

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYLINE*  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU**

**TESIS**

**Oleh:**

**Candra Avista Putri**

**NIM. 220103210022**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STORYLINE*  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi  
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh:**

**Candra Avista Putri**

**NIM. 220103210022**



**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Candra Avista Putri

NIM : 220103210022

Program : Magister (S-2)

Institusi : Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Batu, 30 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



Candra Avista Putri

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu”

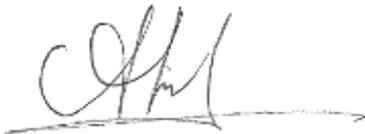
Setelah di periksa dan disetujui untuk diuji,  
Batu, 30 Mei 2024

Pembimbing I,



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
NIP. 197606192005012005

Pembimbing II,



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si  
NIP. 197312122006042001

**Mengetahui,**

Ketua Program Studi



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
NIP. 197606192005012005

## LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu" yang ditulis oleh Candra Avista Putri NIM. 220103210022 ini telah diuji dalam Ujian Tesis pada tanggal 3 Juli 2024 dan dinyatakan lulus

Tim Penguji

Tanda Tangan

Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph. D Penguji Utama  
NIP. 196705292000031001



Dr. Muhammad Amin Nur, M.A Ketua Penguji  
NIP. 197501232003121003



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd Penguji/Pembimbing I  
NIP. 19760619200512005



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M. Si Sekretaris/ Pembimbing II  
NIP. 197312122006042001



Mengesahkan,  
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak  
NIP. 19690303 200003 1 002



## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Alhamdulillahirobbil'alamin*

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan kepada saya untuk menjalani hari-hari yang sungguh luar biasa dengan penuh nikmat dan karuanianya sehingga saya bisa berada dititik yang sangat istimewa dan luar biasa. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menyebarkan agama penuh rahmat ini.

Karya ilmiah tesis ini saya persembahkan kepada, pertama keluarga saya yaitu Ibu Erlik Widayatin, Ayah Abdul Latif, dan Bapak Moadi yang telah merawat saya dari saya kecil hingga tumbuh dewasa, telah senantiasa mendoakan saya, memberikan kasih sayangnya kepada saya, pengorbanan, motivasi, dukungan dan selalu menguatkan saya disaat saya lemah sehingga saya mampu bertahan dan kuat menjalani kejamnya kehidupan di dunia.

Kedua, Mbah uti dan mbah kong yang telah ikut serta merawat dari saya kecil, mengantarkan saya selama saya bersekolah di sekolahan dasar, bahkan untuk pertama kalinya saya diantar menuntut ilmu di Malang. Untuk mbak saya satu-satunya yang saya sayangi mbak puput, teruntuk tante saya mbak upi, mbak nur yang sangat sayangi, teruntuk sepupu saya kakak Bagas dan Dedek Aqis. Serta teruntuk calon keponakan saya yang belum lahir. Serta untuk Pipit yaitu nama panggilan dirumah dari seorang Candra Avista Putri terimakasih sudah kuat dan mampu menyelesaikan tugas akhir ini, yang telah berusaha dengan semampunya, serta tetap yakin dan percaya diri.

Peneliti menghargai berbagai saran dan masukan yang diberikan, serta meminta maaf jika masih terdapat kekurangan atau kesalahan dalam penulisan tesis ini.

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."*

**(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 5-6)<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> Penerbit Marwah Al-Quran Tajwid Terjemah: Tafsir Untuk Wanita (Bandung, 2009).

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, ungkapan syukur kepada dan nikmat atas berkat rahmat, petunjuk dari Allah SWT. Tesis dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu”** dapat penulis selesaikan. Shalawat dan salam semoga tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. menjadi seorang yang diutus sebagai pemberi rahmat kepada seluruh umat yang telah mengajarkan kebaikan melalui agama islam.

Dalam menyelesaikan tesis ini, tentu saja penulis mendapat bantuan, dorongan dan doa dari berbagai pihak. Maka penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., AK selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. Hj. Samsul Susilawati dan Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd atas motivasu, arahan, dukungan, dan kemudahan akses dalam akademik selama menjalankan pendidikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi dan berbagi ilmu dengan banyak kepada peneliti.

5. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah mengarahkan, membimbing, dan memotivasi hingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir.
6. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberi arahan untuk menyelesaikan tugas akhir.
7. Nikmatu Azizah, S.Pd selaku guru kelas IV MI Mifahul Ulum Kota Batu yang telah membantu saya dalam proses penelitian.
8. Segenap keluarga besar MI Miftahul Ulum Kota Batu yang memberikan izin untuk melaksanakan proses penelitian.
9. Ibu Erlik Widayatin, Ayah Abdul Latif, dan Bapak Moadi yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
10. Lutfiyatul Mursidah, Nur Hayati, Al-Balqiyatus Sholihah Nurinsyah, M. Bagas Nurinsyah Ramadhan yang telah memberikan dukungan kepada saya.
11. Cindi Claudia Sagita Putri selaku saudara saya yang memberikan dukungan dan semangat.
12. Bestie saya Mr. X yang telah membantu dan memberikan semangat kepada saya.
13. ABELIAN yang sudah menjadi bagian indah dalam perjalanan menempuh pendidikan di S2.
14. Mbak Nanda dan Pak Syai yang sudah seperti kakak tertua saya, terimakasih mau saya repotkan dengan hal-hal *random*.
15. Risalatun pacarnya renjun yang sudah mau menemani saya pergi ke taman, *jogging*, CFD, dan makan bakso di selah-selah kesibukan.

16. Restu *print* tempat langganan nge-*print* yang bisa 24 jam.
17. Rafa, aulia, khalis, dan kenzo beserta bundanya yang telah turut memberi semangat.
18. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini belum mencapai kesempurnaan karena adanya kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki setiap kelemahan tersebut. Sebagai penutup, dengan kerendahan hati, penulis berharap agar tesis ini memberikan manfaat, keberkahan, dan pengetahuan tambahan bagi penulis dan pembaca. *Wallahul Muwafiq Ila Aqwami Tariq.*

Malang, 11 Mei 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

|  |       |
|--|-------|
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....   | ii    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN</b> .....  | iii   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TESIS</b> .....   | iv    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....   | v     |
| <b>MOTTO</b> .....   | vi    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....  | vii   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....  | x     |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....   | xii   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....  | xiii  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....   | xv    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....   | xvi   |
| <b>ABSTRAK</b> .....   | xvii  |
| <b>ABSTRACT</b> .....  | xviii |
| <b>ملخص</b> .....  | xix   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....   | 1     |
| A. Latar Belakang.....   | 1     |
| B. Rumusan Masalah.....  | 5     |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....                                   | 5     |
| D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....                                  | 6     |
| E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....                                 | 7     |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan.....   | 8     |
| G. Spesifikasi Produk.....   | 9     |
| H. Orisinalitas Penelitian.....  | 11    |
| I. Definisi Operasional.....   | 17    |
| J. Sistematika Penulisan.....  | 18    |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....   | 20    |
| A. Media Pembelajaran Storyline Berbasis <i>Problem Based Learning</i> ..... | 20    |
| B. Kemenarikan Media <i>Storyline</i> .....                                  | 49    |
| C. Keefektifan Media <i>Storyline</i> .....                                  | 54    |
| D. Materi Ekonomi Kelas IV MI.....   | 55    |

|   |            |
|---|------------|
| E. Pengembangan Media <i>Storyline</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa..... | 58         |
| F. Kerangka Berpikir.....   | 63         |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>  | <b>65</b>  |
| A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan .....  | 65         |
| B. Prosedur Pengembangan .....  | 66         |
| C. Uji Coba Produk.....   | 70         |
| D. Data Sumber Data .....   | 71         |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....  | 72         |
| F. Teknik Analisis Data .....   | 74         |
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>  | <b>78</b>  |
| A. Prosedur Pengembangan Media.....   | 78         |
| B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk .....   | 100        |
| C. Revisi Produk.....   | 114        |
| <b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>   | <b>117</b> |
| A. Prosedur Pengembangan Media <i>Storyline</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> .....  | 117        |
| B. Tingkat kemenarikan media <i>Storyline</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i><br>125   |            |
| C. Keefektifan Media <i>Storyline</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....  | 129        |
| <b>BAB VI PENUTUP .....</b>   | <b>137</b> |
| A. Kesimpulan .....   | 137        |
| B. Saran.....   | 138        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>  | <b>140</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>  | <b>145</b> |

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal tesis 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 = h  | 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 = u

أي = i

## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian .....                          | 14  |
| Tabel 3. 1 Storyboard .....                                       | 68  |
| Tabel 3. 2 Tabel Kualifikasi Kevalidan Produk .....               | 75  |
| Tabel 3. 3 Kualifikasi Kemenarikan Produk .....                   | 76  |
| Tabel 3. 4 Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media .....          | 106 |
| Tabel 3. 5 Grafik Kemenarikan Siswa .....                         | 108 |
| Tabel 4. 1 Komentar Ahli Media .....                              | 96  |
| Tabel 4. 2 Komentar Ahli Materi .....                             | 97  |
| Tabel 4. 3 Komentar Ahli Pembelajaran .....                       | 97  |
| Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....                         | 101 |
| Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi .....                       | 102 |
| Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....                 | 103 |
| Tabel 4. 7 Hasil Validasi Modul Ajar dari Ahli Materi .....       | 104 |
| Tabel 4. 8 Hasil Validasi Modul Ajar dari Ahli Pembelajaran ..... | 105 |
| Tabel 4. 9 Hasil Validasi Soal Pretest dan Postest.....           | 105 |
| Tabel 4. 10 Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Ekperimen.....          | 109 |
| Tabel 4. 11 Grafik Perbedaan Nilai Postest.....                   | 110 |
| Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Pretest.....                     | 111 |
| Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas Postest.....                    | 111 |
| Tabel 4. 14 Hasil Normalitas Postest .....                        | 112 |
| Tabel 4. 15 Hasil Homogenitas Postest.....                        | 112 |
| Tabel 4. 16 Hasil Uji-t.....                                      | 113 |

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 4. 17 Revisi Ahli Media.....         | 114 |
| Tabel 4. 18 Revisi Ahli Materi .....       | 115 |
| Tabel 4. 19 Revisi Ahli Pembelajaran ..... | 116 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....                  | 64 |
| Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE.....            | 66 |
| Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan ADDIE .....        | 67 |
| Gambar 4. 1 Menu Utama Media Storyline .....         | 84 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Petunjuk Penggunaan .....       | 85 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Menu Home .....                 | 86 |
| Gambar 4. 4 Menu Tujuan .....                        | 87 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Menu Materi .....               | 88 |
| Gambar 4. 6 Tampilan Menu Diskusi .....              | 89 |
| Gambar 4. 7 Tampilan Menu Melampirkan Hasil.....     | 89 |
| Gambar 4. 8 Tampilan Menu Game .....                 | 90 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Menu Kuis .....                 | 91 |
| Gambar 4. 10 Tampilan Menu Layer Kuis.....           | 91 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Menu Hasil .....               | 92 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Menu Hasil .....               | 93 |
| Gambar 4. 13 Tampilan Menu Hasil Jawaban Benar.....  | 93 |
| Gambar 4. 14 Menu Tampilan Hasil Jawaban Salah ..... | 94 |
| Gambar 4. 15 Tampilan Menu Daftar Pustaka.....       | 95 |
| Gambar 4. 16 Tampilan Menu Profil Pengembang.....    | 95 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....            | 146 |
| Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian..... | 147 |
| Lampiran 3 Validasi Ahli Media 1 .....           | 148 |
| Lampiran 4 Validasi Ahli Media 2 .....           | 153 |
| Lampiran 5 Validasi Ahli Materi.....             | 159 |
| Lampiran 6 Validasi Ahli Pembelajaran.....       | 164 |
| Lampiran 7 Validasi Modul Ajar 1 .....           | 170 |
| Lampiran 8 Validasi Modul Ajar 2.....            | 174 |
| Lampiran 9 Validasi Modul Ajar 3.....            | 178 |
| Lampiran 10 Validasi tes.....                    | 182 |
| Lampiran 11 Modul Ajar Sebelum Revisi 1.....     | 184 |
| Lampiran 12 Modul Ajar sebelum Revisi 2 .....    | 188 |
| Lampiran 13 Modul Ajar setelah Revisi .....      | 192 |
| Lampiran 14 Angket Kemenarikan .....             | 198 |
| Lampiran 15 Hasil Pretest Kelas Kontrol .....    | 199 |
| Lampiran 16 Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....  | 204 |
| Lampiran 17 Hasil Postest Kelas Kontrol.....     | 209 |
| Lampiran 18 Hasil Postest Kelas Eksperimen ..... | 213 |
| Lampiran 19 Foto Kegiatan .....                  | 214 |
| Lampiran 20 Biografi Penulis .....               | 219 |

## ABSTRAK

Putri, Candra Avista 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si

---

---

**Kata Kunci:** Media *Storyline*, Berbasis *PBL*, Berpikir Kritis

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi adanya kenyataan bahwa pembelajaran IPAS khususnya materi kegiatan ekonomi kurang berkaitan dengan kondisi sekitar siswa atau berbasis masalah. Keterbatasan media pembelajaran membuat hambatan dalam proses pembelajaran salah satunya siswa merasa bosan dan kurang terlatih kemampuan berpikir kritis. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah yang ada, dilakukan pengembangan media pembelajaran *storyline* berbasis *problem based learning* pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI. Tujuan dari daripada penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media *storyline* berbasis *problem based learning* pada materi kegiatan ekonomi, mengetahui tingkat kemenarikan produk, dan mengetahui efektivitas produk.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadaptasi dari Robert Maribe Branch yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Kota Batu, subjek penelitian adalah kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian adalah menghasilkan media *storyline* berbasis *problem based learning* dapat diakses secara *offline* dan *online* dan telah memenuhi komponen media yang sangat layak dan valid untuk digunakan dengan hasil validitas dari ahli media sebesar 95% ahli materi sebesar 89% dan ahli pembelajaran sebesar 90,4% Sedangkan tingkat respon siswa terhadap kemenarikan produk sebesar 90% dengan kategori sangat menarik. Hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang dihitung dari uji-t mendapatkan perolehan nilai sig 2-tailed sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media *storyline* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV MI.

Penelitian ini tidak hanya mendukung pada teori yang sudah ada, akan tetapi mengusulkan perubahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah atau bahkan dapat menggunakan metode lainnya untuk melatih siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal di masa depan. Sehingga dapat menciptakan warna baru dalam lingkup pendidikan.

## ABSTRACT

Putri, Candra Avista 2024. Development of Storyline Learning Media Based on *Problem Based Learning* to Improve Critical Thinking Skills of Grade IV Students of MI Miftahul Ulum Batu City. Thesis, Master of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Postgraduate Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si

---

---

**Keywords:** *Media Storyline, PBL-based, Critical Thinking*

This research and development is motivated by the fact that science learning, especially economic activity material, is less related to the conditions around students or problem-based. Limited learning media create obstacles in the learning process, one of which is students feel bored and lack of trained critical thinking skills. Therefore, to overcome existing problems, the development of *problem-based learning storyline learning media* on economic activity material was carried out to improve the critical thinking skills of grade IV students in MI. The purpose of this research is to produce products in the form of *problem-based learning storyline media* on the material of economic activity, knowing the level of attractiveness of the product, and knowing the effectiveness of the product.

This research uses the ADDIE development model adapted from Robert Maribe Branch which consists of 5 stages, namely *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*. This research was carried out at MI Miftahul Ulum Batu City, the subject of research was class IV. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation with qualitative and quantitative data analysis techniques.

The results of research and development are to produce *problem-based learning storyline media* that can be accessed offline and *online* and have fulfilled media components that are very feasible and valid for use with the results of validity from media experts as much as 95% material experts as big as 89% and a learning expert as big as 90,4% While the level of student response to product attractiveness is 90% with very interesting categories. The results of students' critical thinking skills calculated from the t-test get a 2-tailed sig score of  $0.000 < 0.05$  so that it can be interpreted that the use of *storyline media* can improve students' critical thinking skills on economic activity material in class IV MI.

This research not only supports existing theories, but proposes changes in the learning process by using *problem-based interactive learning media* or can even use other methods to train students in developing and improving critical thinking skills as a provision in the future. So as to create new colors in the scope of education.

## ملخص

بوتري، كاندرا أفيستا ٢٠٢٤ . تطوير وسائل تعلم القصة بناءً على التعلم القائم على حل المشكلات لتحسين قدرة التفكير النقدي لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة مفتاح العلوم، مدينة باتو. رسالة ماجستير في تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، برنامج الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الرسالة (١) دكتور شمس السلسيتيوتي ماجيستر في التربية الحاجة. (٢) دكتور نعمة الزهرة ماجيستر في العلوم الحاجة .

**الكلمات المفتاحية:** وسائل الإعلام القصة، القائم على التعلم القائم على المشاريع، التفكير النقدي الدافع وراء هذا البحث والتطوير هو أن تعلم العلوم، وخاصة مواد النشاط الاقتصادي، أقل ارتباطاً بالظروف المحيطة بالطلاب أو يعتمد على المشكلات. تخلق القيود المفروضة على وسائل التعلم عقبات في عملية التعلم، أحدها هو أن الطلاب يشعرون بالملل ويفتقرون إلى مهارات التفكير النقدي. لذلك، للتغلب على المشكلات الحالية، تم تطوير وسائل التعلم القصصية بناءً على التعلم القائم على المشكلات في مادة النشاط الاقتصادي لتحسين مهارات التفكير النقدي لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة الابتدائية الهدف من هذا البحث هو إنتاج منتج على شكل قصة إعلامية تعتمد على التعلم المبني على المشكلة على مادة النشاط الاقتصادي، وتحديد مستوى جاذبية المنتج، وتحديد فعالية المنتج.

يستخدم هذا البحث نموذج تطوير ADDIE المقتبس من روبرت ماريب براج والذي يتكون من خمسة مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء هذا البحث في مدرسة مفتاح العلوم بمدينة باتو، وكان موضوع البحث من الصف الرابع. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات والتوثيق مع تقنيات تحليل البيانات النوعية والكمية.

