Ramli, A. (2013). BUKU PANDUAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA R.I. In *Hak Kekayaan Intelektual*.
- Ramli, M. (2012). MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. In *IAIN Antasari Press* (Cetakan 1.). IAIN Antasari Press.
- RAMPEAN, N. N. U. R. H. H. (2021). *Pengembangan Materi Ajar Keragaman Suku Bangsa Indonesia Berorientasi Kearifan Lokal Di Sulawesi Selatan Pada Siswa ...*. [http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3134/1/SKRIPSI\\_NURHAMIDA\\_HAWIR\\_RAMPEAN\\_CD.pdf](http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3134/1/SKRIPSI_NURHAMIDA_HAWIR_RAMPEAN_CD.pdf)
- Rohmanurmeta, D. &. (n.d.). *PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH DASAR*. Retrieved March 1, 2022, from <http://eprint.unipma.ac.id/89/>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In E. M. dan H. Ardi (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Cetakan Pe). Erhaka Utama. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Rusydi, A., & Fadhli, M. (2018). Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan. In S. Saleh (Ed.), *CV. Widya Puspita* (Cetakan Pe). CV. Widya

Puspita.

Salma, R. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI*. 1–177.

Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In A. Istiadi (Ed.), *Anggota IKAPI* (Cetakan I:). Anggota IKAPI.

Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122.  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cetakan Ke). ALFABETA.

Sukiman. (1375). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Salmulloh (ed.); Cetakan Pe). PEDAGOGIA.

Surjono, H. D. (2017). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan. In Masruri (Ed.), *UNY Press* (Edisi Pert). UNY Press.  
[https://www.researchgate.net/publication/332444168\\_Multimedia\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_Konsep\\_dan\\_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download](https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download)

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (W. Wibawanto (ed.); Cetakan Pe). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Afifah, A. W. dan R. (2018). *Keanekaragaman Budaya Dalam Persatuan Indonesia*

*Pendidikan Dan Kewarganegaraan (PPKn) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II Modul Tema 4.* Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan-Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Al-Rahmi, W. M., Alzahrani, A. I., Yahaya, N., Alalwan, N., & Kamin, Y. Bin. (2020). Digital communication: Information and communication technology (ICT) usage for education sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, 12(12), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su12125052>
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (T. F. Publishing (ed.); Cetakan Pe). FATAWA PUBLISHING.
- Burhannudin, N. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.* April.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In M. I. A. Syauqi (Ed.), *Penerbit Laksita Indonesia* (Cetakan I, Issue January 2018). Penerbit Laksita Indonesia.
- Chairiyah, H. M. Z. dan. (2014). *Bahan Ajar Pendidikan IPS SD* (Agustus 20).  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS

## SARJANAWIYATA TAMAN SISWA YOGYAKARTA.

- 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>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktek* (K. Nahdi (ed.); Cetakan Pe, Vol. 51, Issue 1). Universitas Hamzanwadi Press.
- Galih, A., Kristen, U., Wacana, S., Kurniati, B., Kristen, U., Wacana, S., Carollina, F., Kristen, U., Wacana, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2018). *Buku Lengkap IPS SD Kelas IV*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hardani. Ustiawaty, J. A. H. (n.d.). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); Cetakan I.). CV. Pustaka Ilmu.
- Husain, R., Ibrahim, D., Bulawa, S. D. N., & Bone, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(September), 1365–1374. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1357-1366.2021>
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In S. dan M. N. H. Erwin (Ed.), *ANTASARI*

*PRESS* (Cetakan 1.). ANTASARI PRESS.

Karim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.

Karmilasari, D. dan W. (2017). SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017 KOMPETENSI PROFESIONAL MATA PELAJARAN : GURU KELAS SD UNIT IV : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. In *KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN* (pp. 1–43). KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN.

Kebudayaan, D. P. M. dan P. K. K. P. dan. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. *Acta Paediatrica*, 71, 6–6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>

Lubis, T. N. dan M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. C. dan T. Surga (ed.); Cetakan I.). Penerbit Samudra Biru.

Madona, H. F. dan A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In Hendrizal (Ed.), *Multinetics* (Cetakan 1, Vol. 7, Issue 1). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3477>

Makkiah, F., Nasution, & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Setara Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 275–281.

Mundir. (2012). *STATISTIK PENDIDIKAN Pengantar Analisis Data Untuk*

- Penulisan Skripsi dan Tesis. In M. Faisol (Ed.), *STAIN Jember Press* (Cetakan Pe). STAIN Jember Press.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *CV. Alfabeta* (Desember 2). CV. Alfabeta.  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid)
- Nurchayadi, D. R. (2014). *BUKU PANDUAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS ARTICULATE STORYLINE* (pp. 1–42).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. R. dan Nasrul (ed.); Cetakanper). UMSIDA Press.
- Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 Sd Negeri Pinang 1. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 267–275.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Pebriana, Y., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). PENERAPAN MODEL PROBLEM POSING LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Padarek III Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2161–2170.

<https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12438>

Ragawino. (2008). *Pengantar dan Asas-asas Hukum Adat Indonesia*. FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PADJADJARAN.

Ramli, A. (2013). BUKU PANDUAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA R.I. In *Hak Kekayaan Intelektual*.

Ramli, M. (2012). MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. In *IAIN Antasari Press* (Cetakan 1,). IAIN Antasari Press.

RAMPEAN, N. N. U. R. H. H. (2021). *Pengembangan Materi Ajar Keragaman Suku Bangsa Indonesia Berorientasi Kearifan Lokal Di Sulawesi Selatan Pada Siswa ...*. [http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3134/1/SKRIPSI\\_NURHAMIDA\\_HAWIR\\_RAMPEAN\\_CD.pdf](http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3134/1/SKRIPSI_NURHAMIDA_HAWIR_RAMPEAN_CD.pdf)

Rohmanurmeta, D. &. (n.d.). *PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH DASAR*. Retrieved March 1, 2022, from <http://eprint.unipma.ac.id/89/>

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In E. M. dan H. Ardi (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Cetakan Pe). Erhaka Utama. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.1128/AAC.03728-14>

Rusydi, A., & Fadhli, M. (2018). Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan. In S. Saleh (Ed.), *CV. Widya Puspita* (Cetakan Pe). CV. Widya Puspita.