تتمثل نتائج البحث في إنتاج وسائل قصة تعتمد على التعلم القائم على حل المشكلات والتي يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت وغير متصل، وقد استوفت مكونات الوسائط المناسبة جداً والصالحة للاستخدام مع نتائج صلاحية من خبراء الإعلام بنسبة ٩٥%، وخبراء المواد بنسبة ٨٩%. وخبراء التعلم بنسبة ٩٠,٤% وفي الوقت نفسه، بلغ معدل استجابة الطلاب فيما يتعلق بجاذبية المنتج ٩٠% في الفئة الجذابة للغاية. حصلت نتائج قدرات التفكير النقدي للطلاب المحسوبة من اختبار t على قيمة سيح ثنائية الطرف تبلغ  $t > 0,05$ ، لذلك يمكن تفسير أن استخدام وسائل القصة يمكن أن يحسن قدرات التفكير النقدي لدى الطلاب في مادة النشاط الاقتصادي في الصف الرابع مي .

لا يدعم هذا البحث النظريات الموجودة فحسب، بل يقترح تغييرات في عملية التعلم باستخدام وسائل التعلم التفاعلية القائمة على حل المشكلات أو حتى يمكن استخدام طرق أخرى لتدريب الطلاب على تطوير وتحسين مهارات التفكير النقدي استعداداً للمستقبل. حتى يتمكن من خلق ألوان جديدة في نطاق التعليم.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa bertujuan untuk memahami materi pembelajaran<sup>2</sup>. Pembelajaran melibatkan guru, siswa, sumber belajar, media belajar dan lingkungan. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika proses kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa dilakukan secara aktif, efektif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna<sup>3</sup>. Pembelajaran dapat dikatakan bermakna jika saat kegiatan belajar para guru dengan kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan didukung dengan adanya teknologi. Sebab penggunaan media pembelajaran dengan bantuan teknologi yang tepat dalam proses pembelajaran memberikan stimulus kepada siswa untuk berpikir kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi<sup>4</sup>.

Salah satunya pembelajaran materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar memiliki manfaat yang besar bagi siswa dan dapat dikatakan sebagai pembelajaran sepanjang hayat maka dalam proses pembelajaran perlu memberikan media yang disesuaikan terutama media sederhana namun

---

<sup>2</sup> Miranda, "Pengertian Proses Pembelajaran Pembelajaran," *UNY* 39, no. 5 (2020): 561–63, [https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB 2-06208241034.pdf](https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB%20-06208241034.pdf).

<sup>3</sup> Teguh Prasetyo, "Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, no. July (2021): 1–23, <https://www.researchgate.net/publication/353162628>.

<sup>4</sup> Aditya Wardhana, "Media & Teknologi Dalam Pembelajaran," *Prenada Media*, no. January (2017): 266A. Pribadi, B. (2017). *Media & Teknologi Dalam*, <https://books.google.co.id/books?id=A-LJDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=kpPKAz-SzM&dq=teknologi&lr&pg=PA4#v=onepage&q=teknologi&f=false>.

dapat menarik siswa sehingga dapat memberikan stimulus kepada siswa dan menjadikan pembelajaran bermakna dan berkualitas<sup>5</sup>. Selain itu, materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar mencakup fakta, konsep, dan peristiwa yang ada di kehidupan sehari-hari. Disisi lain materi kegiatan ekonomi bertujuan untuk mengajarkan siswa mempelajari skala prioritas kebutuhan sendiri dan mempersiapkan mereka untuk mampu mengelola keuangan sebagai bekal masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Miftahul Ulum diperoleh media pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga hasil kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, metode penyampaian materi yang digunakan masih berorientasi pada pembelajaran yang berpusat guru, kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan belum tersedianya multimedia interaktif yang digunakan dalam penyampaian materi. Fakta lain media yang ada di sekolah banyak berupa cetak, sering kali hanya berupa media *powerpoint* secara terus menerus. Sehingga perlu adanya inovasi dan pengenalan media. Seperti *articulate storyline* merupakan aplikasi yang mirip dengan *powerpoint* namun dapat menggabungkan berbagai aspek tampilan yang menarik dan dilengkapi dengan fitur kuis<sup>6</sup>. Selain itu, *Storyline* dapat diakses oleh siswa secara *online* atau *offline* bisa juga diakses melalui LMS atau *Schrom*. Hal ini salah

---

<sup>5</sup> Rati Syafiana Putri, Darmansyah, and Desyandri, "Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SD," *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars* 12, no. 2 (2022): 167–76.

<sup>6</sup> Cahyani Hadza, Afridha Sesrita, and Irman Suherman, "Development of Learning Media Based on Articulate Storyline," *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)* 1, no. 2 (2020): 80–85, <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>.

satu keunggulan dari *storyline*. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sholihah bahwa penggunaan media *storyline* dapat menarik minat belajar siswa semakin tinggi dalam proses pembelajaran dan membantu siswa mudah menerima materi.

Fakta lain yang ditemukan adalah penggunaan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran terutama mengajak siswa untuk belajar menyelesaikan masalah mengakibatkan siswa sering mengobrol bersama temanya bahkan asik dengan dirinya sendiri. Disisi lain, level kognitif siswa masih berada di tingkat LOTS. Sedangkan pada pembelajaran abad 21 siswa diharapkan memiliki kemampuan *Critical thinking and problem solving* yang mencakup kemampuan dalam menyampaikan pendapat, berpikir seara sistematis, mampu membuat keputusan dengan baik, dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata<sup>7</sup>.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan bahwa dalam proses pembelajaran guru menemukan kesulitan menciptakan pembelajaran bermakna dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena media pembelajaran yang interaktif belum dikembangkan. Maka perlu dilakukan pengembangan media yang cocok untuk siswa kelas IV terutama membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan Daryanes et al 2023 menyatakan bahwa penggunaan media *storyline*

---

<sup>7</sup> Itsnaani Nur Halimah and Fitri Indriani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Abad 21 Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 30, no. 2 (2021): 159, <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p159>.

berbasis *problem based learning* dapat digunakan untuk proses pembelajaran dengan menarik minat siswa, serta adanya materi yang dikaitkan dengan masalah di lingkungan nyata siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa<sup>8</sup>.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis yaitu model *Problem based learning* yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa juga mampu menciptakan pengalaman belajar bagi siswa<sup>9</sup>. Selain itu, model pembelajaran ini memiliki kelebihan lain yaitu mendorong siswa untuk belajar dalam memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan sosial dan berkomunikasi dalam bekerja sama, mengajarkan siswa menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru, dan dapat membantu siswa untuk belajar sepanjang hayat<sup>10</sup>.

Oleh karena itu, pengembangan media *storyline* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis pada siswa sangat penting untuk dilakukan. Dengan menggunakan media *storyline*, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran,

---

<sup>8</sup> Febblina Daryanes et al., "The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem-Solving Ability," *Heliyon* 9, no. 4 (2023): e15082, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>.

<sup>9</sup> Siti Nurjannah and Nila Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Kelas III SD," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 8886–93.

<sup>10</sup> Yoki Ariyana et al., "Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi," *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*, 2018, 1–87, [https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01.\\_Buku\\_Pegangan\\_Pembelajaran\\_HOTS\\_2018-2.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf).

serta dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep yang dipelajari. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif pada dunia pendidikan dan pengembangan teknologi pembelajaran terutama dalam menghadapi tuntutan zaman yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka terdapat pertanyaan diantaranya adalah.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* materi ekonomi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* materi ekonomi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* materi ekonomi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah.

1. Mengeksplanasi prosedur pengembangan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* materi ekonomi untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu.

2. Mengetahui tingkat kemenarikan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* materi ekonomi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu.
3. Mengeksplanasi keefektifan penggunaan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* materi ekonomi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu.

#### **D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Adapun manfaat dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan tambahan ilmu dan khazanah penelitian bagi pembaca, terutama dalam hal pengembangan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* pada materi ekonomi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media *Storyline* berbasis *Problem based Learning* pada materi kegiatan ekonomi dapat memberikan informasi alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran yang aktif guna meningkatkan semangat belajar

pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Berikut ini adalah manfaat secara praktis.

a) Bagi siswa

Adanya media *Storyline* berbasis *Problem based Learning* pada materi kegiatan ekonomi diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi dengan mudah dan mampu meningkatkan berpikir kritis siswa.

b) Bagi guru

Adanya media *Storyline* berbasis *Problem based Learning* pada materi kegiatan ekonomi memotivasi guru untuk mengembangkan dan meningkatkan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik pada saat proses pembelajaran di kelas.

c) Bagi Peneliti

Peneliti mampu meningkatkan pemahaman mengenai pembuatan sistem pembelajaran dalam jaringan dan merancang media pembelajaran semenarik mungkin melalui *storyline*. Mempermudah peneliti mengarungi kehidupan, menjadikan peneliti dapat belajar banyak hal lagi terkait dunia pendidikan.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* Materi Ekonomi kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu sebagai berikut:

1. Media pengembangan *storyline* berbasis PBL dapat meningkatkan keefektifan kemampuan berpikir kritis.
2. Media *Storyline* berbasis PBL tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga siswa dapat belajar pada materi ekonomi kapanpun dan dimanapun secara fleksibel.
3. Media pembelajaran *storyline* dapat diakses di semua hal. Ex *smartphone*, komputer,

Keterbatasan yang ada dalam pengembangan ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Storyline* dalam hal ini dibatasi pada berbasis *problem based learning* materi ekonomi untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.
2. Materi pengembangan hanya untuk materi kegiatan ekonomi kelas IV.
3. Produk yang dihasilkan bukan untuk menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran, melainkan bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran yang ada didalam kelas supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dirinci sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan nantinya berupa *storyline* berbasis *problem based learning* dimana media ini akan dirancang

secara interaktif untuk memahami materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar terkhusus di MI Miftahul Ulum Kota Batu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Materi yang ada dalam media *storyline* yang dikembangkan berbasis *Problem Based Learning* yang dikaitkan juga dengan kondisi di sekitar siswa terutama yang ada di Kota Batu.
3. Media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* digunakan untuk melatih dan meningkatkan hasil belajar siswa berpikir kritis.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media *Storyline* yang diharapkan oleh peneliti diawali dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mempersiapkan *software articulate storyline 3* untuk proses pengerjaan media.
2. Media dioperasikan melalui *web Google* yang nantinya berupa *Html5*. *Html5* singkatan dari "*Hypertext Markup Language versi 5*," adalah suatu standar dalam pengembangan *web* yang menyediakan sintaksis dan aturan untuk membangun dan merancang halaman *web*.

Sehingga tampilan media yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Halaman utama

Halaman ini berisikan menu login menggunakan *username* dan *password* untuk memasuki halaman profil masing-masing siswa.

2. Halaman menu

Halaman ini nantinya akan berisikan berbagai menu yang ada dalam media pembelajaran, yang terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, kuis, profil pengembang.

3. Halaman petunjuk penggunaan

Pada halaman ini nantinya akan berisikan sintaks dari penggunaan media, sehingga pengguna tidak merasa kebingungan dalam menggunakan media.

4. Halaman tujuan

Halaman ini nantinya berisikan tujuan pembelajaran yang menjadi *output* belajar, adanya halaman ini untuk memudahkan pengguna mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

5. Halaman materi

Pada halaman ini berisikan materi-materi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang berbasis PBL. Selain itu, didukung dengan gambar dan video penunjang serta daftar referensi yang digunakan dalam menyusun materi.

6. Halaman kuis

Pada halaman ini berisikan kuis yang menjadi evaluasi pembelajaran untuk mengukur keberhasilan siswa selama proses pembelajaran,

## 7. Halaman profil

Pada halaman ini berisikan informasi profil pengembang yang mengembangkan media pembelajaran.

## H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian dalam hal ini akan menampilkan berbagai penelitian terdahulu yang memiliki beberapa fokus permasalahan yang berbeda, metode, dan hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Penelitian oleh Sari 2017 berfokus pada pengembangan bahan ajar berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas IV. Metode penelitian menggunakan RnD model Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis PBL layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian oleh Yonanda et al 2019 berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metodologi penelitian yaitu RnD dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media berbasis masalah dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk menyelesaikan masalah sehingga hasil berpikir kritis siswa dapat meningkat melalui pembelajaran.

Penelitian oleh Fandi Nugroho dan M. Iqbal Arrosyad tahun 2020 berfokus pada pengembangan media pembelajaran multimedia menggunakan *articulate storyline* untuk siswa kelas IV Pangkalpinang. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Alessi & Trollip. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* layak dan efektif, dengan berbagai karakteristik yang membuat pembelajaran lebih menarik dan terfokus.

Penelitian oleh Nabilah et al 2020 berfokus pada pengembangan media *articulate storyline* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa. Metodologi penelitian yang digunakan adalah RnD menggunakan model Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media cocok untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dengan tampilan menarik maka dapat meningkatkan minat belajar siswa serta materi yang disajikan dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian oleh Halimah & Indriani 2021 berfokus pada pengembangan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metodologi penelitian ini adalah RnD dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *storyline* berbasis *problem based learning* memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam

berinteraksi dengan lingkungan belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian oleh Wiratama & Abadi 2022 berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa dan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian oleh Sholihah 2022 berfokus pada pengembangan media *articulate storyline* pada kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metodologi penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media ini layak dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Nurjannah & Lestari 2023 berfokus pada pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *problem based learning* digunakan pada pembelajaran tema 6 energi dan perubahannya di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan menyoroti bahwa pentingnya

media pembelajaran inovatif dan peran guru dalam menggunakan teknologi di kelas.

Penelitian oleh Azkiah & Safrida 2023 berfokus pada pengembangan media *articulate storyline*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan sangat valid dan layak untuk digunakan, selain itu media ini dapat menarik minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Febblina Daryanes dkk tahun 2023 fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *problem solving*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Hasil penelitian ini memperoleh media pembelajaran interaktif sangat valid dan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* berbasis masalah yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

**Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian**

| No. | Nama Peneliti, Judul, Dan Identitas Penelitian   | Kesamaan  | Perbedaan   | Orinisinalitas Penelitian   |
|-----|--|---|---|---|
| 1.  | Sari 2017, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Tematik kelas IV (Tesis, Uiniversitas Lampung) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan bahan ajar</li> <li>• Fokus materi</li> <li>• Metode Borg &amp; Gall</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media dikembangkan berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV</li> <li>• Materi kegiatan ekonomi</li> </ul> |

| No. | Nama Peneliti, Judul, Dan Identitas Penelitian   | Kesamaan   | Perbedaan  | Orinisinilitas Penelitian  |
|-----|--|--|--|--|
| 2.  | Yonanda et al 2019, <i>Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students' Critical Thinking Ability</i> (Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, Sinta 2) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Berpikir kritis siswa sekolah dasar</li> </ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media komik</li> <li>• Fokus materi</li> <li>• Metode Borg &amp; Gall</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pengembangan ADDIE</li> </ul> |
| 3.  | Nugroho & Arrosyad 2020, <i>Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students</i> (International Journal of Elementary Education, Sinta 2)                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Storyline</i></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Berpikir kritis</li> <li>• Fokus materi</li> <li>• Model pengembangan Alessi &amp; Trollip</li> </ul> |  |
| 4.  | Nabilah et al 2020, <i>Development of Learning Media Based on Articulate Storyline</i> (Indonesian Journal of Applied Research IJAR, Scopus)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Articulate storyline</i></li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Berpikir kritis</li> <li>• Fokus materi</li> <li>• Model Borg &amp; Gall</li> </ul>                   |  |
| 5.  | Halimah & Indriani 2021, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada Pembelajaran Tematik Abad 21 Siswa Sekolah Dasar (Sekolah                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Articulate storyline</i></li> <li>• Kemampuan berpikir kritis sekolah dasar</li> <li>• Model ADDIE</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Fokus materi</li> </ul>   |  |

| No. | Nama Peneliti, Judul, Dan Identitas Penelitian   | Kesamaan   | Perbedaan  | Orinisinilitas Penelitian |
|-----|--|--|--|---------------------------|
|     | Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, Sinta 3)   |  |  |                           |
| 6.  | Wiratama & Abadi 2022, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Mata Pelajaran IPA kelas IV (Jurnal Pendidikan dan Konseling, Sinta 5) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Articulate storyline</i></li> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i> kelas IV</li> <li>• Model ADDIE</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kemampuan berpikir kritis</li> <li>• Fokus materi</li> </ul>   |                           |
| 7.  | Sholihah 2022, Pengembangan Materi Pembelajaran Tematik Melalui Media <i>Articulate Storyline</i> Kelas IV (Tesis, UIN KHAS Jember)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Articulate storyline</i></li> <li>• Model ADDIE</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Meningkatkan kemampuan berpikir kritis</li> <li>• Fokus materi</li> </ul> |                           |
| 8.  | Nurjanah & Lestari 2023, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Materi Energi dan Perubahan                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Articulate storyline</i></li> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Model ADDIE</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kemampuan berpikir kritis</li> <li>• Fokus materi</li> </ul>   |                           |
| 9.  | Azkiah & Safrida 2023, <i>Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 Theme 5 My Heroes on</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media <i>Articulate storyline</i></li> <li>• Model ADDIE</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Meningkatkan kemampuan berpikir kritis</li> <li>• Fokus materi</li> </ul> |                           |

| No. | Nama Peneliti, Judul, Dan Identitas Penelitian  | Kesamaan  | Perbedaan   | Orininalitas Penelitian |
|-----|---|---|---|-------------------------|
|     | <i>Student Learning Interest Grade IV Elementary School, (International Journal of Educational Research Excellence IJERE, Scopus)</i>   |   |   |                         |
| 10. | Febblina Daryanes Dkk Tahun 2023, <i>The Development Of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based On Case Methods To Train Student's Problem-Solving Ability, (Journal Heliyon, Scopus)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media <i>articulate storyline</i></li> <li>• metode yang digunakan ADDIE.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis <i>Problem based learning</i></li> <li>• Kemampuan berpikir kritis</li> <li>• Fokus materi</li> </ul> |                         |

Tabel orisinalitas tersebut menunjukkan mengenai perbedaan penelitian terdahulu, dengan penelitian yang saat ini dilaksanakan. Orisinalitas ini berisikan fokus pada penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan hasil penelitian.

### I. Definisi Operasional

Guna memudahkan pembaca dapat memahami maksud dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka diberikan dari istilah-istilah untuk mencegah adanya miskonsepsi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *storyline* merupakan media pembelajaran yang interaktif berisikan teks, gambar, video, dan kuis.
2. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang berisikan mengenai *problem solving*, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Pada penelitian ini menggunakan materi kegiatan ekonomi merupakan materi yang berfokus pada pengenalan konsep-konsep dasar kegiatan ekonomi di sekolah dasar meliputi memenuhi kebutuhan manusia, produksi, konsumsi, dan distribusi.

#### **J. Sistematika Penulisan**

Supaya mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian, maka sistematika penulisan penelitian adalah sebagai berikut.

- BAB I : Berisikan struktur latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan,
- BAB II : Berisikan kajian teori terintegrasi Islam, dan kerangka berpikir.
- BAB III : Berisikan jenis penelitian dan model pengembangan, prosedur pengembangan uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- BAB IV : Berisikan proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, revisi produk, dan hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu.

- BAB V : Berisikan pembahasan kajian produk yang dikembangkan, pembahasan hasil validasi produk, dan pembahasan hasil efektifitas produk.
- BAB VI : Berisikan kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran Storyline Berbasis *Problem Based Learning*

##### 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Secara garis besar prosedur pengembangan media pembelajaran memiliki tiga sintaks yang harus dilakukan yaitu tahap perencanaan, produksi, dan penilaian. Disisi lain dalam rangka untuk merancang pengembangan terdapat 6 sintas yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut<sup>11</sup>.

###### a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran adalah suatu kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Contoh jika kita mengharapkan siswa mampu memiliki keterampilan berpikir kritis sementara siswa baru bisa mencapai pada tahap level kognitif mengingat, memahami, dan menerapkan atau masih pada level domain C1-C3. Maka perlu dilakukan latihan untuk menganalisis, menilai, dan menciptakan.

Selanjutnya perlu menganalisis karakteristik siswa baik berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Upaya ini dapat dilakukan dengan tes, langkah ini disederhanakan dengan cara menganalisis topik matari yang dipadang

---

<sup>11</sup> Ani Cahyadi, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur," *Laksita Indonesia*, 2019, 3.

sulit dan memerlukan bantuan media serta sekaligus menentukan tujuan yang hendak dicapai termasuk rangsangan indra mana yang diperlukan.

b. Menentukan *instructional objective*

Cara supaya dapat merntukam tujuan pembelajaran yang baik terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut.

- 1) Tujuan pembelajaran harus terpusat pada siswa maknanya tujuan instruksional harus benar-benar mengajarkan siswa untuk menunjukkan perilaku yang diharapkan setelah proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Tujuan harus disajikan dengan kata kerja operasional maknanya kata kerja yang digunakan dapat menunjukkan perilaku yang dapat diamati dan diukur.

c. Menentukan materi secara terperinci yang sesuai dengan tujuan

Penyusunan materi dilihat dari pada sub yang dijelaskan dalam tujuan pembelajaran, oleh karena itu materi yang disusun sebagai rangka mencapai tujuan yang diharapkan dalam suatu pembelajaran. Pada materi ini disusun mulai dari hal-hal yang sederhana sampai pada hal yang rumit.

d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat ukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disajikan. Alat ukur yang digunakan dapat berupa tes, observasi, penugasan atau *checklist* perilaku.

Instrumen yang sudah dikembangkan digunakan untuk melakukan uji coba media yang telah dikembangkan sebelumnya tujuannya untuk menilai media tersebut dan mengukur keberhasilan siswa. Dari hal ini dilihat jika masih terdapat kekurangan maka diperlukan perbaikan namun jika dirasa sudah sesuai maka tidak perlu dilakukan perbaikan. Oleh karena itu, siswa dimintai tanggapan mengenai media tersebut dari segi kemenarikan dan keefektifan.

e. Menulis naskah media

Naskah media merupakan suatu bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang menjabarkan pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik dan disampaikan melalui media, sehingga materi perlu disajikan dalam tulisan atau gambar kedalam naskah program media.

Naskah program media yang dimaksud merupakan sebagai acuan yang digunakan pengembang dalam memproduksi media. Sebab naskah ini dapat berisikan urutan gambar dan grafis yang diambil oleh pengembang. Dalam hal ini juga dapat membuat *storyboard* untuk memudahkan dalam penyusunan media, menyiapkan *java script* pada media *articulate storyline*.

f. Mengadakan tes dan melakukan revisi

Pada tahapan ini secara keseluruhan dilakukan kegiatan tes kepada siswa untuk mengukur keberhasilan belajar siswa terhadap penggunaan media, dan perlu melakukan revisi dalam rangka perbaikan media.

Terdapat 2 alasan media pembelajaran perlu digunakan, pertama berdasarkan kebutuhan (*demand*). Sebagaimana diketahui bahwa kehidupan menjadi semakin kompleks, sehingga apa yang harus kita pelajari pun menjadi semakin kompleks, sehingga proses pembelajaran pun menjadi semakin kompleks. Selain itu media juga dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep atau menyampaikan sesuatu yang kompleks dan membuatnya lebih mudah untuk dipahami. Kedua, ketersediaan media (*supply*) yang semakin beragam akibat kemajuan teknologi di segala bidang<sup>12</sup>. Akibatnya muncul berbagai media berbasis teknologi yang terus berkembang, terutama didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Media pembelajaran merujuk pada semua alat fisik yang dibuat khusus untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi. Perangkat fisik yang dimaksud tidak hanya terbatas pada benda-benda nyata., tetapi juga materi cetak, visual, audiovisual, multimedia, dan *web*. Media harus sengaja dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media harus mampu menyampaikan informasi beserta pesan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan secara efektif dan efisien. Selain itu interaksi antara guru

---

<sup>12</sup> Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

dengan siswa, antar siswa, serta antara guru dan sumber belajar dapat dikembangkan dengan baik<sup>13</sup>.

Media pembelajaran merujuk kepada segala hal yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sangat fleksibel karena bisa digunakan di semua tingkat kelas siswa dan dalam segala jenis kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh suatu konsep pengetahuan baru, keterampilan, dan sikap. Menggunakan media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan dan meningkatkan pengertian siswa terhadap materi yang disajikan.

Di zaman digital ini, pendidik tidak hanya mampu menggunakan media pembelajaran tradisional, tetapi juga media pembelajaran modern. Penggunaan media dalam komunikasi pembelajaran memiliki dampak positif, seperti membuat penyampaian materi lebih efisien, menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif dan efektif dalam hal waktu. Selain itu, kualitas pembelajaran dapat meningkat, serta penggunaan media sangat fleksibel dan bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

---

<sup>13</sup> Muhammad Yaumi, *Media Teknologi Dan Pembelajaran*, Prenadamedia Group, 2018, <https://core.ac.uk/download/pdf/227425718.pdf>.

Penggolongan media pembelajaran memiliki beragam jenis menurut para ahli, namun dalam hal ini mengemukakan pendapat dan mengadopsi dari Arsyad bahwa klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock, & Reiguluth diantaranya adalah sebagai berikut<sup>14</sup>.

a. Media berbasis manusia

Media ini memanfaatkan interaksi dan partisipasi manusia dalam komponen proses penting selama pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini melibatkan proses komunikasi, kolaborasi antar satu individu dengan kelompok lainnya untuk saling bertukar informasi dan pengetahuan. Contohnya adalah guru, tutor, instruktur, dan lain sebagainya.

b. Media berbasis cetak

Media ini merujuk pada segala sesuatu yang berupa fisik yang dapat secara langsung diraba oleh manusia. Media ini seperti halnya buku cetak, majalah, surat kabar, modul, dan sejenisnya. Media cetak memiliki cakupan yang lebih terbatas dari pada media digital, namun masih menjadi sumber informasi yang penting dan memiliki keunggulannya sendiri.

c. Media berbasis audio

Media audio adalah media yang hanya mengeluarkan suara atau rekaman tanpa adanya gambar atau video yang dapat dilihat oleh

---

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2013).

pancaindra. Seperti halnya *tape recorder*, radio, rekaman, dan lain sebagainya.

d. Media berbasis visual

Media visual merupakan media yang jelas dapat dilihat oleh indra penglihatan manusia. Media ini dapat berupa gambar diam atau video gerak tanpa adanya suara. Jadi hanya dapat dilihat saja. Contohnya adalah gambar diam atau gambar gerak, foto, lukisan dan lain sebagainya.

e. Media berbasis *audio-visual*

Media *audio-visual* merupakan media yang menggabungkan antara suara dan sesuatu yang dapat dilihat. Sehingga media ini dapat didengar dan dilihat oleh pancaindra. Contoh dari media ini adalah film, dokumenter, video interaktif, skrip dan suara, dan lain sebagainya.

f. Media berbasis komputer

Media ini merupakan media yang memanfaatkan teknologi atau komputer selama penggunaan atau pembuatan. Contoh dari media ini adalah pembelajaran dengan bantuan komputer, media interaktif, *hypertext*, *stroryline*, dan lain sebagainya.

Pendapat lain mengenai ragam dan jenis media pembelajaran yaitu menurut Yaumi 2018 yang menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tujuh, diantaranya adalah sebagai berikut<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Yaumi, *Media Teknologi Dan Pembelajaran*.

- a. Realia, merupakan jenis media yang terkadang sering kali tidak dipikirkan sebagai media karena berkaitan secara langsung dengan pancaindera yang meliputi melihat, mendengar, mencium, merasa, dan meraba. Contoh dari media realia adalah tumbuhan, hewan, artefak, atau benda lainnya yang dapat disaksikan secara langsung oleh siswa. Selain benda, orang juga dapat digolongkan sebagai media apalagi saat mendemonstrasikan suatu kejadian. Dalam hal ini orang termasuk guru, siswa dan lain sebagainya.
- b. Model, dalam hal ini bermakna benda pengganti yang berarti seperti benda tiruan yang bersifat tiga dimensi maksudnya adalah benda yang dapat secara langsung dilihat oleh siswa. Contoh dari benda model adalah peta dunia, *globe*, anatomi manusia atau hewan, ular tangga dan lain sebagainya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.
- c. Teks, media jenis teks merujuk pada segala sesuatu yang disampaikan dengan huruf atau angka yang disajikan dalam bentuk *printed materials*, pada komputer, papan, infografis dan lain sebagainya. Selain itu media dalam bentuk teks ini dapat berupa cetak seperti buku, modul, lembar kerja siswa dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk teks yang disajikan pada non-cetak seperti *powerpoint* atau pada jenis tampilan lain yang menggunakan layar baik dari komputer dan *smartphone*.
- d. Visual dalam bentuk ini berupa segala sesuatu yang dapat dilihat oleh mata. Dalam hal ini terdiri dari atas visual cetak terdiri dari grafik, bagan, poster, gambar dan lain sebagainya. Sedangkan visual proyektor

terdiri dari *overhead projector*, *powerpoint*. Adapun visual pajangan yang terdiri dari *blackboard*, *whiteboard*, papan *buletin* dan lain sebagainya.

- e. Audio, berupa media pembelajaran yang dapat didengar dalam hal ini dapat bersumber dari suara apapun itu dari manusia, hewan, mesin, alam dan lain sebagainya. Namun kebanyakan audio yang digunakan dalam proses pembelajaran direkam menggunakan *compact disc* dan *auditape*.
- f. Video, dalam hal ini menampilkan gambar yang dapat bergerak baik memiliki suara atau tidak memiliki suara. Penayangan video biasanya menggunakan proyektor, *videotape*, *webcast* dan lain sebagainya.
- g. Multimedia, merupakan penggabungan dari media realia, model, teks, visual, audio, video yang digunakan dalam waktu yang bersamaan dan dapat dikendalikan melalui komputer atau *smartphone*.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses yang melibatkan perancangan, pembuatan, penyempurnaan, dan pengembangan media pembelajaran dengan mengacu pada teori pengembangan yang sudah ada<sup>16</sup>. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi dari pendidik, sehingga materi pembelajaran dapat diserap lebih baik dan membantu membentuk pengetahuan siswa<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Rini Sefriani, Popi Radyuli, and Rina Sepriana, "Design and Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor," *International Journal of Educational Development and Innovation* 1, no. 1 (2021): 2797–7528.

<sup>17</sup> M A Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan untuk menghasilkan perubahan positif pada kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, merangsang proses belajar, membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, dan mengaktifkan proses belajar dengan membiarkan mereka berinteraksi satu sama lain<sup>18</sup>.

Penggunaan media pembelajaran dijelaskan juga didalam Al-quran surah An-Nahl ayat 44 sebagai berikut.

بِأَلْبِينَةٍ وَأَلْزُؤْرٍ ۗ وَأَنزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya ”(mereka kami utus) dengan membawa keterangan dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Al-Quran kepadamu, supaya engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka agar mereka berpikir”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran di sekolah sebaiknya harus dipikirkan dengan matang yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Terutama sebagai guru pada saat menjelaskan dan menerangkan materi kepada siswa hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sebaiknya di rancang secara inovatif, kreatif, dan tidak monoton. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan maksimal sesuai harapan.

---

<sup>18</sup> S.S.M.P. Muthmainnah et al., *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Media Sains Indonesia, 2022), [https://books.google.co.id/books?id=sLp%5C\\_EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=sLp%5C_EAAAQBAJ).

Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran sebagai seorang guru harus memahami perkembangan kognitif dan psikologis siswa. Sebab tujuan pembelajaran bukan hanya memberikan pemahaman terhadap materi yang disampaikan, namun menanamkan pendidikan karakter yang sesuai dengan profil pelajar pancasila<sup>19</sup>. Maka media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa, memperhatikan afektif dan psikomotorik serta perkembangan psikologis siswa serta memperhatikan sarana prasarana yang ada di sekolah.

Disisi lain terdapat urgensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dinamika perkembangan dan kemajuan dari waktu ke waktu senantiasa mempengaruhi perkembangan teknologi dan menuntutnya untuk disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat secara keseluruhan. Teknologi yang dikembangkan manusia juga mempunyai berbagai jenis dan fungsi, seperti bioteknologi, teknologi multimedia, dan teknologi komunikasi, serta memberikan kontribusi yang besar terhadap pendidikan. Oleh karena itu, dengan hadirnya teknologi tersebut diharapkan perkembangan tersebut juga akan meningkatkan nilai mutu pendidikan di Indonesia.

Maka dari itu, urgensi media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Sulastris Sulastris et al., "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar," *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 3 (2022): 583, <https://doi.org/10.29210/30032075000>.

<sup>20</sup> Thoriq Aji Silmi and Abdulloh Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 69–77, <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>.

- a. *Anytime and anywhere*, salah satu kelebihan adanya teknologi dan informasi adalah memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk dapat membuka dan mengakses tanpa adanya ruang dan waktu, sehingga proses pembelajaran tidak mudah terhambat pada pelaksanaannya.
- b. Media dapat diakses melalui sumber pembelajaran jarak jauh, dalam hal ini pastinya membutuhkan internet untuk dapat mengakses medianya. Materi yang ada didalam media juga dapat beragam dan mencakup semua aspek pembelajaran dan dapat diakses oleh semua orang setiap saat.
- c. Peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan adalah menjadi hal penting, terutama saat dilakukan eskpansi pendidikan. Sehingga adanya media berbasis teknologi dan informasi dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa, fasilitas sekolah yang terus dilakukan perkembangan, dan juga pelatihan terhadap guru. Disisi lain memanfaatkan teknologi dengan tepat sebab di era saat ini pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman dan dengan adanya teknologi maka dapat mengelola pembelajaran dengan berpusat kepada siswa (*student centered*).
- d. Pemanfaatan teknologi dan informasi dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar, pastinya penggunaan beragam media dalam pembelajaran seperti video, televisi, multimedia yang dapat dikombinasikan dengan gambar, teks, suara, video, kuis, yang dikemas dalam model

pembelajaran tertentu untuk menarik minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

- e. Peningkatan pelatihan guru, adanya teknologi dan informasi juga telah dimanfaatkan oleh para guru dalam meningkatkan kualitas. Pembelajaran dalam konteks Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan secara berkelanjutan melaksanakan segala upaya untuk meningkatkan profesionalisme guru, termasuk memberikan pelatihan teknologi dan informasi, baik secara *face to face*, *in-house training*, *blended learning*.

*Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak buatan *Global Incorporation* yang memungkinkan untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang terdiri dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Aplikasi ini termasuk dalam perangkat lunak *mix programming tools*, yang memungkinkan pengguna berkomunikasi atau mengadakan presentasi. Pengguna dapat membuat template sendiri atau menggunakan template yang telah disediakan, dan pengguna dapat mengubahnya sesuai keinginan dan kebutuhan. Oleh karena itu, *Articulate Storyline* dapat membantu perancang pembelajaran dari tingkat pemula hingga lanjutan. Software ini sangat bagus untuk pendidik yang ingin membuat media pembelajaran interaktif.

*Output* yang dihasilkan dari *Articulate Storyline* sangat beragam, termasuk format yang dapat dioperasikan pada perangkat iOS, Android, dan

PC<sup>21</sup> baik secara *offline* maupun *online*, *output*-nya bisa berupa media berbasis *web* (HTML5) atau *file* aplikasi yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, *tablet*, dan *smartphone*. Sejalan dengan pendapat Mallu & Samsuriah, 2020 yang menyatakan bahwasannya media *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk media presentasi dan penyampaian informasi<sup>22</sup>. Media ini sangat baik untuk mendukung pembelajaran dan mampu bersaing dengan media *Adobe Flash* yang sering digunakan untuk membuat media interaktif. *Articulate Storyline* berbeda karena tidak memerlukan pemrograman atau *coding* untuk dibuat. Sebaliknya, itu menggunakan menu *trigger* yang membantu pendidik dan pemula membuat media pembelajaran interaktif dan membuat kelas yang baik.

Terdapat beberapa istilah dalam *articulate storyline 3* yang perlu dipahami terlebih dahulu, tujuannya dalam pembuatan media lebih mudah. Terdapat istilah *project*, yaitu istilah yang digunakan untuk merancang media melalui aplikasi dan paling tidak terdiri dari satu *scene*. Penggunaan *scene* untuk menampilkan slide dan diberikan nama sesuai dengan kebutuhan. Seperti menu awal, materi, hingga menu kuis. Jenis slide yang ada pada aplikasi ini hampir memiliki kesamaan pada *Microsoft Power Point*, akan tetapi pada *articulate storyline 3* lebih bervariasi dan dapat

---

<sup>21</sup> Vandan Wilyanti et al., *Development of Articulate Storyline 3 Learning Media Based on Local Wisdom in Traditional Lampung Games In Improving Science Skills*, vol. 1 (Atlantis Press SARKL, 2023), [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2\\_68](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_68).