Salma, R. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF "MARBEL RAJA"*

*UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI. 1–177.*

- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In A. Istiadi (Ed.), *Anggota IKAPI* (Cetakan I:). Anggota IKAPI.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cetakan Ke). ALFABETA.
- Sukiman. (1375). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Salmulloh (ed.); Cetakan Pe). PEDAGOGIA.
- Surjono, H. D. (2017). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan. In Masruri (Ed.), *UNY Press* (Edisi Pert). UNY Press. [https://www.researchgate.net/publication/332444168\\_Multimedia\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_Konsep\\_dan\\_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download](https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download)
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (W. Wibawanto (ed.); Cetakan Pe). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 976/Un.03.1/TL.00.1/04/2022 13 April 2022  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
 Yth. Kepala MIN 1 Jombang  
 di  
 Jombang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*


Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Moh Alfian Nugroho  
 NIM : 18140034  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang**  
 Lama Penelitian : **April 2022** sampai dengan **Juni 2022** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An.Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akadademik  
  
 Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran 2: Surat Keterangan Bukti Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1**  
 Jalan. Abd. Rahman Saleh II/8A Jombang 61415  
 Telepon ( 0321) 867379  
 Website : min1jbg.sch.id: E-mail : minjombang1@gmail.com

## SURAT KETERANGAN

B-171/Mi.13.12.01/HM.00/05/2022

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Moh Alfian Nugroho  
 NIM : 18140034  
 Nama Sekolah : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
 ProgamStudi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran IPS pada kelas IV MIN 1 Jombang

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut benar - benar telah melakukan Penelitian di MIN 1 Jombang perbulan April 2022 s/d Juni 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 19 Mei 2022  
 Kepala Madrasah  
  
 Luluk Wahyu Ningsih, M.Pd  


## Lampiran 3: Surat Validator Ahli Desain



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-1870 /Un.03/FITK/PP.00.9/04/2022 12 April 2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
**Wiku Aji Sugiri, M.Pd**  
 di -  
 Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

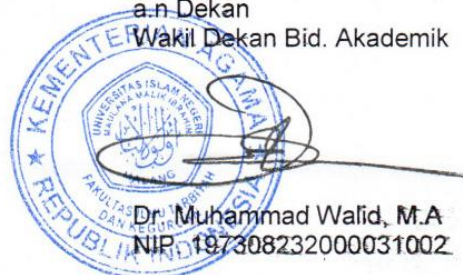
Nama : Moh. Alfian Nugroho  
 NIM : 18140034  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate  
 Storyline Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1  
 Jombang  
 Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.n Dekan  
 Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Muhammad Walid, M.A  
 NIP. 197308232000031002

## Lampiran 4: Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-2076 /Un.03/FITK/PP.00.9/04/2022 25 April 2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
**Waluyo Satrio Adji, M.PdI**  
 di -  
 Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

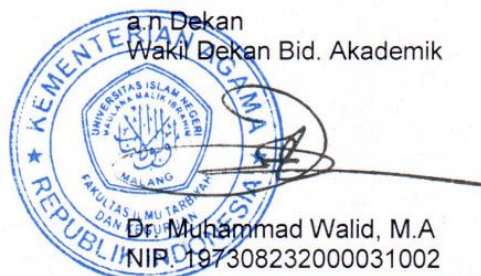
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Moh. Alfian Nugroho  
 NIM : 18140034  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate  
 Storyline Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1  
 Jombang  
 Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan terima kasih. Atas perkenan dan kerjasamanya yang baik

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

an Dekan  
 Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
 Dr. Muhammad Walid, M.A  
 NIP. 197308232000031002

## Lampiran 5: Hasil Validasi Ahli Desain

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV  
MIN 1 JOMBANG**

Nama : Wiku Aji Sugiri, M.Pd  
 NIP : 199404292019031007  
 Instansi : FITK – UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Pendidikan : S2 Teknologi Pendidikan

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
2. Instrumen berisikan komponen penilaian, rentang nilai dan saran.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat Kurang (tidak layak uji coba)
2	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
3	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
4	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
5	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

**B. Pernyataan Angket**

No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas desain media interaktif					√
2	Halaman petunjuk memudahkan subjek penelitian menjalankan media			√		
3	Pemilihan komposisi warna pada keseluruhan media					√
4	Pemilihan warna background pada media interaktif					√
5	Keselarasan pemilihan gambar pada media interaktif					√
6	Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada bagian masing-masing kolom				√	
7	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media interaktif				√	
8	Media interaktif aman dan tidak membahayakan siswa				√	
9	Kelengkapan fitur dalam komponen media interaktif				√	

10	Kemenarikan media interaktif dalam pembelajaran keanekaragaman suku bangsa dan budaya					√
11	Kualitas tulisan setiap bagian dapat terbaca dengan jelas					√
12	Kesesuaian jenis media dengan subjek penelitian					√
13	Ketepatan bahasa dengan tingkat berpikir subjek penelitian					√
14	Kemudahan pengoprasian media untuk subjek penelitian			√		
15	Keruntutan penyajian materi pada media interaktif					√
16	Pemilihan variasi latihan soal dan kuis dalam media interaktif					√
17	Tampilan latihan soal dan kuis menarik perhatian subjek penelitian untuk mengerjakan					√
18	Kualitas media bertahan dalam jangka waktu yang lama				√	
19	Kemudahan media interaktif untuk diakses/dibawa kemanapun					√
20	Media interaktif layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS					√

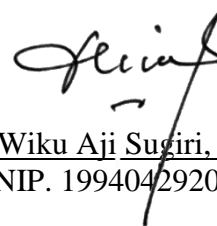
**Saran :**

Berikut beberapa saran terkait pengembangan media interaktif:

1. Sebaiknya media di lengkapi dengan buku petunjuk yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa
2. Belum ada logo UIN Malang pada media yang di kembangkan
3. Musik latar pada media sebaiknya bisa “*Continous*” dengan memperhatikan ukuran volume
4. Isi media masih terlalu text oriented

Selebihnya media ini bagus dan layak diujicobakan setelah perbaikan selesai

Validator Ahli Desain



Wiku Aji Sugiri, M.Pd  
NIP. 199404292019031007

## Lampiran 6: Hasil Data Validasi Ahli Desain

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Max	Tingkat Kelayakan
1	Kualitas desain media interaktif	5	5	Sangat Baik
2	Halaman petunjuk memudahkan subjek penelitian menjalankan media	3	5	Cukup
3	Pemilihan komposisi warna pada keseluruhan media	5	5	Sangat Baik
4	Pemilihan warna background pada media interaktif	5	5	Sangat Baik
5	Keselarasan pemilihan gambar pada media interaktif	5	5	Sangat Baik
6	Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada bagian masing-masing kolom	4	5	Baik
7	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media interaktif	4	5	Baik
8	Media interaktif aman dan tidak membahayakan siswa	4	5	Baik
9	Kelengkapan fitur dalam komponen media interaktif	4	5	Baik
10	Kemenarikan media interaktif dalam pembelajaran keanekaragaman suku bangsa dan budaya	5	5	Sangat Baik
11	Kualitas tulisan setiap bagian dapat terbaca dengan jelas	5	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian jenis media dengan subjek penelitian	5	5	Sangat Baik
13	Ketepatan bahasa dengan tingkat berpikir subjek penelitian	5	5	Sangat Baik
14	Kemudahan pengoprasian media untuk subjek penelitian	3	5	Cukup
15	Keruntutan penyajian materi pada media interaktif	5	5	Sangat Baik
16	Pemilihan variasi latihan soal dan kuis dalam media interaktif	5	5	Sangat Baik
17	Tampilan latihan soal dan kuis menarik perhatian subjek penelitian untuk mengerjakan	5	5	Sangat Baik
18	Kualitas media bertahan dalam jangka waktu yang lama	4	5	Baik
19	Kemudahan media interaktif untuk diakses/dibawa kemanapun	5	5	Sangat Baik
20	Media interaktif layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS	5	5	Sangat Baik
<b>TOTAL</b>		<b>91</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Materi Pertama

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV  
MIN 1 JOMBANG**

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I  
 NIP : 198712142015031003  
 Instansi : FITK – UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Pendidikan : S2 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
2. Instrumen berisikan komponen penilaian, rentang nilai dan saran.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat Kurang (tidak layak uji coba)
2	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
3	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
4	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
5	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

**B. Pernyataan Angket**

No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					√
2	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya				√	
3	Kecocokan materi pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					√
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			√		
5	Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat				√	
6	Kualitas penyajian materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya				√	
7	Urutan materi yang disampaikan tersusun secara jelas				√	
8	Materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dikaitkan dengan materi dalam keanekaragaman yang lainnya				√	

9	Penggunaan tata bahasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa			√		
10	Pengemasan materi menarik perhatian siswa			√		
11	Penyajian materi menarik perhatian siswa			√		
12	Kesesuaian gambar dengan ulasan materi pembelajaran				√	
13	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa			√		
14	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran				√	
15	Soal evaluasi disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa			√		
16	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi pembelajaran				√	
17	Ketepatan penggabungan materi dengan media pembelajaran				√	
18	Media pengembangan mendukung pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya				√	
19	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya				√	
20	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya				√	

**Saran :**

---



---



---



---




---



---

Validator Ahli Materi

  
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I  
 NIP. 198712142015031003

## Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi Kedua

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV  
MIN 1 JOMBANG**

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I  
 NIP : 198712142015031003  
 Instansi : FITK – UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Pendidikan : S2 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**C. Petunjuk Pengisian Angket**

4. Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
5. Instrumen berisikan komponen penilaian, rentang nilai dan saran.
6. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat Kurang (tidak layak uji coba)
2	Kurang (layak uji coba dan banyak revisi)
3	Cukup (layak uji coba dan beberapa catatan)
4	Baik (layak uji coba dan sedikit masukan)
5	Sangat Baik (layak uji coba tanpa revisi)

**D. Pernyataan Angket**


No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					√
2	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya				√	
3	Kecocokan materi pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					√
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√	
5	Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat				√	
6	Kualitas penyajian materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya					√
7	Urutan materi yang disampaikan tersusun secara jelas					√
8	Materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dikaitkan dengan materi dalam keanekaragaman yang lainnya				√	

9	Penggunaan tata bahasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa					√
10	Pengemasan materi menarik perhatian siswa				√	
11	Penyajian materi menarik perhatian siswa				√	
12	Kesesuaian gambar dengan ulasan materi pembelajaran					√
13	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa				√	
14	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran				√	
15	Soal evaluasi disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa				√	
16	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi pembelajaran					√
17	Ketepatan penggabungan materi dengan media pembelajaran					√
18	Media pengembangan mendukung pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya					√
19	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya					√
20	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya					√

**Saran :**

1. Materi perlu ditentikan dengan tujuan pembelajaran
2. Gambar yang representatif perlu ditambahkan sebagai penunjang materi
3. Bisa ditambahkan referensi dari sumber yang lain & luas
4. Evaluasi hindari kata-kata yang ambigu x pengecoh perlu lebih uraiannya
5. Lalu pelajari cara memasukkan web berbasis digital (*android web*) sehingga media lebih luas manfaatnya

Validator Ahli Materi

  
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I  
 NIP. 198712142015031003

## Lampiran 9: Hasil Data Validasi Ahli Materi Pertama

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Max	Tingkat Kelayakan
1	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5	Sangat Baik
2	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	4	5	Baik
3	Kecocokan materi pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	Sangat Baik
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	5	Cukup
5	Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat	4	5	Baik
6	Kualitas penyajian materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	4	5	Baik
7	Urutan materi yang disampaikan tersusun secara jelas	4	5	Baik
8	Materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dikaitkan dengan materi dalam keanekaragaman yang lainnya	4	5	Baik
9	Penggunaan tata bahasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	3	5	Cukup
10	Pengemasan materi menarik perhatian siswa	3	5	Cukup
11	Penyajian materi menarik perhatian siswa	3	5	Cukup
12	Kesesuaian gambar dengan ulasan materi pembelajaran	4	5	Baik
13	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa	3	5	Cukup
14	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran	4	5	Baik
15	Soal evaluasi disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa	3	5	Cukup
16	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi pembelajaran	4	5	Baik
17	Ketepatan penggabungan materi dengan media pembelajaran	4	5	Baik
18	Media pengembangan mendukung pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	4	5	Baik
19	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	4	5	Baik
20	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	4	5	Baik
<b>TOTAL</b>		<b>76</b>	<b>100</b>	<b>Cukup</b>