<sup>22</sup> Satriawaty Mallu and Samsuriah Samsuriah, "Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar," in *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*, 2020, 102–4.

menghasilkan media yang lebih interaktif. Didalam satu slide dapat memuat satu atau bahkan lebih layer yang didalamnya juga dapat memuat konten. Penggunaan layer antara satu dengan yang lainnya terpisah maka bisa digunakan dengan bebas tanpa mengganggu objek yang lainnya.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan articulate storyline pasti memiliki kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut<sup>23</sup>.

- a. Media interaktif yang dapat berfungsi sebagai smart brainware dimana hal ini mudah digunakan oleh pemula dan semua kalangan.
- b. Aplikasi ini tidak membutuhkan *coding* sehingga mudah untuk digunakan.
- c. Memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Microsoft power point*, namun aplikasi ini lebih beragam dan lebih interaktif.
- d. Dapat memberikan fitur kuis dan umpan balik kepada siswa.
- e. Hasil publikasi media ini dapat diakses oleh pengguna secara *online* berwujud html5, scrom/lms atau *offline* berwujud file aplikasi atau exe.

Namun disisi lain *articulate storyline* memiliki kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut<sup>24</sup>.

- a. Tidak mampu merekam jawaban pada kuis, hal ini disebabkan karena tidak melalui *coding*.
- b. Jika dipublikasikan berwujud html5 maka membutuhkan paket data atau internet yang mendukung.

---

<sup>23</sup> N Arifah, "Pengembangan Media Articulate Storyline," *Http://Repository.Iainkudus.Ac.Id*, 2022, 17–39.

<sup>24</sup> Arifah.

## 2. Model Problem Based Learning

Model *Problem Based Learning*, atau pembelajaran berbasis masalah, adalah metode pembelajaran yang didasarkan pada berbagai masalah yang memerlukan penyelidikan autentik, yaitu penyelidikan yang memerlukan penyelesaian nyata dari suatu masalah konkret. Problem Based Learning juga melibatkan interaksi antara stimulus dan respons, yaitu hubungan dua arah antara belajar dan lingkungan. Dalam proses pembelajaran ini, lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak siswa menafsirkan bantuan tersebut secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, dan dicari solusinya dengan baik. Selain itu, siswa mendapatkan pengalaman dari lingkungan yang nantinya dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya<sup>25</sup>.

*Problem Based Learning*, atau pembelajaran berbasis masalah (PBM), adalah inovasi dalam pembelajaran yang mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis. Dengan metode ini, siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikir mereka secara terus-menerus. Menurut Tan (2003), pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21,

---

<sup>25</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, pertama (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007).

karena pendidikan di era ini berhubungan dengan masalah-masalah baru yang ada dalam kehidupan nyata<sup>26</sup>.

Menurut Setyo et al. (2020), *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menghadirkan berbagai masalah dari kehidupan nyata siswa untuk memberikan pengalaman yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, sambil tetap mempertahankan fokus pada pengetahuan atau konsep yang menjadi tujuan pembelajaran<sup>27</sup>.

Menurut Jonassen & Hung, pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning* atau PBL) adalah metode pengajaran yang bertujuan mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia nyata. Dengan mengharuskan siswa memecahkan masalah, PBL meningkatkan hasil belajar mereka dengan mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam menerapkan pengetahuan, memecahkan masalah, melatih pemikiran tingkat tinggi, dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri<sup>28</sup>.

Menurut Zumbach & Prescher, definisi lain dari pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran kelompok kecil yang berpusat pada siswa dan mendukung pembelajaran aktif<sup>29</sup>. Pengertian

---

<sup>26</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, kedua (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).

<sup>27</sup> Arie Anang Setyo et al., *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*, vol. 1 (Yayasan Barcode, 2020).

<sup>28</sup> David H Jonassen and Woei Hung, "Problem-Based Learning," in *Encyclopedia of the Sciences of Learning*, ed. Norbert M Seel (Boston, MA: Springer US, 2012), 2687–90, [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_210](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_210).

<sup>29</sup> Joerg Zumbach and Claudia Prescher, "Problem-Based Learning and Case-Based Learning," in *International Handbook of Psychology Learning and Teaching*, ed. Joerg Zumbach et al. (Cham: Springer International Publishing, 2023), 1235–53, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-28745-0\\_58](https://doi.org/10.1007/978-3-030-28745-0_58).

lain dari pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan kurikuler dan instruksional yang berpusat pada siswa, dimana mereka diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, berkolaborasi, meneliti, dan menanggapi masalah serta situasi dunia nyata yang autentik. Pengalaman ini menyediakan ruang lingkup yang luas untuk pembelajaran interdisipliner, memungkinkan siswa memanfaatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dari berbagai disiplin ilmu dalam mencari pembelajaran baru. Selain itu, PBL memfasilitasi peluang yang kuat untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, baik di dalam maupun di luar kelas<sup>30</sup>.

Pembelajaran *problem based learning* dirancang khusus untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, pemecahan masalah, dan intelektual. Dalam pembelajaran ini, siswa diberikan kesempatan sebanyak mungkin untuk mengajukan pertanyaan dan merasa termotivasi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) menggunakan masalah sebagai konteks bagi siswa untuk mempelajari berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep penting dari materi pelajaran.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusatnya, di mana siswa terlibat dalam kelompok yang bekerja bersama untuk menyelesaikan

---

<sup>30</sup> Marnie Best, "Problem-Based Learning in Technology Education," in *Handbook of Technology Education*, ed. Marc J de Vries (Cham: Springer International Publishing, 2018), 489–503, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-44687-5\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-319-44687-5_37).

masalah yang ada dalam dunia nyata. PBL adalah suatu pendekatan pedagogis yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil terlibat secara aktif dengan masalah yang signifikan<sup>31</sup>. Dalam PBL, siswa diberikan kesempatan untuk memperluas keterampilan mereka yang meliputi kerja tim, manajemen proyek, komunikasi lisan dan tertulis, pemahaman diri serta evaluasi dalam konteks kelompok, kerja mandiri, kemampuan berpikir kritis dan analitis, penjelasan konsep, pembelajaran mandiri, penerapan konten kursus ke situasi dunia nyata, penelitian dan literasi informasi, serta pemecahan masalah lintas disiplin ilmu. Dengan demikian, PBL memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi.<sup>32</sup>

PBL juga memungkinkan siswa untuk menemukan dan mengevaluasi sumber penelitian, berkolaborasi dalam kelompok, dan terus belajar sepanjang hidup. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) melibatkan guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan proses pembelajaran dipandu oleh siswa dengan tujuan memecahkan masalah yang diberikan. Masalah dalam PBL diambil dari kurikulum unit dan mencerminkan potensi penerapan di situasi kerja di masa depan. Dengan PBL, siswa terlibat dalam situasi terbuka yang mirip dengan dunia kerja dan bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan apa yang mereka ketahui atau tidak ketahui.

---

<sup>31</sup> Yona Yolanda, "Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar," *Pakar Pendidikan* 16, no. 2 (2019): 29–39, <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43>.

<sup>32</sup> Yolanda.

Mereka juga belajar cara mencari informasi untuk membantu mereka. Ini berkaitan dengan teori instruksi, pendekatan pendidikan kontemporer, dan strategi pengajaran di institusi pendidikan tinggi.

Pembelajaran menggunakan model *problem based learning* tentunya memiliki alur dan langkah-langkah untuk mencapai tujuan. Sintak pembelajaran model *problem based learning* menurut Santos et al bahwa tahapan pembelajaran PBL terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut<sup>33</sup>.

a. *Understanding the problem*

Tahap ini merupakan langkah awal untuk memahami suatu masalah. Dimana pada tahap ini terdiri dari analisis masalah, mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelompokan siswa atau pembagian kerja pada setiap siswa.

b. *Learning stage*

Tahap kedua disini yaitu mulai pada tahapan pembelajaran yang akan dan sedang berlangsung. Tahap ini terdiri dari kegiatan belajar dan meneliti terhadap masalah yang sebelum telah dianalisis dan diidentifikasi. Selain itu, pada tahap ini siswa bekerja sama dengan kelompoknya dalam konteks belajar dan meneliti.

c. *Solving the problem*

Memecahkan masalah dalam tahapan ini diawali dengan setiap tim yang sudah saling bertemu dengan temannya dan sudah melakukan

---

<sup>33</sup> Simone C.dos Santos et al., "Problem-Based Learning Diagnosis in Computing Higher Education: An Overview from Brazilian Public Institutions," *SN Computer Science* 3, no. 3 (2022): 1–21, <https://doi.org/10.1007/s42979-022-01106-z>.

diskusi, selanjutnya dilakukan pembagian tugas dan saling bertukar pikiran terkait dengan masalah yang hendak diselesaikan bersama. Pada tahapan ini lebih mengedepankan kegiatan berdiskusi antar teman dan antar kelompok.

d. *Reflecting*

Tahapan ini merupakan tahapan refleksi atau melakukan evaluasi dari kegiatan diskusi yang sebelumnya telah dilakukan. Tahapan ini terdiri dari refleksi secara individu atau kelompok terhadap proses yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu, merefleksikan juga terkait pengetahuan yang telah didapatkan setelah menyelesaikan masalah yang ada. Terakhir yaitu bersama-sama dalam mengevaluasi hasil belajar. Pada tahap refleksi ini setiap tim melakukan presentasi atau memaparkan hasil diskusi atau penyelesaian yang telah didapatkan sebelumnya, kemudian hasil yang didapatkan di evaluasi untuk mengetahui mana yang perlu dilakukan perbaikan.

Selain langkah yang telah dijelaskan, dalam proses pembelajaran PBL juga terdapat 10 prinsip atau elemen dari PBL yang terbagi dalam 5 bagian utama diantaranya adalah sebagai berikut.

a. *Problem*

- 1) Permasalahan sebagai inti awal
- 2) Siswa dihadapkan dengan sebuah masalah
- 3) Masalah berkaitan dengan kehidupan nyata
- 4) Kompleksitas masalah

b. *Environment*

Keaslian lingkungan belajar, maksudnya adalah setiap permasalahan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan nyata yang ada di sekeliling siswa.

c. *Content*

- 1) Mendorong siswa dalam menyelesaikan masalah
- 2) Siswa memiliki kebebasan terhadap ide-ide untuk menyelesaikan masalah.

d. *Human Capital*

Pada tahap ini siswa berkolaborasi dengan teman lainnya dan melakukan pembelajaran multi arah maknanya dapat berdiskusi dengan semua yang ada disekelilingnya.

e. *Process*

- 1) Merefleksi isi dan proses yang telah dilakukan sebelumnya.
- 2) Penilaian berkelanjutan, maknanya pembelajaran tidak hanya berhenti setelah penilaian akan tetapi dilakukan berkelanjutan supaya arah pembelajaran tidak terputus, dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Menurut Rusman sintaks dalam pembelajaran berbasis masalah terdapat 5 langkah diantaranya adalah sebagai berikut<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*.

a. Menentukan masalah

Pada tahap ini guru memberikan pengenalan suatu masalah, dimana dalam hal ini siswa juga diminta untuk berdiskusi dan mampu menentukan masalah yang ada di kehidupan nyata dan untuk diselesaikan.

b. Analisis masalah dan isu belajar

Pada tahap ini siswa menganalisis masalah yang telah ditentukan sebelumnya, berdasarkan masalah yang ada dengan belajar bersama siswa menganalisis masalah, mencari jalan keluar masalah yang ada.

c. Pertemuan dan laporan

Masalah yang telah ditentukan dan dianalisis langkah selanjutnya yaitu melakukan pertemuan dan melaporkan hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam hal ini pikiran siswa yang telah di tulis juga dapat dijadikan laporan.

d. Penyajian solusi dan refleksi

Menyajikan solusi merupakan langkah penting dalam penyelesaian masalah dengan cara menyajikan ide-ide kreatif dan strategi yang terencana secara sistematis. Refleksi dapat berfungsi sebagai cerminan dari pengalaman-pengalaman ini, memungkinkan siswa memahami dampaknya, belajar dari prosesnya, dan mendapatkan wawasan yang berharga. Melalui presentasi solusi yang bijaksana dan refleksi mendalam siswa dapat membangun jembatan antara pemecahan masalah yang efektif dan pertumbuhan yang berkelanjutan.

e. Kesimpulan, integrasi, dan evaluasi

Kesimpulan berfungsi sebagai titik akhir untuk meringkas hasil, sintesis memastikan bahwa solusi diintegrasikan dengan benar ke dalam konteks yang lebih luas, dan evaluasi memberikan dasar untuk perbaikan dan wawasan di masa depan. Menarik kesimpulan yang kuat, melakukan sintesis yang hati-hati, dan melakukan evaluasi yang jujur memastikan bahwa penyelesaian masalah tidak hanya efektif pada saat ini, namun juga meletakkan landasan bagi keberhasilan jangka panjang.

Adapun sintaks pembelajaran dengan *problem based learning* menurut Masek dan Yamin adalah sebagai berikut <sup>35</sup>.

- a. Pada tahap awal, yang disebut sebagai orientasi siswa pada masalah, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa, dan memperkenalkan permasalahan yang akan dibahas sebagai pengantar.
- b. Pada tahap kedua, yaitu mengorganisir siswa untuk belajar, siswa diminta untuk memahami dan mendefinisikan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, guru dapat membentuk kelompok belajar bagi siswa untuk bekerja bersama.
- c. Pada tahap ketiga, kelompok dipandu dalam penyelidikan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Siswa diminta untuk mencari

---

<sup>35</sup> Alias Masek and Sulaiman Yamin, "The Effect of Problem Based Learning on Critical Thinking Ability: A Theoretical and Empirical Review," *International Review of Social Sciences and Humanities* 2, no. 1 (2011): 215–21, [www.irssh.com](http://www.irssh.com).

informasi untuk memecahkan masalah tersebut, baik secara individu maupun melalui diskusi dalam kelompok.

- d. Pada tahap keempat, setelah siswa mengumpulkan informasi relevan dan berdiskusi dengan kelompok, mereka diminta untuk menyajikan hasil diskusi secara tertulis dengan menggunakan tulisan tangan atau dapat diketik.
- e. Pada tahap kelima, kelompok melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Setiap kelompok dapat menyajikan hasil diskusi mereka kepada kelompok lainnya untuk dianalisis bersama-sama dan saling dievaluasi mengenai proses pemecahan masalah. Hal ini bertujuan agar setiap kelompok dapat memberikan argumennya secara timbal balik.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* selalu dikaitkan dengan adanya suatu masalah yang perlu untuk diselesaikan. Model pembelajaran ini pada dasarnya mengajarkan kepada siswa bahwa didalam kehidupan selalu ada suatu masalah, maka dalam proses pembelajaran dari dini sudah diajarkan sebagai bekal siswa menjalani kehidupan yang berlangsung nantinya. Disisi lain, model pembelajaran ini meminta siswa untuk dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

Maka dalam artian setiap ada masalah pasti terdapat solusi dibalikinya. Maka dalam proses pembelajaran *problem based learning* mengajarkan bahwa setiap ada masalah yang terjadi selalu ada solusinya, dan setiap keadaan juga dapat berubah sesuai dengan usaha yang dilakukan untuk

menyelesaikan masalah tersebut. Seperti yang dijelaskan dalam kutipan QS.

Ar-Rad ayat 11 sebagai berikut.

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ...

“Artinya: ...Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri...”.

### 3. Berpikir Kritis

Menurut Piaget dalam Wood, Smith & Groddniklaus mengenai tahapan perkembangan anak kelas IV sekolah dasar dikategorikan pada tahap operasional konkrit pada rentan usia 7-11 tahun yang memiliki kemampuan dan kecerdasan dalam berpikir secara logis dengan memahami berbagai hal secara konkrit<sup>36</sup>. Anak-anak pada tahap ini mengalami kesulitan dengan abstrak dan pemikiran praktis, dan mereka hanya bisa menyelesaikan permasalahan mendasar berdasarkan pemahaman realitas atau permasalahan yang ada di lingkungan siswa pada kehidupan nyata<sup>37</sup>. Oleh karena itu siswa mulai berpikir secara mendalam, maka perlu untuk dilatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Menurut para filosofis berpikir kritis memiliki beberapa definisi diantaranya adalah sebagai berikut<sup>38</sup>.

<sup>36</sup> Kay C. Wood, Harlan Smith, and Daurice Grossniklaus, “Stages of Cognitive Development,” 2014, 225–44, [https://doi.org/10.2991/978-94-6239-027-0\\_12](https://doi.org/10.2991/978-94-6239-027-0_12).

<sup>37</sup> Devi Afriyuni Yonanda, Yuyu Yuliati, and Dudu Suhandi Saputra, “Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students’ Critical Thinking Ability,” *Mimbar Sekolah Dasar* 6, no. 3 (2019): 341–48, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22892>.

<sup>38</sup> Abdur Rahman As’ari et al., *Ragam Soal Matematis Untuk Mengembangkan Disposisi Berpikir Kritis* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2019).

- a. Kemakmuran dan keterampilan melakukan suatu kegiatan dengan reflektif tanpa adanya keraguan.
- b. Pemikiran reflektif yang masuk akal yang terfokus pada pengambilan keputusan terhadap apa yang dilakukan.
- c. Penilaian yang bertujuan untuk mengatur diri sendiri yang mampu menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, serta penjelasannya terkait dengan pembuktian, konseptual, metodologis, kriteologis yang dijadikan sebagai pertimbangan yang mendasari suatu keputusan.
- d. Berpikir kritis merupakan suatu cara berpikir yang bertujuan untuk membentuk suatu penyelesaian terhadap masalah.

Sedangkan definisi berpikir kritis secara psikologis memiliki beberapa definisi diantaranya adalah sebagai berikut<sup>39</sup>.