## Lampiran 10: Hasil Data Validasi Ahli Materi Kedua

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Max	Tingkat Kelayakan
1	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5	Sangat Baik
2	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	4	5	Baik
3	Kecocokan materi pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	Sangat Baik
4	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	5	Baik
5	Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat	4	5	Baik
6	Kualitas penyajian materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	4	5	Baik
7	Urutan materi yang disampaikan tersusun secara jelas	4	5	Baik
8	Materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dikaitkan dengan materi dalam keanekaragaman yang lainnya	4	5	Baik
9	Penggunaan tata bahasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	5	5	Sangat Baik
10	Pengemasan materi menarik perhatian siswa	4	5	Baik
11	Penyajian materi menarik perhatian siswa	4	5	Baik
12	Kesesuaian gambar dengan ulasan materi pembelajaran	5	5	Sangat Baik
13	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa	4	5	Baik
14	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran	4	5	Baik
15	Soal evaluasi disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa	4	5	Baik
16	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi pembelajaran	5	5	Sangat Baik
17	Ketepatan penggabungan materi dengan media pembelajaran	5	5	Sangat Baik
18	Media pengembangan mendukung pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	5	5	Sangat Baik
19	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	5	5	Sangat Baik
20	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya	5	5	Sangat Baik
<b>TOTAL</b>		<b>91</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Lampiran 11: Angket Respon Siswa Terhadap Media

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV  
MIN 1 JOMBANG**

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Sekolah : \_\_\_\_\_

**Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban di bawah ini!**

1. Apakah belajar sambil bermain membuat kamu lebih semangat?
  - a. Sangat Semangat
  - b. Semangat
  - c. Cukup Semangat
  - d. Kurang Semangat
  - e. Tidak Semangat
  
2. Apakah kamu suka dengan aplikasi “Belajar Keragaman”?
  - a. Sangat Suka
  - b. Suka
  - c. Cukup Suka
  - d. Kurang Suka
  - e. Tidak Suka
  
3. Apakah belajar di aplikasi “Belajar Keragaman” sungguh menyenangkan?
  - a. Sangat Menyenangkan
  - b. Menyenangkan
  - c. Cukup Menyenangkan
  - d. Kurang Menyenangkan
  - e. Tidak Menyenangkan
  
4. Apakah gambar dan warna di aplikasi “Belajar Keragaman” sudah bagus?
  - a. Sangat Bagus
  - b. Bagus
  - c. Cukup Bagus
  - d. Kurang Bagus
  - e. Tidak Bagus
  
5. Apakah teks tulisan di aplikasi “Belajar Keragaman” mudah dibaca?
  - a. Sangat Mudah
  - b. Mudah
  - c. Cukup Mudah
  - d. Kurang Mudah
  - e. Tidak Mudah

6. Apakah aplikasi “Belajar Keragaman” lebih membantu belajar IPS?
- a. Sangat Membantu      c. Cukup Membantu      e. Tidak Membantu  
b. Membantu      d. Kurang Membantu
7. Apakah dengan menggunakan aplikasi “Belajar Keragaman” membuat kamu lebih semangat belajar IPS?
- a. Sangat Semangat      c. Cukup Semangat      e. Tidak Semangat  
b. Semangat      d. Kurang Semangat
8. Apakah kamu mau belajar keragaman suku bangsa dan budaya menggunakan aplikasi “Belajar Keragaman” ketika di rumah?
- a. Sangat Mau      c. Cukup Mau      e. Tidak Mau  
b. Mau      d. Kurang Mau
9. Apakah kamu suka mengerjakan kuis di aplikasi “Belajar Keragaman”?
- a. Sangat Suka      c. Cukup Suka      e. Tidak Suka  
b. Suka      d. Kurang Suka
10. Apakah kamu ingin memiliki aplikasi “Belajar Keragaman” di handphone?
- a. Sangat Ingin      c. Cukup Ingin      e. Tidak Ingin  
b. Ingin      d. Kurang Ingin

## Lampiran 12: Hasil Data Respon Siswa Pertama

No	Nama Siswa	Skor	Persentase %	Tingkat Kemenarikan
1	A. Hikam Maulidal Mustofa	42	84 %	Baik
2	Ahmad Rizky Habibi	41	82 %	Baik
3	Ailiya Khanza Renata	46	92 %	Sangat Baik
4	Alvaro Gavriel Moussa	45	90 %	Baik
5	Ardiansyah Ravalino Putra Pratama	45	90 %	Baik
6	Aziz Rizqillah Fawwaaz	43	86 %	Baik
7	Azizah Nur Fadilah	42	84 %	Baik
8	Caila Aprelia Mustika Ningrum	40	80 %	Cukup
9	Fabyan Lintang Janetra	44	88 %	Baik
10	Farah Anandhavardhini	39	78 %	Cukup
11	Hafii Ibrahim Movic Abiya	41	82 %	Baik
12	Humairoh Nur Alifah	40	80 %	Cukup
13	Imroatis Asbira Muzkiah	44	88 %	Baik
14	Jihan Syifa Ramadhani	41	82 %	Baik
15	Khafizah Nur Harwiyah	50	100 %	Sangat Baik
16	M. Athaparisya Tsany Arion	46	92 %	Sangat Baik
17	M. Azam Rafi' Fawwaz	44	88 %	Baik
18	Muhammad Rafi Kenzo Aprilio	47	94 %	Sangat Baik
19	Muhammad Zaim Baadila	43	86 %	Baik

20	Muhammad Zaki Pratama	44	88 %	Baik
21	Naadhirah Fazila Dharma	46	92 %	Sangat Baik
22	Nadhilah Raghadah Barekat	43	86 %	Baik
23	Nafiesa Apriniya Azzahra	49	98 %	Sangat Baik
24	Nurul Hamida Arifin	41	82 %	Baik
25	Rima Martasya	43	86 %	Baik
26	Rizal Imanana Putra	50	100 %	Sangat Baik
27	Silmah Quenanti Sya'bani	42	84 %	Baik
29	Vidya Arlin Juliyandita Putri	45	90 %	Baik
29	Zahra Puspita Keysha Putri Setyani	45	90 %	Baik
30	Zaidan Fayyadh Muhammad	44	88 %	Baik
31	Zaskia Fatimatus Zahra	41	82 %	Baik
32	Zayra Arum Firdaus	45	90 %	Baik
<b>TOTAL</b>		<b>1401</b>	<b>87,6 %</b>	<b>Baik</b>

Lampiran 13: Hasil Data Respon Siswa Kedua

No	Nama Siswa	Skor Pertanyaan Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A. Hikam Maulidal Mustofa	5	5	5	4	4	5	3	4	4	3
2	Ahmad Rizky Habibi	5	4	4	4	5	5	3	4	4	3
3	Ailiya Khanza Renata	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
4	Alvaro Gavriel Moussa	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4
5	Ardiansyah Ravalino Putra Pratama	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4
6	Aziz Rizqillah Fawwaaz	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
7	Azizah Nur Fadilah	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
8	Caila Aprelia Mustika Ningrum	5	4	5	4	4	5	3	3	4	3
9	Fabyan Lintang Janetra	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4
10	Farah Anandhavardhini	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3
11	Hafii Ibrahim Movic Abiya	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3
12	Humairoh Nur Alifah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Imroatis Asbira Muzkiah	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3
14	Jihan Syifa Ramadhani	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4
15	Khafizah Nur Harwiyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	M. Athaparisya Tsany Arion	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4
17	M. Azam Rafi' Fawwaz	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3
18	Muhammad Rafi Kenzo Aprilio	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5
19	Muhammad Zaim Baadila	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4

20	Muhammad Zaki Pratama	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4
21	Naadhirah Fazila Dharma	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
22	Nadhilah Raghdah Barekat	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4
23	Nafiesa Apriniya Azzahra	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
24	Nurul Hamida Arifin	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4
25	Rima Martasya	5	4	4	4	4	5	5	4	5	3
26	Rizal Imanana Putra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	Silmah Quenanti Sya'bani	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3
29	Vidya Arlin Juliyandita Putri	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5
29	Zahra Puspita Keysha Putri Setyani	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4
30	Zaidan Fayyadh Muhammad	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
31	Zaskia Fatimatus Zahra	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3
32	Zayra Arum Firdaus	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>152</b>	<b>140</b>	<b>144</b>	<b>140</b>	<b>148</b>	<b>143</b>	<b>136</b>	<b>136</b>	<b>136</b>	<b>126</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>95%</b>	<b>87,5%</b>	<b>90%</b>	<b>87,5%</b>	<b>92,5%</b>	<b>89,3%</b>	<b>85%</b>	<b>85%</b>	<b>85%</b>	<b>78,7%</b>
<b>TOTAL</b>									<b>1401</b>		
<b>TOTAL MAKSIMAL</b>									<b>1600</b>		

Lampiran 14: Soal *Pretes*

# LKPD-1

## Soal Pre-Test

### Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

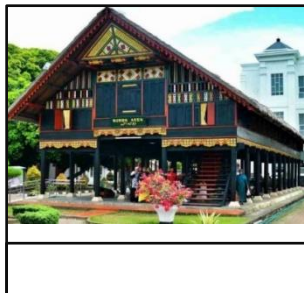
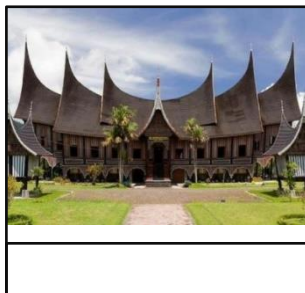
Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Sekolah : \_\_\_\_\_

### Pengetahuan 1

A. Berilah nama yang sesuai pada gambar rumah adat di bawah ini dengan benar dan tepat!



## Pengetahuan 2

B. Carilah nama-nama suku bangsa secara mendatar dan menurun pada kotak di bawah secara benar!

G	B	F	F	P	H	M	B	P	F	B	A	D	U	Y
I	T	E	W	O	D	A	M	B	O	N	H	S	I	H
H	J	O	G	A	N	D	R	Y	U	K	A	P	K	B
T	O	R	A	J	A	U	J	N	P	C	L	J	S	V
A	D	E	B	P	F	R	P	S	U	M	K	A	L	C
S	A	S	A	K	D	A	H	K	B	E	I	S	D	F
F	D	F	L	O	M	S	T	P	A	L	I	R	A	A
S	D	B	K	E	R	A	G	A	M	A	N	E	Y	N
I	U	T	R	E	W	J	K	L	B	Y	S	J	A	I
L	P	L	I	F	P	S	P	V	A	U	F	O	K	P
N	M	S	M	D	C	R	H	C	N	T	S	L	R	A
B	E	T	A	W	I	E	F	K	J	U	D	C	F	S
A	F	B	H	K	B	P	J	J	A	W	A	J	T	M
L	S	P	T	I	M	A	S	E	R	O	H	P	S	A
I	W	G	J	B	C	T	P	D	F	S	A	U	R	T

Contoh: KERAGAMAN

MENURUN	
7.	.....
8.	.....
9.	.....
10.	.....
11.	.....
12.	.....

MENDATAR	
1.	.....
2.	.....
3.	.....
4.	.....
5.	.....
6.	.....

### Pengetahuan 3

C. Pasangkan gambar pakaian adat berdasarkan nama daerah masing-masing secara benar dan tepat!



**SULAWESI UTARA**



**BALI**



**NUSA TENGGARA BARAT**



**SULAWESI SELATAN**



Lampiran 15: Soal *Posttest*

**LKPD-2**  
**Soal Post-Test**  
**Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya**

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Sekolah : \_\_\_\_\_

### Pengetahuan 1

**A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kamu anggap paling benar!**






1. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika terdapat dalam kitab karangan Mpu Tantular yang bernama...
  - a. Kitab Sutasoma
  - b. Kitab Negarakertagama
  - c. Kitab Smaradahana
  - d. Kitab Arjuna Wiwaha
2. Penyebab adanya keanekaragaman masyarakat Indonesia adalah...
  - a. Adanya bahasa persatuan
  - b. Kondisi alam yang berbeda-beda
  - c. Kekayaan alam Indonesia
  - d. Berasal dari keturunan yang sama
3. Sikap yang harus kita lakukan untuk memperkuat rasa persatuan dan kesatuan adalah...
  - a. Bergaul dengan teman yang dekat saja
  - b. Tidak membeda-bedakan teman dalam bergaul
  - c. Membantu teman dengan perasaan terpaksa
  - d. Membantu teman jika diminta
4. Arti dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika adalah...
  - a. Berbeda-beda tetap bersama-sama
  - b. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
  - c. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
  - d. Keanekaragaman budaya dan bahasa
5. Tari Kecak dan Pedet berasal dari...
  - a. Bali
  - b. Nusa Tenggara