- a. Berpikir kritis merupakan suatu proses mental, strategi, representasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, dan mempelajari konsep baru.
- b. Penggunaan keterampilan atau strategi kognitif yang meningkatkan kemungkinan dari hasil yang diinginkan.
- c. Melihat kedua sisi suatu permasalahan dan mampu terbuka terhadap bukti-bukti baru untuk menyangkal ide-ide, bernalar tanpa memihak,

---

<sup>39</sup> As'ari et al.

menyimpulkan sesuai dengan fakta yang tersedia dan mampu memecahkan masalahnya.

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang esensial dalam pengembangan keterampilan abad ke-21. Pendidikan, sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan bangsa, menganggap kemampuan berpikir sebagai suatu kompetensi utama.<sup>40</sup> Berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengevaluasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan secara obyektif dari informasi yang diberikan sebelum mengambil keputusan atau bertindak. Ini melibatkan kemampuan untuk mempertimbangkan sudut pandang yang beragam, meragukan asumsi yang ada, mengenali kelemahan dalam argumen, serta menggunakan bukti yang relevan untuk mencapai kesimpulan yang masuk akal.

Menurut Robert Ennis, definisi lain dari berpikir kritis adalah proses berpikir yang dilakukan secara beralasan dan reflektif, dengan fokus pada pembuatan keputusan mengenai keyakinan atau tindakan yang harus diambil<sup>41</sup>. Dengan kata lain, kemampuan berpikir kritis siswa mencerminkan cara berpikir siswa itu sendiri. Oleh karena itu, penting untuk melatih keterampilan berpikir kritis seorang siswa sejak dini, bahkan saat berada di sekolah dasar.

---

<sup>40</sup> Adhitya Rahardhian, "Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat," *Jurnal Filsafat Indonesia* 5, no. 2 (2022): 87–94, <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>.

<sup>41</sup> Robert H Ennis, "Sifat Berpikir Kritis : Sebuah Garis Besar Disposisi Berpikir Kritis," *Illinois, Universitas*, 2011, 1–8.

Keterampilan berpikir kritis dapat dilakukan melalui mengukur hasil belajar siswa, adapun indikator yang dapat digunakan dalam pengukuran hasil belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut.<sup>42</sup>

- a. *Elementary clarification*, maknanya memberikan penjelasan sederhana. Sehingga sub indikator soal yang dapat digunakan adalah dapat memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, bertanya atau menjawab pertanyaan klarifikasi dan pertanyaan yang menantang.
- b. *Basic Support*, yaitu membangun keterampilan dasar. Adapun sub indikator soal yang dapat digunakan adalah mengidentifikasi dan merumuskan pertanyaan, mengidentifikasi kriteria-kriteria untuk mempertimbangkan jawaban yang mungkin, soal yang mampu menjaga kondisi pikiran.
- c. *Inference*, membuat inferensi atau proses penarikan kesimpulan atau simpulan yang didasarkan pada informasi yang telah tersedia. Sehingga sub indikator soal yang dapat digunakan adalah mengidentifikasi suatu kesimpulan, mengidentifikasi alasan (sebab) yang dinyatakan secara eksplisit.
- d. *Advance Clarification*, memberikan penjelasan lebih lanjut indikator ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi istilah, mempertimbangkan definisi, dan mengidentifikasi asumsi. Harapannya dalam konteks ini dapat melibatkan pemahaman mendalam kepada

---

<sup>42</sup> Ambar Pangari bowosakti, "Kisi-Kisi Keterampilan Berpikir Kritis Dan Indikatornya," *Repository.Upi.Edu*, 2014.

siswa terkait konsep-konsep serta kemampuan siswa untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci dan tepat terkait konsep yang dibahas.

- e. *Strategic and Tactics*, yaitu berkaitan dengan strategi dan taktik. Pada dasarnya meskipun kedua hal ini berbeda, namun keduanya saling terkait satu sama lain. Strategi dalam hal ini adalah rencana tindakan siswa yang mengarah pada tujuan akhir setelah diberikan suatu masalah. Sedangkan taktik dalam hal ini adalah langkah-langkah yang spesifik untuk mencapai suatu tujuan tersebut.

## **B. Kemenarikan Media *Storyline***

Kemenarikan media berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran yang memiliki dua aspek penting yaitu metode dan media pembelajaran. Pertama pemilihan metode yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai supaya penyampaian materi dalam pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada siswa. Kedua mengenai pemilihan media pembelajaran supaya dapat menarik siswa adalah media yang digunakan mudah untuk dioperasikan siswa, media mengandung unsur visual dan audio yang menarik siswa.

Disisi lain pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi daya tarik tersendiri kepada siswa, supaya media dapat sesuai dengan siswa

maka terdapat prinsip yang perlu diperhatikan untuk dapat menarik minat belajar siswa. Diantaranya adalah sebagai berikut<sup>43</sup>.

1. Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran karakteristik siswa dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa. Sehingga yang perlu diperhatikan di sini ialah bahwa tidak ada satu mediaupun yang bisa dan cocok untuk semua dan materi pembelajaran serta karakteristik siswa. Maka dari itu perlu memperhatikan kesesuaian media dan faktor-faktor yang mendukung.

2. Kejelasan sajian

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya dengan mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya. Misalnya, beberapa buku teks yang digunakan di sekolah-sekolah mengandung kalimat-kalimat panjang dan istilah-istilah baru yang mungkin belum dikenal oleh siswa di kelas rendah. Hal ini menyulitkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang disajikan. Seharusnya digunakan kalimat pendek dan kosa kata umum yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Jika perlu, hurufnya dibuat lebih besar dan berwarna dalam penyajiannya.

---

<sup>43</sup> Cahyadi, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur."

### 3. Kemudahan akses

Kemudahan akses merupakan salah satu prinsip dalam memilih media pembelajaran. Jika media tersebut sudah tersedia, pertimbangkan apakah media itu mudah diakses dan digunakan oleh siswa. Apakah perangkat pendukungnya juga tersedia. Misalnya, jika kita ingin menggunakan media internet, perlu dipikirkan terlebih dahulu apakah ada koneksi internet, jaringan telepon, dan infrastruktur yang memadai.

### 4. Keterjangkauan

Keterjangkauan di sini berkaitan dengan aspek biaya. Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk memperoleh media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Media yang membutuhkan biaya besar mungkin tidak bisa diadakan oleh sekolah dan guru. Namun, biaya tersebut harus dibandingkan dengan manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka biaya per unit media akan semakin rendah. Meskipun modal awalnya besar, dalam jangka panjang, hal ini mungkin menguntungkan.

### 5. Ketersediaan

Ketersediaan media juga perlu memperhatikan suatu media saat hendak akan dilakukan. Apabila penggunaan video tidak dapat digunakan maka dapat diganti dengan menggunakan gambar yang mendukung kelengkapan media.

#### 6. Kualitas

Dalam memilih media supaya dapat menarik siswa juga perlu untuk memperhatikan suatu media yang digunakan. Seperti halnya dengan menggunakan gambar atau video yang HD atau sangat perlu diusahakan medianya jelas terlihat.

#### 7. Alternatif

Prinsip media yaitu media yang dirancang harus memiliki pilihan lain untuk dapat digunakan. Semisal media digital yang diakses secara internet, dalam hal ini harus ada alternatif bahwa media tersebut juga dapat diakses secara *offline* atau tanpa adanya bantuan internet.

#### 8. Interaktivitas

Media harus mampu memberikan komunikasi dua arah dan interaktif. Semua kegiatan yang ada dalam media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### 9. Organisasi

Dalam hal ini berkait dengan dukungan dari pihak sekolah. Misalnya sekolah memberikan dukungan melalui sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sehingga guru bebas menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang sudah didukung oleh sekolah.

#### 10. Kebaruan

Kebaruan media yang dipilih juga harus dipertimbangkan, karena media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Sehingga siswa pun akan tertarik dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

#### 11. Berorientasi kepada siswa

Adanya penggunaan media pembelajaran pada dasarnya untuk memberikan kemudahan pada siswa untuk menerima proses pembelajaran. Sehingga lebih baik bahwa media yang disediakan juga dapat melibatkan siswa secara aktif saat belajar. Hal ini juga menjadi salah satu daya tarik terhadap media yang sedang digunakan.

Selain itu, kriteria dalam menilai kemenarikan media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut<sup>44</sup>.

1. Penilaian dari segi perangkat lunak media dalam hal ini berkaitan dengan media yang mudah digunakan tanpa adanya kesulitan, media tidak mudah error dan macet, dapat digunakan pada komputer, nyaman saat digunakan dan dapat menarik perhatian siswa selama digunakan.
2. Penilaian segi pembelajaran yang terdiri dari materi yang disajikan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, menggugah siswa untuk dapat bersemangat dalam belajar, memberikan inovasi dan nuansa baru bagi siswa untuk belajar, memberikan tambahan ilmu pengetahuan kepada siswa, soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disajikan pada media.

---

<sup>44</sup> Ni Wayan Gita Widya Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial," *Universitas Pendidikan Ganesha*, 2022, <https://repo.undiksha.ac.id/9826/>.

3. Penilaian segi komunikasi visual diantaranya berkaitan dengan media pembelajaran didesain menarik, penggunaan dan kombinasi warna yang cocok, penggunaan jenis dan ukuran font yang mudah terbaca, penggunaan gambar, video, audio dalam media menarik dan memberikan informasi yang jelas, penggunaan *button* atau tombol yang ada di media mudah dan jelas.

### C. Keefektifan Media *Storyline*

Efektivitas media pembelajaran merupakan perantara informasi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat menerima pesan yang disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam konteks pengembangan ini berkaitan dengan peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Indikator media dapat dikatakan efektif apabila memiliki kriteria sebagai berikut<sup>45</sup>.

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Sesuai dengan ketentuan yang sudah dijelaskan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran selalu harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan. Supaya tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

---

<sup>45</sup> Cahyadi, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur."

2. Kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran

Supaya media yang dikembangkan dapat memberikan pengaruh maka isi daripada media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan isi bahan ajar yang sesuai materi

3. Keterampilan dalam penggunaan media sesuai dengan taraf berpikir kritis siswa

Media yang dikembangkan juga perlu disesuaikan dengan level kognitif siswa yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan yang dicapai. Jika taraf berpikir yang diharapkan adalah berpikir kritis maka materi yang digunakan dalam media juga harus mendukung level kognitif pada tingkat tinggi.

#### **D. Materi Ekonomi Kelas IV MI**

Materi ekonomi yang ada di IV merupakan salah satu pembelajaran yang ada pada rumpun pembelajaran IPS, dimana saat ini pada kurikulum merdeka pembelajaran IPS telah digabungkan dengan pembelajaran IPA sehingga menjadi pembelajaran IPAS. Fokus materi yang digunakan dalam materi ini adalah ekonomi. Materi ekonomi pada dasarnya berkaitan kebutuhan kehidupan manusia dalam sehari-hari.

Materi ekonomi di kelas IV mencakup juga mengenai kegiatan ekonomi, artinya kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Berikut adalah beberapa materi tentang kegiatan ekonomi yang dapat menjadi referensi untuk mengajarkan kegiatan ekonomi pada sekolah dasar:

1. Produksi adalah kegiatan ekonomi awal di mana manusia berupaya untuk menciptakan atau meningkatkan nilai barang dan jasa. Contohnya adalah petani yang menanam padi untuk menghasilkan gabah atau beras, dan nelayan yang menangkap ikan di laut untuk dijual kembali.
2. Distribusi adalah kegiatan ekonomi yang terdiri dari pengangkutan dan penjualan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Pelaku distribusi, yang biasa disebut distributor, memfasilitasi pemenuhan kebutuhan tanpa konsumen harus langsung pergi ke pabrik. Contoh kegiatan distribusi meliputi agen, pedagang grosir, dan pengecer yang mendapatkan pasokan dari distributor.
3. Konsumsi merupakan kegiatan ekonomi ketiga di mana manusia berupaya memenuhi kebutuhan akan barang atau jasa. Aktivitas konsumsi bisa terjadi secara bertahap atau sekaligus, tergantung pada kebutuhan yang harus dipenuhi. Contoh kegiatan konsumsi meliputi pembelian barang-barang seperti pasta gigi, sabun, dan sampo untuk keperluan mandi.

Penting untuk memahami konsep komoditas ekonomi, yang merujuk pada barang dan jasa yang dihasilkan dalam kegiatan ekonomi, saat mengajarkan ekonomi pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, memahami berbagai jenis kegiatan ekonomi dan peran mereka dalam kehidupan sehari-hari juga merupakan hal yang penting.

Materi ekonomi yang diajarkan di kelas IV juga berhubungan dengan cara-cara memenuhi kebutuhan siswa, yang bervariasi tergantung pada

siapa yang mengalami kebutuhan tersebut. Sebagai contoh, kamera mungkin menjadi kebutuhan primer bagi seorang fotografer, tetapi bagi orang lain, itu bisa menjadi kebutuhan sekunder atau tersier. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi kebutuhan pribadi dan mengklasifikasikannya ke dalam tiga kelompok kebutuhan: kebutuhan utama, kebutuhan sampingan, atau keinginan. Tujuannya adalah agar kita dapat menentukan kebutuhan mana yang harus diprioritaskan dan memisahkan antara kebutuhan pokok dengan keinginan belaka. Oleh karena itu, penting bagi manusia untuk dapat mengambil keputusan dan memilih kebutuhan mana yang harus dipenuhi terlebih dahulu.

Materi ini juga mengajarkan kepada siswa tentang praktik ekonomi manusia sebelum uang ditemukan. Pada masa tersebut, manusia melakukan pertukaran barang untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, yang dikenal sebagai sistem barter. Sebagai contoh, kain bisa ditukar dengan beras, atau kayu bakar bisa ditukar dengan singkong. Dalam sistem barter, barang yang ditukar harus memiliki nilai yang setara; jika tidak, pertukaran barang tidak akan terjadi. Berikut alasan mengapa orang mulai meninggalkan barter, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Kebutuhan manusia selalu meningkat. Sulit menemukan orang dengan keinginan yang sama.
2. Jumlah manusia semakin banyak, sehingga pertukaran barang menjadi sulit karena barang yang diinginkan sering kali tidak tersedia atau tidak dimiliki oleh orang lain.

3. Kesulitan membawa barang untuk ditukar, misalnya untuk mendapatkan sapi, seseorang harus menukar dengan 16 kg karung beras. Ini tentu merepotkan orang yang ingin menukarkan sapi, dan pemilik sapi pun akan kesulitan membawa serta menyimpan beras sebanyak itu.

#### **E. Pengembangan Media *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

Pengembangan media pembelajaran *storyline* berbasis PBL merupakan media interaktif yang dikemas dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pada kurikulum merdeka setiap proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai capaian untuk menuju abad 21. Selain pada pembelajaran ini juga memerlukan model pembelajaran yang sesuai untuk Seperti mengedapankan pembelajaran 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*. Keempat kompetensi ini penting karena diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, mampu berpikir kritis, cakap berkomunikasi dan mampu memiliki kepekaan serta dapat bekerja sama dengan orang lain.

Materi ekonomi di kelas IV MI saat ini termasuk dalam mata pelajaran IPAS pada rumpun IPS dan menggunakan kurikulum merdeka. Sehingga tuntutan dalam proses pembelajarannya terfokus pada siswa,

disisi lain materi yang disampaikan juga dikaitkan dengan kondisi sekitar siswa. Selain itu, dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka juga mengedepankan tercapainya pendidikan abad 21.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran pada abad 21, yaitu menggunakan media pembelajaran menggunakan teknologi dikombinasikan dengan model pembelajaran. Dalam hal ini yang akan digunakan adalah untuk mencapai kemampuan berpikir kritis, sehingga model pengembangan yang sesuai adalah model *problem based learning*. Media berbasis teknologi yang digunakan yaitu *storyline*, salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara fleksibel dan dapat memuat gambar, video yang dapat menarik minat siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Adanya pengembangan media pembelajaran *storyline* berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media *storyline* terbukti efektif dapat digunakan untuk siswa juga telah ada pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Ferry Muhammad Firdaus dkk yang telah menemukan bahwa dengan adanya media interaktif *storyline* dapat menarik minat belajar siswa dalam proses belajar, sebab media ini dapat digunakan dalam semua materi pelajaran yang ada di sekolah<sup>46</sup>.

Kemampuan atau keterampilan berpikir kritis siswa juga ternyata dapat meningkat dan dilatih melalui pembelajaran dengan model PBL hal

---

<sup>46</sup> Fery Muhamad Firdaus et al., "The Development of Articulate Storyline-Based Learning Media to Improve 5th Grade Students' Mathematical Representation Ability," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 9, no. 1 (2022): 55, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i1.9827>.

ini seperti yang dinyatakan oleh susilawati bahwa ternyata aktivitas siswa yang belajar dengan model PBL berbeda dengan siswa yang belajar dengan model konvensional. Siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan model PBL lebih menunjukkan aktivitas yang mengarah pada kemampuan berpikir kritis dibandingkan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dari analisis deskriptif dalam ini peneliti juga perlu mengamati perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, karena hal ini termasuk kedalam proses kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu juga, kegiatan pembelajaran dengan model PBL dapat melatih siswa untuk menemukan sendiri konsep yang telah dipelajari. Adanya pembelajaran dengan berbasis masalah membantu siswa untuk dapat bernegosiasi dengan tim lainnya. Harapannya adalah melatih siswa untuk menyelesaikan masalah ddalam kehidupan nyata<sup>47</sup>.