- c. Sumatera Utara
  - d. Jawa
6. Tradisi adat lompat batu dilakukan untuk menentukan apakah seorang pemuda sudah dewasa terdapat di...
    - a. Minangkabau
    - b. Toraja
    - c. Nias
    - d. Jawa Tengah
  7. Sikap kita jika ada teman yang berbeda agama sedang beribadah adalah...
    - a. Tidak mengganggu teman yang sedang berdoa
    - b. Mengikuti cara teman berdoa
    - c. Mengajak teman lain berbicara dengan keras
    - d. Membunyikan musik dengan keras
  8. Yang tidak termasuk akibat dari munculnya pertentangan dalam kehidupan masyarakat...
    - a. Timbulnya perpecahan di masyarakat
    - b. Kerugian harta benda dan kehilangan nyawa
    - c. Hilang dan lunturnya nilai-nilai yang ada dalam masyarakat
    - d. Kehidupan menjadi harmonis
  9. Dalam berkomunikasi dengan teman yang berbeda daerah sebaiknya bahasa yang digunakan adalah...
    - a. Bahasa daerah asal kita
    - b. Bahasa daerah teman kita
    - c. Bahasa Indonesia
    - d. Bahasa campuran
  10. Sikap yang harus dilakukan supaya persatuan dan kesatuan bangsa yang penuh keberagaman tetap terjaga adalah...
    - a. Bergaul dengan teman tanpa memandang asal daerah dan suku
    - b. Saling menyapa dengan teman dan tetangga ketika bertemu di jalan
    - c. Tidak menonjolkan kekayaannya dalam pergaulan
    - d. Bergaul dengan teman yang dekat saja
  11. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika tertulis pada...
    - a. Dasar Negara Republik Indonesia Pancasila
    - b. UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945
    - c. Pembukaan UUD Negara RI Tahun 1945
    - d. Lambang Negara Garuda Pancasila
  12. Bangsa Indonesia memiliki keberagaman ras. Pengertian ras ialah golongan bangsa berdasarkan...
    - a. Keturunan dan kekayaan harta benda
    - b. Ciri-ciri fisik dan rumpun bangsa
    - c. Ilmu pengetahuan dan pendidikan
    - d. Status sosial dalam masyarakat
  13. Keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam masyarakat Indonesia tidak boleh menjadi penghalang terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa. Sebagai warga negara Indonesia kita wajib...
    - a. Saling menghormati dan toleran terhadap perbedaan

- b. Menghormati dan menjaga kerukunan umat seagama
  - c. Menjalin persaudaraan dengan orang sukunya sama
  - d. Menghilangkan segala macam perbedaan yang ada
14. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara...
- a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
  - c. Mengotori tempat ibadah agama orang lain
  - d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah
15. Tidak termasuk keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kesenian daerah
  - b. Model rambut
  - c. Cara berpakaian
  - d. Upacara adat
16. Salah satu cara memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa dapat ditempuh melalui...
- a. Kerja sama intern umat beragama
  - b. Hubungan baik antara pemuka agama
  - c. Dialog antar agama yang berbeda
  - d. Kerja sama antar umat beragama
17. Benda-benda kesenian daerah, seperti pakaian, tari, dan alat musik harus...
- a. Disempurnakan
  - b. Diperbaiki
  - c. Dilestarikan
  - d. Disimpan
18. Pergaulan yang mengarah pada persatuan dan kesatuan bangsa didasari sikap...
- a. Kerukunan
  - b. Kecurigaan
  - c. Kecemburuan
  - d. Kesenangan
19. Salah satu kebiasaan yang dapat merusak budaya asli daerah, yaitu...
- a. mempelajari kesenian daerah
  - b. melihat tarian tradisional
  - c. membuat tulisan-tulisan di dinding rumah adat
  - d. mendengarkan lagu-lagu daerah
20. Bahasa yang disepakati oleh suatu negara menjadi bahasa resmi kenegaraan disebut...
- a. Bahasa daerah
  - b. Bahasa nasional
  - c. Bahasa internasional
  - d. Bahasa pergaulan

## Pengetahuan 2

B. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan gambar di bawah ini dengan benar!

1.		<b>Buang Jung</b> Bangka Belitung	<b>Lompat Batu</b> Nias, Sumatra Utara
		<b>Balimau Kasai</b> Riau	<b>Debus</b> Banten
2.		<b>Kansoda'a</b> Sulawesi Tenggara	<b>Kaul Karaban</b> Maluku Utara
		<b>Grebek Apem</b> Jombang, Jatim	<b>Upacara Ngaben</b> Bali
3.		<b>Upacara Tabut</b> Bengkulu	<b>Tabuik</b> Sumatra Barat
		<b>Mallasuang</b> Kalimantan Selatan	<b>Sekaten</b> D.I Yogyakarta
4.		<b>Tumbilohote</b> Gorontalo	<b>Karaban Sapi</b> Nias, Sumatra Utara
		<b>Seren Taun</b> Jawa Barat	<b>Mappurondo</b> Sulawesi Barat
5.		<b>Barapen</b> Papua	<b>Kawukaan</b> Sulawesi Utara
		<b>Kwangkey</b> Kalimantan Timur	<b>Tanam Sasi</b> Papua Barat

Lampiran 16: Hasil Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	A. Hikam Maulidal Mustofa	60	96
2	Ahmad Rizky Habibi	75	96
3	Ailiya Khanza Renata	55	92
4	Alvaro Gavriel Moussa	70	92
5	Ardiansyah Ravalino Putra Pratama	65	96
6	Aziz Rizqillah Fawwaaz	65	96
7	Azizah Nur Fadilah	55	92
8	Caila Aprelia Mustika Ningrum	70	96
9	Fabyan Lintang Janetra	70	96
10	Farah Anandhavardhini	65	92
11	Hafii Ibrahim Movic Abiya	75	96
12	Humairoh Nur Alifah	40	88
13	Imroatis Asbira Muzkiah	70	96
14	Jihan Syifa Ramadhani	50	96
15	Khafizah Nur Harwiyah	60	92
16	M. Athaparisya Tsany Arion	70	88
17	M. Azam Rafi' Fawwaz	35	92
18	Muhammad Rafi Kenzo Aprilio	65	96
19	Muhammad Zaim Baadila	60	96
20	Muhammad Zaki Pratama	70	96
21	Naadhirah Fazila Dharma	75	92
22	Nadhilah Raghdah Barekat	75	100
23	Nafiesa Apriniya Azzahra	70	92
24	Nurul Hamida Arifin	30	96
25	Rima Martasya	70	96
26	Rizal Imanana Putra	65	96
27	Silmah Quenanti Sya'bani	70	84
29	Vidya Arlin Juliyandita Putri	40	92
29	Zahra Puspita Keysha Putri Setyani	55	92
30	Zaidan Fayyadh Muhammad	65	96
31	Zaskia Fatimatus Zahra	70	96
32	Zayra Arum Firdaus	60	88
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1990</b>	<b>3000</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>62,18</b>	<b>93,75</b>

## Lampiran 17: Instrumen Wawancara

**INSTRUMEN WAWANCARA  
WALI KELAS IV MIN 1 JOMBANG**

**Pertanyaan 1**

Apakah terdapat perbedaan sistem pembelajaran sebelum pandemi dan saat pandemi?