Selain itu, dalam materi ekonomi pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata di sekitar siswa. Dengan menghadirkan potret konkret dari aspek sosiokultural di dalam kelas, diharapkan siswa dapat belajar melalui pengalaman kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui keterampilan proses dan lain-lain, menggunakan model pembelajaran inovatif yang memungkinkan siswa

---

<sup>47</sup> Endang Susilawati, "The Effect of Pbl on Critical Thinking Skill and Learning Achievement On" 2, no. October (2016): 150–59.

belajar secara langsung tentang lingkungan mereka. Umumnya, jika kegiatan di kelas didominasi oleh aktivitas guru, maka perlu diubah agar lebih banyak didominasi oleh aktivitas siswa. Perubahan ini adalah dari kegiatan menghafal menjadi kegiatan berpikir<sup>48</sup>. Perlu adanya perubahan dari belajar untuk menerima menjadi belajar untuk menemukan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* atau PBL) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah dan menyelesaikannya berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki, disertai alasan yang logis. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman belajar melalui kegiatan yang mereka lakukan. Pada hakikatnya Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) hampir sama dengan Pemecahan Masalah (PS), namun keduanya mempunyai perbedaan. Sebaliknya, perbedaannya antara lain PBL hanya menyajikan permasalahan tanpa memberikan alternatif jawaban penyelesaian permasalahan tersebut. Namun siswa akan berusaha mencari cara terbaik untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang telah disajikan<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup> Samsul Susilawati and Triyo Supriyatno, "Problem-Based Learning Model in Improving Critical Thinking Ability of Elementary School Students," *Advances in Mobile Learning Educational Research* 3, no. 1 (2023): 638–47, <https://doi.org/10.25082/amler.2023.01.013>.

<sup>49</sup> Susilawati and Supriyatno.

Penilaian berpikir kritis menyatakan bahwa mengintegrasikan semua informasi yang tersedia seperti pertanyaan, fenomena, sebagai tujuan untuk mempelajari suatu situasi atau masalah untuk mendapatkan hipotesis dan kesimpulan yang dapat dibenarkan dengan keyakinan<sup>50</sup>. Adanya kegiatan dan fenomena sekitar yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang dikemas dalam pembelajaran PBL dapat melatih siswa untuk berpikir kritis, terutama didukung dengan adanya media interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa. Sehingga dari penelitian yang dilakukan oleh Akhdinirwanto dkk menyatakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa<sup>51</sup>.

Hasil pendidikan yang diharapkan mencakup pola kompetensi dan kecerdasan yang diperlukan untuk berkiprah di abad 21. Pendidikan tidak hanya mempersiapkan masa depan, tetapi juga menciptakannya. Pendidikan harus membantu perkembangan individu yang kritis, dengan tingkat kreativitas dan keterampilan berpikir kritis yang tinggi. Selain itu, guru harus memberikan keterampilan yang berguna di tempat kerja dan untuk kehidupan siswa di masa depan. Pada dasarnya, proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa adalah pembelajaran sepanjang hayat (*life long*

---

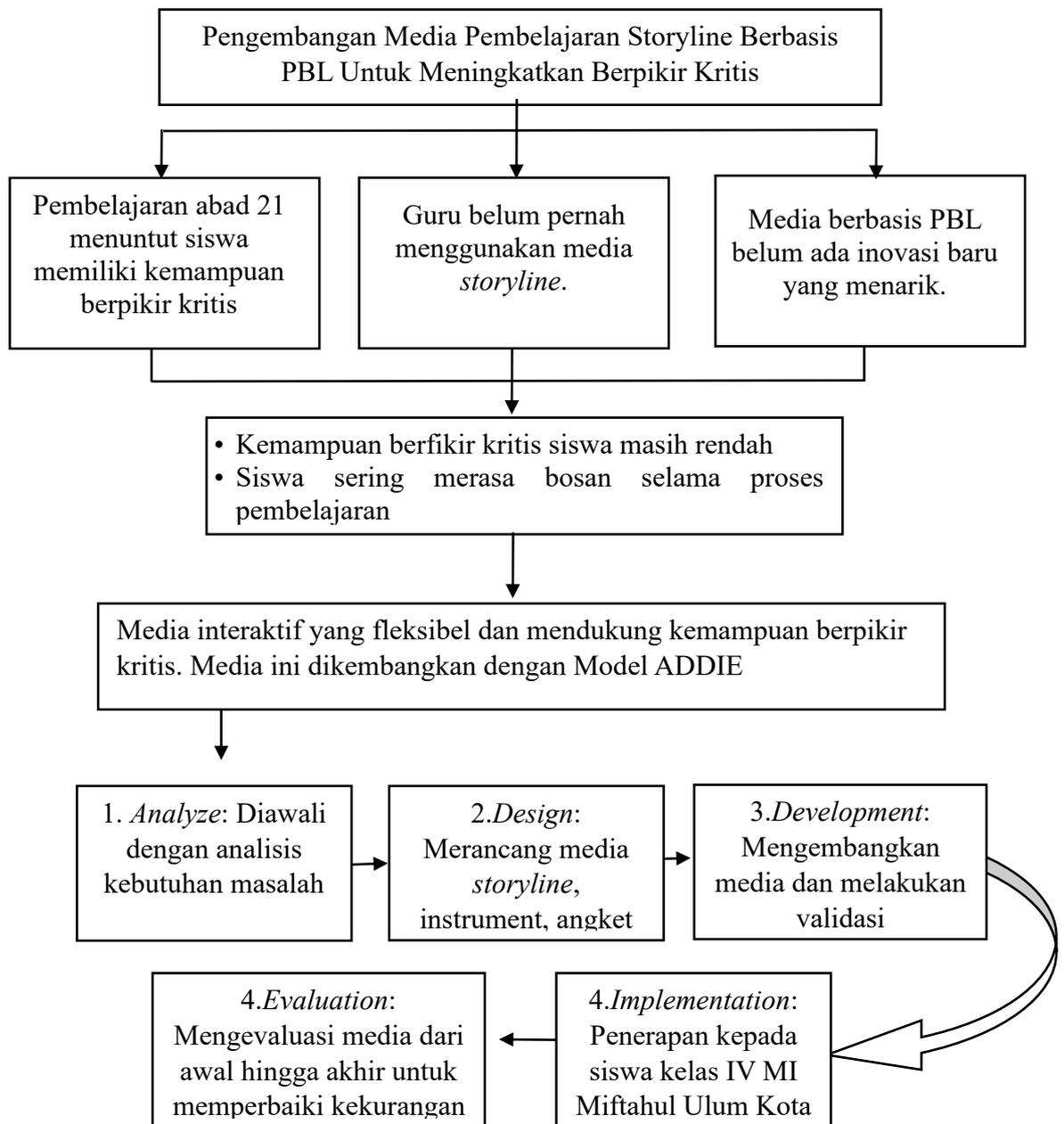
<sup>50</sup> Triyo Supriyatno, Samsul Susilawati, and Ahdi Hassan, "Cypriot Journal of Educational E-Learning Development in Improving Students' Critical Thinking Ability," *Cypriot Journal of Educational Sciences* 15, no. 5 (2020): 1099–1106.

<sup>51</sup> R. W. Akhdinirwanto, R. Agustini, and B. Jatmiko, "Problem-Based Learning with Argumentation as a Hypothetical Model to Increase the Critical Thinking Skills for Junior High School Students," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 9, no. 3 (2020): 340–50, <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.19282>.

*education*). Upaya yang perlu dilakukan untuk mencapai pendidikan sepanjang hayat juga memerlukan suatu media yang dapat mendukung mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *storyline* berbasis *problem based learning* diperlukan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir digunakan sebagai acuan dalam mengeksplanasikan tujuan pada penelitian yang dilaksanakan. Kerangka berpikir kritis pada penelitian ini menjelaskan mengenai pengembangan media pembelajaran *storyline* berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu.



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

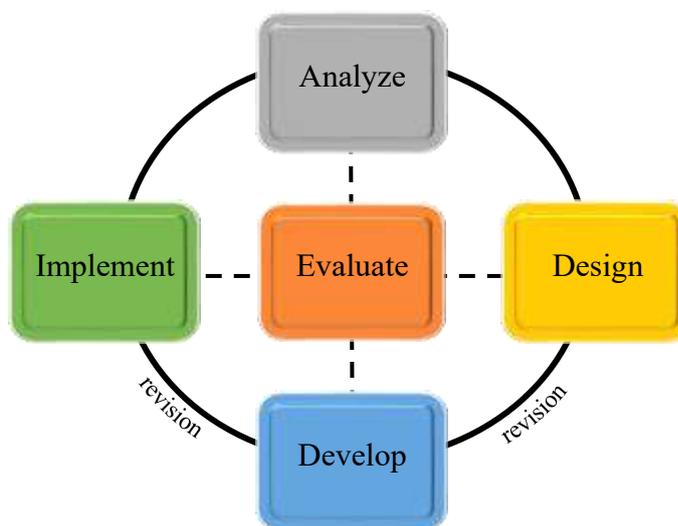
#### A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada materi ekonomi untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Batu. Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan yang ada di sekolah, terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari analisis yang dilakukan ditemukan suatu masalah yaitu kurang menariknya media pembelajaran yang ada dan masih belum sepenuhnya dapat melatih serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dari analisis yang telah didapatkan maka, peneliti melakukan perancangan untuk membuat media pembelajaran yang menarik berbasis *problem based learning*.

Selanjutnya dari perancangan dilakukan proses pengembangan media pembelajaran hingga jadi dan dilakukan penilaian sebelum diuji cobakan kepada siswa. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media yang telah dikembangkan supaya dapat di berikan kepada siswa secara maksimal. Terakhir yaitu tahap penerapan kepada siswa, untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Sehingga dari uraian tersebut maka proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode *research and development* yang mengadopsi dari teori ADDIE oleh Robert M. Branch yang terdiri dari lima

tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*<sup>52</sup>.



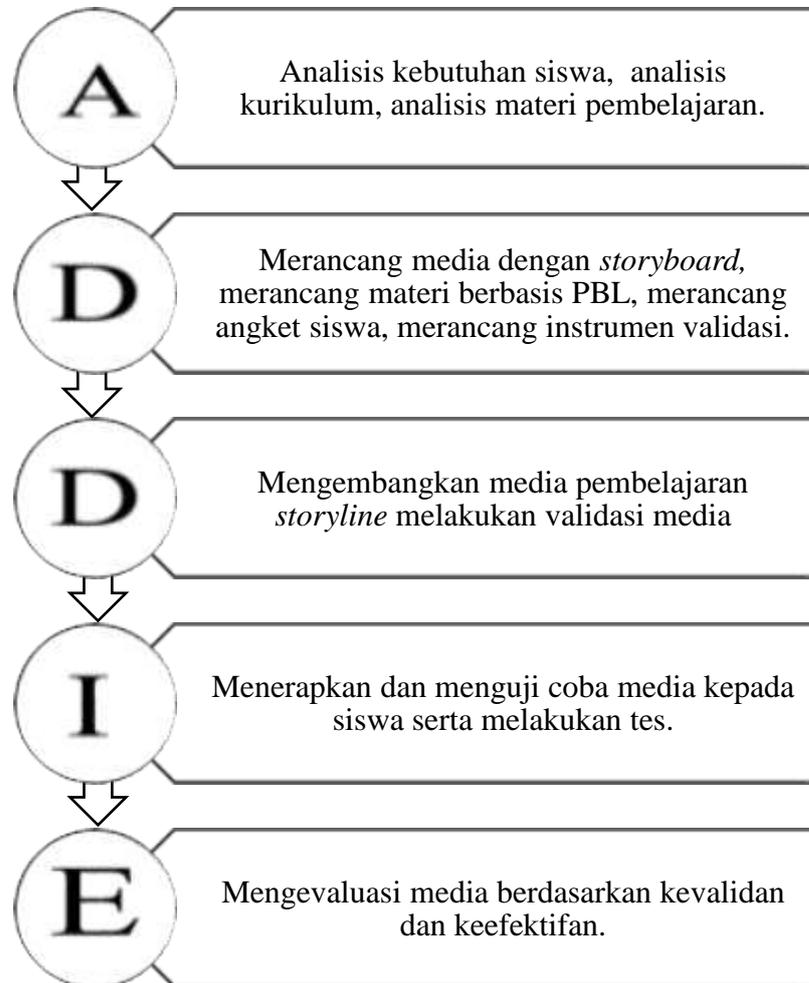
**Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE**

(Sumber: Robert M. Branch, 2021)

## B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Storyline* yang dilakukan oleh peneliti melalui tahapan prosedur ADDIE yang dimulai dari menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi yang dijelaskan sesuai dengan gambar konsep prosedur ADDIE yang mengadopsi dari Robert M. Branch sebagai berikut.

<sup>52</sup> Robert Maribe Branch, "Instructional Design: The ADDIE Approach," *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*, 2021, 4159–63, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3\\_2438](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438).



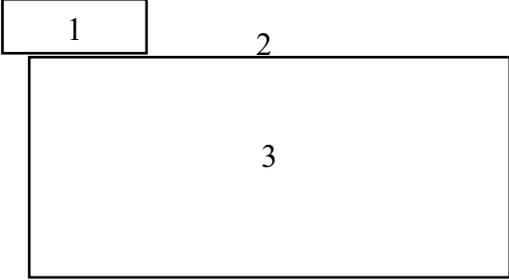
**Gambar 3. 2** Prosedur Pengembangan ADDIE

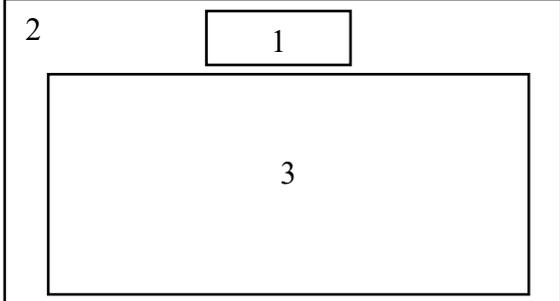
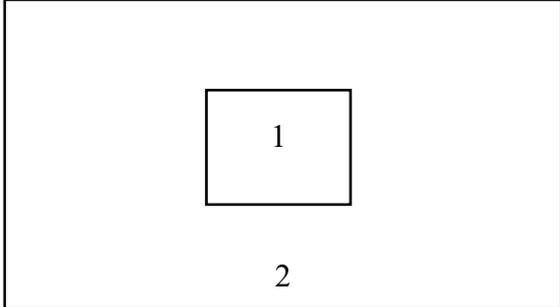
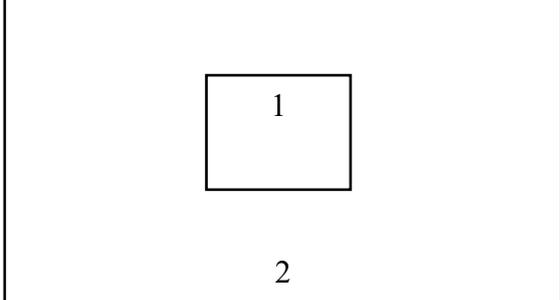
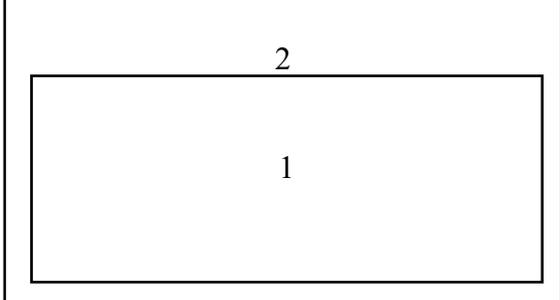
Prosedur yang dilakukan dalam proses pengembangan disesuaikan dengan model yang digunakan diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*) pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran *storyline berbasis problem based learning* materi ekonomi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui observasi dan wawancara, dokumentasi yang telah dilakukan di MI Miftahul Ulum Kota Batu.

2. Perancangan (*Design*) adalah tahap di mana desain produk dirancang, mencakup *storyboard*, konsep desain visual, ilustrasi, *font*, warna, dan materi pembelajaran. *Storyboard* dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan pengembang yang disajikan pada tabel 3.1 sebagai berikut.

**Tabel 3. 1 Storyboard**

| No. | Keterangan  | Tampilan   |
|-----|---|--|
| 1.  | Cover yang di inginkan peneliti sebagai gambar di samping. Judul dan nama siswa, lalu tombol masuk  |   |
| 2.  | Bagian menu Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Background</li> <li>3. Tombol</li> </ol>                             |  |
| 3.  | Bagian Petunjuk penggunaan <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol mulai</li> <li>2. Background</li> <li>3. Video petunjuk penggunaan</li> </ol> |  |

| No. | Keterangan  | Tampilan   |
|-----|---|--|
| 4.  | Tujuan Pembelajaran<br>1. Judul tujuan pembelajaran<br>2. Cover<br>3. Isi tujuan pembelajaran   |    |
| 5.  | Bagian Pembelajaran<br>1. Tombol siap untuk memulai pembelajaran<br>2. Cover<br>Untuk desain isi pembelajaran menyesuaikan dengan materi. |    |
| 6.  | Bagian quis<br>1. Tombol siap untuk mengerjakan quis<br>2. Cover<br>Desain halaman quis menyesuaikan dengan pertanyaan-pertanyaan.        |   |
| 7.  | Profil Pengembang<br>1. Biografi Pengembang<br>2. cover   |  |

Selain pada tahapan perancangan membuat *storyboard*, pada tahapan ini peneliti juga merancang instrumen validasi yang nantinya akan diberikan kepada validator, instrumen angket kemenarikan produk, dan angket soal tes untuk mengukur berpikir kritis siswa.

3. Pengembangan (*Delevopment*) merupakan tahap pengembangan media pada tahap proses final *storyboard*, konsep desain visual, penggambaran, font, warna, materi pembelajaran, *quiz*. Semua kondimen tersebut dijadikan satu dan disusun membentuk satu kesatuan secara utuh, kemudian di validasi kepada para ahli validator. Produk akan direvisi sesuai dengan arahan yang diberikan oleh para ahli validator.
4. Implementasi (*Implementation*) adalah tahap penerapan dari pengembangan produk. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan dan direvisi diterapkan kepada siswa.
5. Evaluasi (*Evaluation*) adalah tahap akhir dalam pengembangan media *Storyline*. Tahap ini bertujuan untuk menilai keberhasilan produk yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dan memastikan kelayakannya untuk digunakan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan secara tidak terlihat jadi media terus dinilai kualitas produk sebelum dan setelah penerapannya.