**Jawaban:**

Banyak sekali perbedaannya mas, sebelum pandemi itu pembelajaran sama seperti yang dulu-dulu tidak dijarak tempat duduknya anak-anak bebas kalau waktu membuat kelompok belajar. Saat pandemi yang parah beberapa bulan yang lalu sekolah pun dilakukan dengan daring jadi siswanya di rumah gurunya yang di sekolah, semuanya dibatasi oleh protokol kesehatan wajib masker, cuci tangan, berkumpul dengan temannya saja pun tidak boleh. Untuk sekarang ini alhamdulillah sudah mulai membaik pembelajaran tatap muka semuanya sudah bisa masuk full dari kelas 1 sampai kelas 6.

**Pertanyaan 2**

Apakah terdapat kesulitan yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan yang dialami oleh siswa?

**Jawaban:**

Memang sebagian siswa masih sulit beradaptasi kembali mungkin ya karena efek pembelajaran daring jadi siswa sangat sulit sekali memperhatikan ketika saya jelaskan.

**Pertanyaan 3**

Apakah terdapat kesulitan yang dialami guru pada saat proses pembelajaran berlangsung? Jika ada apa kesulitan yang dialami oleh guru?

**Jawaban:**

Tentu ada mas setiap guru itu memiliki kesulitan masing-masing ketika sudah mengajar, kalau saya sendiri siswa itu males memperhatikan gurunya lagi menjelaskan didepan padahal apalagi bagian deretan kiri.

**Pertanyaan 4**

Apakah guru menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar dikelas?

**Jawaban:**

Jarang mas, paling saat tertentu kayak praktik IPA seperti itu

<b>Pertanyaan 5</b>
---------------------

Apakah terdapat hambatan guru dalam pemanfaatan media khususnya pada media digital?
---

<b>Jawaban:</b>
-----------------

Ada mas rata-rata guru MIN sudah tua semua yang muda juga bisa dihitung jari. Waktu pelatihan kemarin membuat vidio pembelajaran dengan kinemaster ya memang susah karena baru pertama kali mencoba.
--

<b>Pertanyaan 6</b>
---------------------

Apakah selama ini pembelajaran di kelas pernah menggunakan media yang berbasis digital?
---

<b>Jawaban:</b>
-----------------

Hampir tidak pernah menggunakan memang terlalu ribet menyiapkannya padahal juga dikelas itu ada layar proyektor tapi ibu harus minta bantuan orang lain dulu untuk menyalakannya.
---

<b>Pertanyaan 7</b>
---------------------

Apakah menurut ibu media aplikasi “Belajar Keragam” membuat siswa lebih tertarik belajar?
---

<b>Jawaban:</b>
-----------------

Kelihatannya tadi anak-anak tertarik sekali pas sampean tampilkan di proyektor.
---

<b>Pertanyaan 8</b>
---------------------

Apakah menurut ibu dengan menggunakan media berbasis aplikasi “Belajar Keragaman” ini akan lebih efisien dalam pelaksanaan pembelajaran?
--

<b>Jawaban:</b>
-----------------

Efisien sekali mas karena memang sebelumnya belum pernah ada yang memberikan aplikasi tersebut untuk pembelajaran di kelas.
---

## Lampiran 18: Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi

**KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Moh Alfian Nugroho  
 NIM : 18140034  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang

No	Tanggal	Materi Bimbingan	TTD Pembimbing
1	23 Oktober 2021	Konsultasi judul skripsi	
2	26 Desember 2021	Konsultasi proposal BAB I, II, III	
3	14 Januari 2022	Konsultasi revisi proposal BAB I	
4	15 Februari 2022	Konsultasi bagian materi judul	
5	31 Mei 2022	Konsultasi BAB I, II, III, IV, V	
6	02 Juni 2022	Konsultasi produk media	
7	02 Juni 2022	Konsultasi Hasil dan Pembahasan	
8	03 Juni 2022	Konsultasi revisi dan persetujuan	

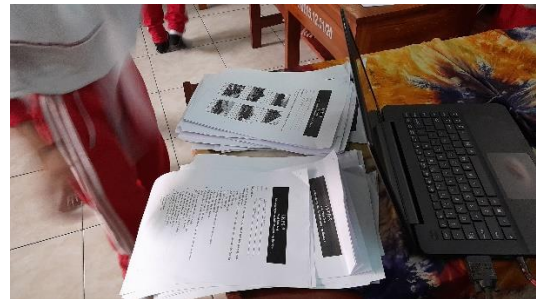
Malang, 10 Juni 2022  
 Ketua Prodi PGMI,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
 NIP. 197604052008011018