### **C. Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba dalam penelitian ini adalah menggunakan *quasi experimental*. Desain uji coba ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu, terhadap hal lain dalam kondisi yang dikendalikan. Pola *quasi experimental* dilakukan dengan rancangan *nonequivalent control group*, yaitu menggunakan *pretest* sebelum diberikan perlakuan

dan *posttest* setelah diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian nilai kedua kelas tersebut dibandingkan. Desain uji coba dalam penelitian ini berbentuk pola *nonequivalent control group* sebagai berikut<sup>53</sup>.

|            |          |            |
|------------|----------|------------|
| <b>O1A</b> | <b>X</b> | <b>O2A</b> |
| <b>O1B</b> |          | <b>O2B</b> |

(Sumber: Ringkasan buku Cook & Campbell.1979)

|     |                              |
|-----|------------------------------|
| O1A | = Pretest-kelas control      |
| O2A | = Post-test kelas control    |
| O1B | = Pretest-kelas eksperimen   |
| O2B | = Post-test kelas eksperimen |
| X   | = Perlakuan                  |

## 2. Subjek Uji Coba

Berdasarkan desain uji coba *quasi experimental* maka subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu.

### D. Data Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua macam data, diantaranya sebagai berikut.

---

<sup>53</sup> Patrick E. Shrout, "Quasi-Experimentation: Design and Analysis Issues for Field Settings," *Evaluation and Program Planning* 3, no. 2 (1980): 145–47, [https://doi.org/10.1016/0149-7189\(80\)90063-4](https://doi.org/10.1016/0149-7189(80)90063-4).

### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian terdiri dari data primer yang bersumber dari observasi pembelajaran siswa bersama guru dalam kelas, wawancara kepada guru dan siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu, hasil validasi media dari ahli pembelajaran yaitu guru kelas, validasi dari ahli media dan desain yang berupa saran kritik serta perbaikan yang perlu dilakukan. Sedangkan data sekunder berupa hasil berpikir kritis siswa sebelum penggunaan media *storyline*. Data kualitatif yang didapatkan dikumpulkan dan diolah menjadi suatu penjelasan secara deskriptif.

### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang dihitung, terdiri dari data primer yang diperoleh melalui hasil angket penilaian ahli media dan ahli pembelajaran, diperoleh dari hasil nilai tes *pretes* dan *postest*, serta hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran. Sedangkan data sekunder berupa perhitungan dari hasil normalitas dan homogenitas sebelum melakukan uji-t.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling awal dilakukan dalam proses penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian merupakan mendapatkan suatu data. Dalam proses mengumpulkan data diperlukan suatu instrumen yang diuraikan sebagai berikut.

### 1. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengumpulkan fakta dan disituasi yang ada di lapangan, memahami dinamika proses pembelajaran. Cara mengumpulkan data pada tahap observasi adalah peneliti melakukan pengamatan dan mencatat berbagai hal yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran di kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu, dari observasi ini ditemukan permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran di kelas IV yang kurang menarik, monoton berupa *powerpoint* pada materi kegiatan ekonomi.

### 2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk menggali informasi dari narasumber yaitu guru kelas IV berkaitan dengan masalah dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan peneliti berdasarkan instrumen wawancara yang telah disiapkan dan ada pertanyaan lain yang tidak terstruktur. Wawancara dilakukan bersama guru kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu. Hasil wawancara didapatkan bahwa guru belum pernah memanfaatkan media *storyline* berbasis *problem based learning* dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki.

### 3. Angket

Angket yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini yakni instrumen angket ahli materi, instrumen

angket ahli pembelajaran, dan instrument angket penilaian siswa. Tujuan daripada angket ini adalah untuk diberikan kepada validator guna menilai media *storylune*.

#### 4. Tes

Tes bertujuan untuk mengetahui hasil berpikir kritis siswa pada kelas kontrol dan eskperimen. Pada tahap tes peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* melalui pengerjaan soal materi kegiatan ekonomi yang telah diberikan.

#### 5. Dokumentasi

Dokumentasi Pada tahap ini peneliti membutuhkan dokumentasi pada saat proses pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, dokumentasi pada saat validasi dan hasil dari pengembangan media.

### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa angket dan hasil penilaian dari *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan dalam penggunaan media *Storyline* sebagai berikut.

#### 1. Analisis Kevalidan Produk

Kevalidan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur menggunakan instrumen penilaian berupa angket, yang terdiri dari pertanyaan dan isian jawaban. Penilaian dilakukan menggunakan skala *Likert* dengan rentang antara 1 hingga 5.

Rumus yang digunakan sebagai pengukur kevalidan produk sebagai berikut <sup>54</sup>.

$$\text{Nilai Kevalidan} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3. 2 Tabel Kualifikasi Kevalidan Produk**

| No | Tingkat Pencapaian       | Kriteria     |
|----|--------------------------|--------------|
| 1  | $85\% \leq x \leq 100\%$ | Sangat Valid |
| 2  | $71\% \leq x \leq 84\%$  | Valid        |
| 3  | $55\% \leq x \leq 70\%$  | Cukup Valid  |
| 4  | $40\% \leq x \leq 54\%$  | Kurang Valid |
| 5  | $0\% \leq x \leq 39\%$   | Tidak Valid  |

(Sumber: Repi, et. al 2022)

## 2. Analisis kemenarikan produk

Data daya tarik produk media storyline berbasis PBL diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa dalam uji coba individual. Oleh karena itu, untuk memproses data daya tarik dari angket yang diberikan kepada siswa, digunakan rumus sebagai berikut<sup>55</sup>.

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_s} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_s$  = Persentase kemenarikan siswa

$\Sigma x$  = Jumlah skor jawaban siswa

<sup>54</sup> Rahma Elvira Tanjung and Delsina Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, no. 2 (2019): 79, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.

<sup>55</sup> Rafiq Oktaviani H, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sejarah Lokal Provinsi Jambi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 34/I Teratai," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–99, [http://e-campus.fkip.unja.ac.id/repository/file?i=a5cRQS0gOepzvM5N2\\_BekY\\_YndFXFyKt4csUDJkeggY](http://e-campus.fkip.unja.ac.id/repository/file?i=a5cRQS0gOepzvM5N2_BekY_YndFXFyKt4csUDJkeggY).

$\sum x_s$  = Jumlah total keseluruhan skor

100% = Konstanta

Penafsiran dari hasil analisis data respon siswa terkait kemenarikan produk didasarkan pada tabel berikut.

**Tabel 3. 3 Kualifikasi Kemenarikan Produk**

| No | Tingkat Pencapaian       | Kriteria       |
|----|--------------------------|----------------|
| 1  | $80\% \leq x \leq 100\%$ | Sangat menarik |
| 2  | $60\% \leq x \leq 79\%$  | Cukup menarik  |
| 3  | $50\% \leq x \leq 59\%$  | Kurang menarik |
| 4  | $\leq 49\%$              | Tidak menarik  |

(Sumber:Diadaptasi dari Rafiqa nd)

### 3. Analisis keefektifan Produk

Upaya memperoleh hasil keefektifan penggunaan media *storyline* berbasis *problem based learning* materi ekonomi untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV MI Miftahul Ulum, diperlukan analisis statistik. Analisis statistik yang dibutuhkan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-test. Tahap ini menggunakan rumus uji-T sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{s_2}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{s_1}} \right)}}$$

Keterangan

$X_1$  = Rata-rata nilai pretest

$X_2$  = Rata-rata nilai posttest

$S_1$  = Simpangan baku pretest

$S_2$  = Simpangan baku posttest

- $S_1^2$  = Varian nilai pretest  
 $S_2^2$  = Varian nilai posttest  
 $r$  = Korelasi antara dua data

Berdasarkan rumus diatas yang nantinya akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang ada di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui berdasarkan perbandingan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%, dengan derajat kebebasan (df) sebesar  $n-2$ , melalui hipotesis sebagai berikut.

- a. Nilai  $sig < 0.05$   $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis antara kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan dan kelas eksperimen yang menerima perlakuan.
- b. Nilai  $sig > 0.05$   $H_o$  diterima sehingga tidak terdapat perbedaan peningkatan berpikir kritis antara kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan.

Uji keefektifan produk media *Storyline* dapat diketahui melalui keputusan berikut:

- a. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak ada perbedaan penguasaan keterampilan peningkatan berpikir kritis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka  $H_o$  diterima.
- b. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat perbedaan penguasaan keterampilan peningkatan berpikir kritis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka  $H_a$  diterima.

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Prosedur Pengembangan Media

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu dikembangkan dengan langkah-langkah yang mengadopsi model ADDIE dari teori Robert Maribe Branch terdiri dari lima prosedur yaitu *Analysis*, *Desaign*, *Development*, *Implemetation*, *Evaluation*. Adapun prosedur yang dilakukan sebagai berikut.

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Proses awal dalam pengembangan media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dimulai dengan tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan dan memahami kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan demikian, peneliti dapat melakukan analisis kinerja dan kebutuhan.

Proses pengembangan diawali dengan tahapan analisis awal yaitu observasi peneliti yang dilakukan pada 29 September 2023. Pada awal observasi tersebut peneliti melihat keadaan proses pembelajaran pada kegiatan ekonomi. Kegiatan observasi juga dilakukan pada 1 Oktober 2023, 25 November 2023 dengan tujuan untuk mengetahui proses

pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga peneliti dapat menentukan permasalahan yang sedang terjadi. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas IV dan mengambil sampel random dari siswa untuk dilakukan wawancara. Hasil pengamatan berupa observasi dan wawancara digunakan sebagai data analisis kinerja dan kebutuhan.

a. Analisis Kinerja (*Performance Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV yang mengajar IPS diketahui bahwa dalam proses pembelajaran materi kegiatan ekonomi belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dikelas. Menurut Ibu Nikmatu Azizah, S.Pd pembelajaran kegiatan ekonomi belum menggunakan media pembelajaran, paling sering yang digunakan adalah *powerpoint* itu pun dilakukan pada mata pembelajaran tertentu.

Selain itu, Ibu Nikmatu Azizah, S.Pd juga mengemukakan bahwasanya dalam pembelajaran kegiatan ekonomi di kelas IV merupakan mata pelajaran yang termuat dalam pembelajaran IPAS yaitu IPA dan IPS. Pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV mencakup mengenai materi pengertian kegiatan ekonomi, jenis-jenis kegiatan ekonomi, tujuan dari kegiatan ekonomi, kegiatan jual beli yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi, kebutuhan yang perlu diutamakan, dan berkaitan dengan mata uang. Materi tersebut yang disampaikan kurang dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam belajar. Materi tersebut perlu

dikemas dalam media pembelajaran yang berbasis *Problem Based Learning* supaya siswa dapat memahami dengan baik dan disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa.

Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* atau tes awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum penggunaan media *Storyline*. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut diketahui bahwa nilai siswa masih banyak dibawah atau tepat pada KKM.

b. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di MI Miftahul Ulum Kota Batu, sebuah sekolah swasta yang memiliki akreditasi A dan telah mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran, ditemukan bahwa dalam beberapa sesi pembelajaran, guru menggunakan media *PowerPoint* dengan bantuan LCD dan proyektor untuk menyampaikan materi kepada siswa. Namun, media pembelajaran tersebut terbilang sederhana, dan materi yang disampaikan kurang mencakup konsep *problem based learning*, yang menyebabkan kurangnya latihan dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, guru hanya mengandalkan buku siswa, LKS, dan video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Pada analisis kebutuhan, didalamnya terdapat analisis penggunaan kurikulum. Madrasah ini menggunakan kurikulum merdeka, dalam proses pembelajaran menerapkan profil pelajar

pancasila salah satu elemennya siswa memiliki kemampuan berpikir kritis atau *critical thinking*. Namun guru kelas pun mengatakan bahwa sangat jarang sekali kegiatan proses pembelajaran menggunakan media dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Sudah seharusnya siswa kelas IV untuk dilatih dalam menyelesaikan soal tingkat tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat menarik minat belajar siswa serta dapat melatih siswa dalam kemampuan berpikir kritis.

Bukan hanya itu, dalam analisis kebutuhan juga berkaitan dengan materi yang disampaikan kepada siswa. pada materi kegiatan ekonomi selama ini, masih terpacu pada pemahaman secara definisi dan kurang dikaitkan dengan permasalahan sekitar atau berbasis PBL. Hal ini membuat siswa hanya akan berfokus pada pemahaman saja dan materi yang disajikan kurang memberi stimulus siswa untuk berpikir kritis.

Berdasarkan analisis kinerja dan kebutuhan yang dikemukakan, peneliti menyajikan suatu solusi inovatif yaitu mengembangkan media *storyline* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV. Media *storyline* dapat dimanfaatkan secara langsung oleh siswa atau juga dapat dibantu guru, sebab

media ini dapat berupa *web*, *html*, atau aplikasi sehingga sangat fleksibel untuk dapat dimanfaatkan oleh siswa.

## 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini yaitu perancangan media, langkah awal yang dilakukan adalah peneliti merancang modul ajar atau RPP guna untuk menyusun alur proses pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan diawal. Selanjutnya menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, pada tahap ini peneliti membuat *storyboard* untuk memudahkan peneliti dalam menyusun isi dari media *storyline*. Selain itu, peneliti juga menyusun materi pembelajaran yang berbasis *problem based learning* yang bertujuan untuk disampaikan kepada siswa dalam melatih kemampuan berpikir kritis.

Pada tahap perancangan ini juga peneliti menyiapkan berbagai komponen yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *storyline*. Pertama, peneliti mendownload aplikasi *articulate storyline*. Kedua, peneliti menyiapkan *desain background* media, menyiapkan *button* media dan gambar-gambar yang akan digunakan serta isi materi yang akan digunakan. Ketiga menyusun dari isi komponen media yang terdiri dari tampilan *log in*, menu, tujuan pembelajaran, materi, kuis, profil pengembang, dan daftar pustaka. Disisi lain, dalam tahap perancangan peneliti merancang soal *pretest* dan *postes*, menyusun

angket untuk siswa, dan menyusun instrumen yang digunakan untuk validasi ahli media, materi, dan pembelajaran.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan yang dilakukan peneliti adalah membuat dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan *storyboard* yang sebelumnya telah dibuat. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran ini adalah media *storyline* berbasis *problem based learning* yang berupa *web*, *html*, atau aplikasi. Namun dalam tahapan pengembangan ini, sebelum dilakukan validasi peneliti juga mengevaluasi media secara mandiri untuk terus dilakukan perbaikan dan revisi hingga menjadi media yang dapat dilakukan validasi kepada para ahli.

*Software* yang digunakan dalam proses pembuatan media ini adalah aplikasi *articulate storyline* yang digunakan untuk membuat media. *Canva* yang merupakan aplikasi mendesain untuk komponen isi media. *Freepik* merupakan web yang digunakan untuk mencari gambar-gambar HD yang mendukung media. *Web Github* yang digunakan untuk *convert* hasil media *html* berubah menjadi *website*.

Adapun bentuk dari hasil media *storyline* berbasis *problem based learning* adalah sebagai berikut.

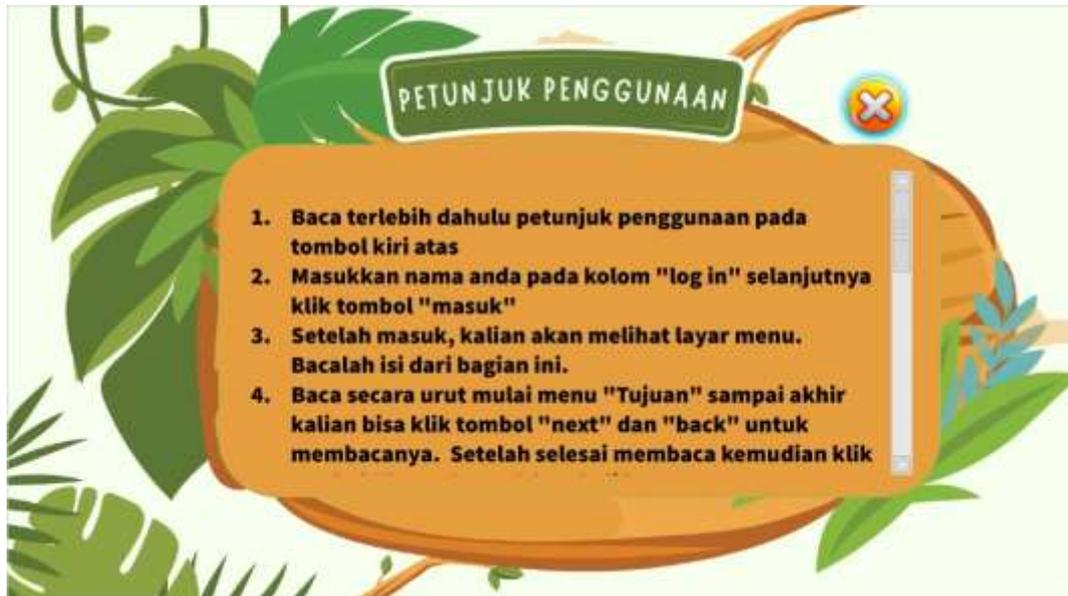
## a. Menu Utama



**Gambar 4. 1 Menu Utama Media *Storyline***

Gambar 4.1 merupakan bentuk tampilan awal media *Storyline* baik diakses secara *offline* dan *online* memiliki tampilan yang sama. Terdapat nama dari media pembelajaran, terdapat nama pengembang media. Pada tampilan ini juga terdapat petunjuk penggunaan media. Selain itu, terdapat kata pengantar yang meminta siswa untuk *log in* dengan memasukkan nama masing-masing. Lalu meng-*klik* tombol masuk.

b. Petunjuk Penggunaan



**Gambar 4. 2 Tampilan Petunjuk Penggunaan**

Gambar 4.2 merupakan tampilan petunjuk penggunaan media *Storyline*. Tujuan daripada petunjuk ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media. Sebab media *Storyline* ini dapat digunakan secara mandiri atau dapat digunakan bersama guru didalam kelas untuk membantu memudahkan proses pembelajaran.

c. *Home*

**Gambar 4. 3 Tampilan Menu *Home***

Gambar 4.3 merupakan tampilan menu *home* atau main *menu* yang berisikan nama media, ucapan selamat datang. Pada ucapan selamat datang ini berisikan nama setiap siswa atau pengguna yang *log in*. Isi daripada menu ini terdiri dari tujuan, pada saat siswa meng-*klik* bagian ini akan muncul penjelasan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menu materi berisikan materi penjelasan mengenai kegiatan ekonomi disertai dengan penjelasan teks dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran yang mendukung. Menu kuis pada menu ini berisikan mengenai soal yang perlu dikerjakan oleh siswa. Menu pustaka berisi daftar referensi. Terakhir menu profil berisikan identitas dari pengembang. Serta terdapat tombol *exit* untuk kembali ke menu tampilan awal. Namun

sebelum itu, siswa atau pengguna harus menyelesaikan kegiatan secara keseluruhan dari awal hingga akhir.

d. Tujuan



**Gambar 4. 4 Menu Tujuan**

Gambar 4.4 merupakan bagian menu tujuan, pada menu ini berisikan pengenalan media pembelajaran terlebih dahulu. Selanjutnya siswa meng-*klik* tombol panah *next* untuk melanjutkan ke tampilan capaian pembelajaran, selanjutnya alur tujuan pembelajaran, dilanjutnya sampai tujuan pembelajaran. Selanjutnya meng-*klik* tombol *home* untuk kembali ke tampilan menu.