## Lampiran 19: Dokumentasi Penelitian

### Pelaksanaan Penelitian di Kelas IV MIN 1 Jombang



### Siswa Mengerjakan Soal *Pretest*



### Penerapan Aplikasi “Belajar Keragaman”



### Siswa Mengerjakan Soal *Posttest*



### Wawancara Dengan Wali Kelas IV



## Lampiran 20: Daftar Nama Siswa Kelas IV MIN 1 Jombang

NO	NISN	NIS	NAMA SISWA
1	3517095603110003	11113517000218045	A. Hikam Maulidal Mustofa
2	3517096404110002	11113517000218052	Ahmad Rizky Habibi
3	3517135708110002	11113517000218054	Ailiya Khanza Renata
4	3517090103120004	11113517000218066	Alvaro Gavriel Moussa
5	3517095510110002	11113517000218070	Ardiansyah Ravalino Putra Pratama
6	3517091108110001	11113517000219070	Aziz Rizqillah Fawwaaz
7	3517096607120003	11113517000218085	Azizah Nur Fadilah
8	3517094403120005	11113517000218091	Caila Aprelia Mustika Ningrum
9	3517095608110001	11113517000218095	Fabyan Lintang Janetra
10	3517096312110002	11113517000218097	Farah Anandhavardhini
11	3517202604120001	11113517000218105	Hafii Ibrahim Movic Abiya
12	3517091308110001	11113517000218107	Humairoh Nur Alifah
13	3517090601120001	11113517000218130	Imroatis Asbira Muzkiah
14	3517095603110003	11113517000218045	Jihan Syifa Ramadhani
15	3517096404110002	11113517000218052	Khafizah Nur Harwiyah
16	3517135708110002	11113517000218054	M. Athaparisya Tsany Arion
17	3517090103120004	11113517000218066	M. Azam Rafi' Fawwaz
18	3517061504120001	11113517000218153	Muhammad Rafi Kenzo Aprilio
19	3517092507110005	11113517000218158	Muhammad Zaim Baadila
20	3517092102110004	11113517000218160	Muhammad Zaki Pratama
21	3517095310120001	11113517000218156	Naadhirah Fazila Dharma
22	3517095204120001	11113517000218166	Nadhilah Raghdah Barekat
23	3517096304120003	11113517000218168	Nafiesa Apriniya Azzahra
24	3517096107110002	11113517000218184	Nurul Hamida Arifin
25	3517096902120002	11113517000218205	Rima Martasya
26	3517091812100002	11113517000218207	Rizal Imanana Putra
27	3517136906120001	11113517000218215	Silmah Quenanti Sya'bani
29	3617096107110001	11113517000218232	Vidya Arlin Juliyandita Putri
29	3517186612110001	11113517000218240	Zahra Puspita Keysha Putri Setyani
30	3517132303120004	11113517000218243	Zaidan Fayyadh Muhammad
31	3517087011110002	11113517000218246	Zaskia Fatimatus Zahra
32	-	192002083	Zayra Arum Firdaus

Lampiran 21: Petunjuk Download dan Instal Aplikasi “Belajar Keragaman”

## PETUNJUK INSTAL APLIKASI “BELAJAR KERAGAMAN”

	<p>Download aplikasi “BELAJAR KERAGAMAN” melalui scan barcodo disamping atau bisa klik tautan link di bawah ini:</p> <p><a href="https://bit.ly/BELAJARKERAGAMAN">https://bit.ly/BELAJARKERAGAMAN</a> (offline)  <a href="https://bit.ly/BELAJAR-KERAGAMAN">https://bit.ly/BELAJAR-KERAGAMAN</a> (online)</p>
	<p>Klik pada titik tiga kemudian pilihlah menu “Download”</p>
	<p>Secara akan mendownload otomatis dan tunggu hingga proses download “Selesai”</p>
	<p>Klik “Setelan” jika muncul, kemudian jika muncul “allow/izinkan” pilih diizinkan agar penginstalan berlanjut dan jika muncul tanda peringatan “bahaya” tetap tenang aplikasi ini aman digunakan dan tidak menyebarkan virus software</p>
	<p>Jika muncul notifikasi seperti gambar di samping, klik “Instal”</p>
	<p>Tunggu beberapa saat dan jangan beralih kemanapun sampai penginstalan selesai</p>
	<p>Penginstalan selesai, klik “Buka”</p>
	<p>Aplikasi “BELAJAR KERAGAMAN” “Siap digunakan”</p>

## Lampiran 22: Identitas MIN 1 Jombang

**IDENTITAS MIN 1 JOMBANG**

<b>Nama Instansi</b>	: MIN 1 Jombang
<b>Alamat</b>	: Jalan Abd. Rahman Saleh Gg. III No 8A, Jombang, Jawa Timur, Indonesia 61415
<b>Kepala Madrasah</b>	: Luluk Wahyu Ningsih, M.Pd
<b>Jenjang Pendidikan</b>	: Madrasah Ibtidaiyah
<b>Tahun Berdiri</b>	: 1970
<b>Status Sekolah</b>	: Negeri
<b>Bangunan Sekolah</b>	: Milik Sendiri
<b>SK Akreditasi</b>	: 972/BAN-SM/SK/2019
<b>SK Pendirian</b>	: stc.79/Kpt/0670/No.121/1970
<b>SK Izin Operasional</b>	: Kd.13.17/4/PP.00.4/1717/SK/2010
<b>NSM</b>	: 111135170002
<b>NPSN</b>	: 60717416
<b>No. Identitas Sekolah</b>	: 110010
<b>Akreditasi</b>	: A
<b>Kurikulum</b>	: 2013
<b>Waktu</b>	: Pagi
<b>Email</b>	: <a href="mailto:minjombang1@gmail.com">minjombang1@gmail.com</a>
<b>Telepon</b>	: +62321867379
<b>Data Guru dan PD</b>	
a. Guru	: PNS (45), GTT (19)
b. Peserta Didik	: 1.423
<b>Rombongan Belajar</b>	: 42 Rombel
<b>Sarana Prasarana</b>	: Ruang Kelas (42), Ruang Guru (1), Ruang Pimpinan (1), Ruang Tata Usaha (1), Masjid (1), Laboratorium (1), Ruang Perpustakaan (1), Ruang UKS (1), Lapangan Olahraga (1), Kantin (1), Gudang (1), Jamban (15) Tempat Parkir (1).
<b>Pendukung Lain</b>	: Daya Listrik (6600 Watt), Akses Internet (Speedy)

## Lampiran 23: Biodata Mahasiswa

**BIODATA MAHASISWA**

**Nama** : Moh Alfian Nugroho  
**NIM** : 18140034  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Kediri, 30 September 1999  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Tahun Masuk** : 2018  
**Alamat** : Jalan Raya Pare-Wates Rt. 21 Rw. 04 Dusun Tunge  
 Desa Tunge Kecamatan Wates Kabupaten Kediri  
 64174 Provinsi Jawa Timur  
**No. Hp** : 0858-5168-4871  
**Email** : [alfanheaveller@gmail.com](mailto:alfanheaveller@gmail.com)  
[18140034@student.uin-malang.ac.id](mailto:18140034@student.uin-malang.ac.id)  
**Riwayat Pendidikan** : TK Dharma Wanita IV  
 SD Negeri 1 Tempurejo  
 SMP Negeri 3 Plosoklaten  
 MA Sunan Ampel Pare  
 S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
**Motto** : Setiap Buku Adalah Ilmu  
 Setiap Tempat Adalah Sekolah  
 Setiap Orang Adalah Guru

Malang, 10 Juni 2022  
Mahasiswa,

Moh Alfian Nugroho  
NIM. 18140034