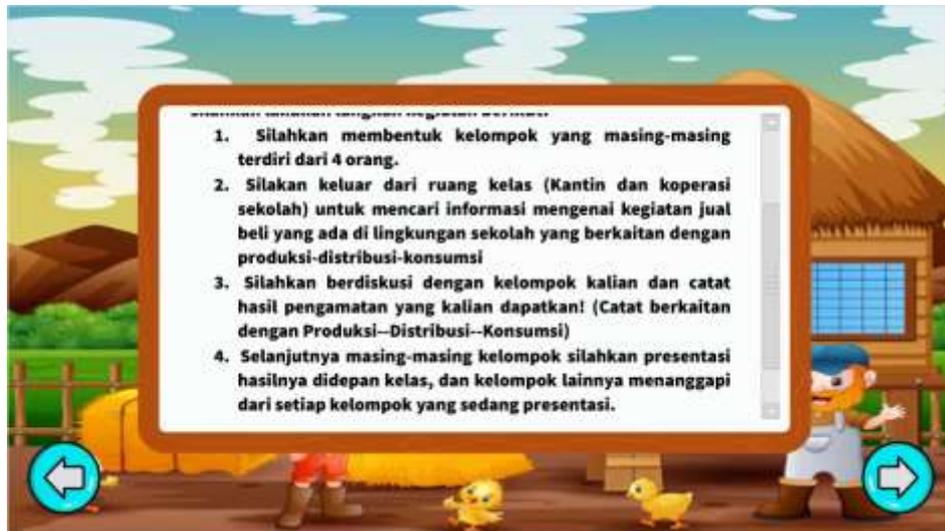
## e. Materi



**Gambar 4. 5 Tampilan Menu Materi**

Gambar 4.5 merupakan menu bagian materi terdiri dari penjelasan materi mengenai kegiatan ekonomi, yang meliputi pengertian, jenis-jenis kegiatan ekonomi, tujuan kegiatan ekonomi dan dilengkapi dengan gambar pendukung materi serta terdapat video pembelajaran yang dapat dipahami oleh siswa. Bukan hanya itu, pada bagian ini terdapat menu bagian kuis, yang berisikan kegiatan untuk dilakukan siswa berkaitan dengan pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*. Pada bagian menu ini sebelum masuk pada materi terdapat pendahuluan stimulus kepada siswa berubah video yang berkaitan dengan permasalahan.

## f. Menu Diskusi



**Gambar 4. 6 Tampilan Menu Diskusi**

Gambar 4.6 merupakan menu diskusi yang ada pada rangkaian media *storyline* pada bagian ini meminta siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan sintaks *problem based learning*.

| Pertanyaan  | Jawaban             |
|---|---------------------|
| Apa saja yang dijual di kantin?                                     | type your text here |
| Apa saja yang dijual di koperasi?                                   | type your text here |
| Bagaimana proses penjual di kantin atau koperasi mendapatkan produk | type your text here |

**Gambar 4. 7 Tampilan Menu Melampirkan Hasil**

Gambar 4.7 merupakan lembar kerja siswa untuk menyampaikan hasil diskusi bersama kelompoknya yang menjadi bagian pada sintaks proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

g. *Game Drag and Drop*

**Gambar 4. 8 Tampilan Menu Game**

Gambar 4.8 merupakan tampilan *game* yang ada di media *storyline*. Selain terdapat penjelasan materi yang dikaitkan dengan *problem based learning*. Pada media ini juga diberikan permainan yang dapat digunakan oleh siswa. Sehingga dapat memberikan suasana belajar baru dan menyenangkan. Setelah adanya *game* barulah dilanjutkan dengan mengerjakan kuis.

## h. Kuis



**Gambar 4. 9 Tampilan Menu Kuis**

Gambar 4.6 merupakan tampilan menu kuis, pada tampilan ini terdapat instruksi kepada siswa untuk mengerjakan kuis. Pada bagian ini muncul perintah kepada siswa untuk mengerjakan soal kuis secara jujur dan mandiri.



**Gambar 4. 10 Tampilan Menu Layer Kuis**

Gambar 4.7 merupakan tampilan menu layer pada kuis, pada menu ini muncul tombol *start* maka ketika siswa atau pengguna hendak masuk pada soal kuis harus meng-*klik* tombol *start*. Didalam kuis siswa akan mengerjakan soal berjumlah 20 soal. Diakhir proses menjawab akan muncul hasil belajar siswa dan terdapat umpan balik.



**Gambar 4. 11 Tampilan Menu Hasil**

Gambar 4.8 merupakan tampilan menu hasil pencapaian nilai yang didapatkan oleh setiap siswa. Pada tampilan tersebut terdapat informasi nama, nilai yang didapatkan siswa, dan KKM nilai. Pada tampilan ini apabila nilai siswa diatas KKM maka akan muncul tulisan kamu berhasil. Apabila nilai yang didapatkan siswa kurang dari nilai KKM maka akan muncul tulisan coba lagi seperti pada gambar 4.9



**Gambar 4. 12 Tampilan Menu Hasil**

Gambar 4.9 merupakan tampilan apabila nilai siswa kurang dari KKM. Selain itu, pada tampilan ini terdapat *button* umpan balik untuk mengecek hasil jawaban yang benar. Selain itu disampingnya terdapat *button home* yang bertujuan untuk kembali pada menu awal atau juga dapat digunakan untuk kembali mengulas materi.



**Gambar 4. 13 Tampilan Menu Hasil Jawaban Benar**

Gambar 4.10 merupakan menu hasil dari jawaban siswa yang benar. Apabila siswa menjawab dengan jawaban yang benar maka akan muncul tanda centang berwarna hijau dengan tulisan *correct*.



**Gambar 4. 14 Menu Tampilan Hasil Jawaban Salah**

Gambar 4.11 merupakan menu hasil jawaban yang menunjukkan bahwa jawaban yang dipilih siswa salah, maka akan muncul kata *incorrect* dan terdapat tanda silang berwarna merah.

Pada kegiatan kuis, diberikan perbedaan hasil jawaban siswa antara yang benar dan salah bertujuan untuk memberikan informasi secara langsung mengenai jawaban dari soal yang sudah dikerjakan oleh siswa. Sehingga apabila jawaban siswa salah maka siswa dapat mengulang materi lagi. Supaya dapat memahami materi dengan baik.

## i. Pustaka



**Gambar 4. 15 Tampilan Menu Daftar Pustaka**

Gambar 4.12 merupakan tampilan menu daftar pustaka yang berisikan referensi yang digunakan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi.

## j. Profil Pengembangan



**Gambar 4. 16 Tampilan Menu Profil Pengembang**

Gambar 4.13 merupakan menu tampilan profil pengembang yang diberikan informasi data diri peneliti. Tujuannya untuk mengenalkan kepada pengguna atau siswa mengenai data diri pengembang media pembelajaran.

Selanjutnya setelah media *storyline* sudah jadi, maka dilakukan proses validasi kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Validasi yang dilakukan terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berikut ini adalah hasil kritik dan saran dari para validator.

a. Ahli Media

Validator ahli media dilakukan oleh Dr. Umi Macmudah, MA lulusan S3 Teknologi Pembelajaran sebagai validator ahli media terhadap produk media *Storyline* berbasis *Problem Based Learning* yang memiliki kritik dan saran sebagai berikut.

**Tabel 4. 1 Komentar Ahli Media**

| Nama Validator        | Komentar dan Saran  |
|-----------------------|---|
| Dr. Umi Machmudah, MA | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Petunjuk penggunaan media perlu diperjelas.</li> <li>2. Background gambar perlu bervariasi.</li> <li>3. Mengubah warna <i>background</i> menjadi lebih kontras</li> </ol> |

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan kepada Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA lulusan S3 Pendidikan Ekonomi sebagai validasi ahli

materi yang sesuai dengan bidangnya. Komentar hasil validasi ahli materi terhadap media *storyline* yaitu layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Namun terdapat catatan yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap rancangan pembelajaran atau modul ajar yang hendak dilakukan di kelas IV. Adapun catatan ahli materi diantaranya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 2 Komentar Ahli Materi**

| Nama Validator                 | Komentar dan Saran  |
|--------------------------------|---|
| Dr. Alfiana Yuli Elifiyanti,MA | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalam modul ajar perlu dijelaskan stimulus kepada siswa</li> <li>2. Perlu dijelaskan secara detail kegiatan aktivitas PBL yang dilakukan.</li> <li>3. Melengkapi dengan instruksi pengamatan yang dilakukan oleh siswa.</li> <li>4. Kegiatan menyimpulkan materi dilakukan bersama siswa</li> </ol> |

c. Ahli Pembelajaran

Proses validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh praktisi pembelajaran yaitu Nikmatu Azizah, S.Pd sebagai guru kelas IV. Komentar dan saran validator praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 3 Komentar Ahli Pembelajaran**

| Nama Validator       | Komentar dan Saran  |
|----------------------|---|
| Nikmatu Azizah, S.Pd | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Petunjuk dalam media perlu diperjelas</li> <li>2. Membenarkan kata-kata yang salah ketik</li> <li>3. Media sudah diberikan umpan balik</li> </ol> |

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap implementasi untuk produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan evaluasi dan telah dilakukan revisi sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan. Media pembelajaran *Storyline* diuji coba, diimplementasikan, dan diterapkan berguna untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis pada materi kegiatan ekonomi. Kegiatan dimulai pada Kamis 25 sampai 29 April, dan 18 Mei 2024

Pembelajaran dilakukan dengan proses pembelajaran langsung di kelas, dengan berbagai tahapan diantaranya Pertama, melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua, pada tahapan ini dilakukan proses pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *storyline* berbasis *problem based learning* hanya memanfaatkan buku paket dan LKS yang biasa digunakan siswa selama proses pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa.

Ketiga, proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media *storyline* berbasis *problem based learning* pada tahap ini siswa diberikan orientasi masalah melalui media *storyline*, selanjutnya siswa diorganisasikan untuk membentuk suatu kelompok, kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang telah diberikan kegiatan ini diselesaikan secara berkelompok siswa diberikan kebebasan untuk melakukan diskusi. Setelah itu siswa

melaporkan hasil diskusinya pada lembar yang telah disediakan, tahap terakhir siswa bersama guru menyimpulkan hasil diskusinya dan dilakukan evaluasi mengenai hasil jawaban yang telah dilampirkan.

Keempat, proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *storyline* berbasis *problem based learning* dilakukan di komputer pada tahapan ini siswa diorganisir untuk mengoperasikan media secara mandiri namun tetap didampingi. Pada tahapan ini siswa diminta untuk menggunakan media dari awal dengan memperhatikan juga video permasalahan yang disajikan pada media *storyline*, selanjutnya siswa juga diberikan kebebasan untuk memilih kelompoknya untuk melakukan kegiatan diskusi dengan mengisinya pada media *storyline*. Selain itu, pada tahap ini siswa melakukan kegiatan *game* yang ada di media sesuai dengan materi yang disajikan. Pada tahap terakhir siswa mengerjakan soal *postest* yang ada di media *storyline*.

##### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini dilakukan terus menerus dan secara keseluruhan, hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dari tahap perancangan dan pengembangan pada tahap tersebut sebelum dilakukan validasi kepada para ahli peneliti melakukan evaluasi awal terlebih dahulu terhadap media yang akan dan sudah dikembangkan tujuannya untuk mengetahui kekurangan yang ada sehingga selanjutnya perlu dilakukan revisi atau perbaikan. Setelah

dirasa sudah sesuai, maka dilakukan tahap validasi pada tahap ini juga akan mengalami revisi atau perbaikan sehingga media layak dan valid untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV. Pada tahapan uji coba juga perlu dilakukan evaluasi guna untuk mengetahui kekurangan pada saat penggunaan media, tahapan ini dilakukan hingga proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan.

## **B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk**

### **1. Hasil Validasi**

Validasi media *storyline* dilakukan melalui tiga langkah. Pertama, media divalidasi oleh ahli media, kemudian oleh ahli materi, dan terakhir oleh ahli pembelajaran. Dalam proses validasi ini, peneliti mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dengan skala *Likert* dan perhitungan hasil perolehan nilai, sementara data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Hasil dari evaluasi oleh para ahli validator mencakup.

#### **a. Hasil validasi ahli media**

Proses validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Umi Machmudah, MA data hasil angket media dianalisis dengan menggunakan analisis teknik skor rata-rata secara keseluruhan yang dipaparkan data disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media**

| <b>Aspek</b>             | <b>Validasi I</b> | <b>Validasi II</b> |
|--------------------------|-------------------|--------------------|
| Rekayasa perangkat lunak | 34                | 43                 |
| Komunikasi visual        | 35                | 37                 |
| Desain pembelajaran      | 15                | 15                 |
| <b>Total</b>             | <b>84</b>         | <b>95</b>          |

Paparan data diatas dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma xs} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{84}{100} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas Persentase tingkat kevalidan produk pada validasi pertama didapatkan nilai sebesar 84% dengan kategori layak untuk digunakan, namun terdapat revisi yang perlu diperbaiki sehingga perbaikan media *storyline* dihitung sebagai berikut.

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma xs} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil perolehan validasi kedua, didapatkan perolehan nilai sebesar 95% dengan kategori sangat layak, sehingga setelah tahapan validasi media yang kedua media *storyline* dapat diuji

cobakan kepada siswa kelas IV pada pembelajaran materi kegiatan ekonomi.

b. Hasil validasi ahli materi

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA. Data hasil validasi ahli materi dianalisis dengan teknik skor rata-rata secara keseluruhan. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut.

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi**

| <b>Aspek</b>        | <b>Hasil Validasi</b> |
|---------------------|-----------------------|
| Desain pembelajaran | 61                    |
| Komunikasi visual   | 28                    |
| <b>Total</b>        | <b>89</b>             |

Paparan data diatas dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_s} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{89}{100} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas Persentase tingkat kevalidan produk didapatkan nilai sebesar 89% dengan kategori sangat layak untuk digunakan kepada siswa kelas IV pada mata pelajaran kegiatan ekonomi.

c. Hasil validasi ahli pembelajaran

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Nikmatu Azizah, S.Pd selaku guru kelas IV di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Data hasil

validasi ahli pembelajaran dianalisis dengan teknik skor rata-rata secara keseluruhan. Hasil validasi ahli pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

| <b>Aspek</b>             | <b>Hasil Validasi</b> |
|--------------------------|-----------------------|
| Rekayasa perangkat lunak | 33                    |
| Desain Pembelajaran      | 56                    |
| Komunikasi visual        | 15                    |
| <b>Total</b>             | <b>104</b>            |

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_s} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{104}{115} \times 100\% = 90,4\%$$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas Persentase tingkat kevalidan produk didapatkan nilai sebesar 90,4% dengan kategori sangat layak untuk digunakan kepada siswa kelas IV pada mata pelajaran kegiatan ekonomi.

2. Hasil validasi modul ajar dan tes soal *pretest* dan *postets*

Validasi modul ajar dilakukan oleh dua validator pertama Dr. Alfiana Yuli Efiyanti,MA. Kedua Nimatu Azizah, S.Pd. Adapun hasil dari validasi modul ajar dari validator pertama diantaranya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 7 Hasil Validasi Modul Ajar dari Ahli Materi**

| Aspek                 | Validasi I | Validasi II |
|-----------------------|------------|-------------|
| Format                | 19         | 19          |
| Kegiatan pembelajaran | 35         | 43          |
| Bahasa                | 8          | 10          |
| <b>Total</b>          | <b>62</b>  | <b>72</b>   |

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_s} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{62}{75} \times 100\% = 82,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa modul ajar pada validasi pertama mendapatkan nilai sebesar 82,6% maknanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi pada validasi pertama masih terdapat banyak revisi yang perlu diperbaiki yang nantinya baru dapat diterapkan didalam kelas. Hasil validasi kedua modul ajar dari validator pertama diperhitungkan sebagai berikut.

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_s} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil validasi kedua yang dilakukan menunjukkan bahwa modul ajar mendapatkan perolehan penilaian peningkatan sebesar 96% dengan artian modul ajar sangat layak untuk digunakan.

Sedangkan hasil validasi modul ajar yang dilakukan kepada validator kedua yaitu guru kelas IV Nikmatu Azizah, S.Pd disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4. 8 Hasil Validasi Modul Ajar dari Ahli Pembelajaran**

| <b>Aspek</b>          | <b>Hasil Validasi</b> |
|-----------------------|-----------------------|
| Format                | 20                    |
| Kegiatan pembelajaran | 42                    |
| Bahasa                | 9                     |
| <b>Total</b>          | <b>71</b>             |

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_s} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{71}{75} \times 100\% = 94,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa modul ajar pada validasi kedua yaitu guru kelas mendapatkan nilai sebesar 94,6% maknanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, perlu memperbaiki saran yang telah diberikan oleh validator.

Selanjutnya validasi tes soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA. Data hasil validasi soal tes disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4. 9 Hasil Validasi Soal *Pretest* dan *Posttest***

| <b>Aspek</b>              | <b>Hasil Validasi</b> |
|---------------------------|-----------------------|
| Isi instrumen             | 16                    |
| Bahasa dan penulisan soal | 12                    |
| <b>Total</b>              | <b>28</b>             |

$$P_s = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_s} \times 100\%$$

$$P_s = \frac{28}{28} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa soal tes yang sudah divalidasi mendapatkan nilai sebesar 100% maknanya soal dapat digunakan dalam media *storyline*.

### 3. Data respon siswa terhadap kemenarikan media

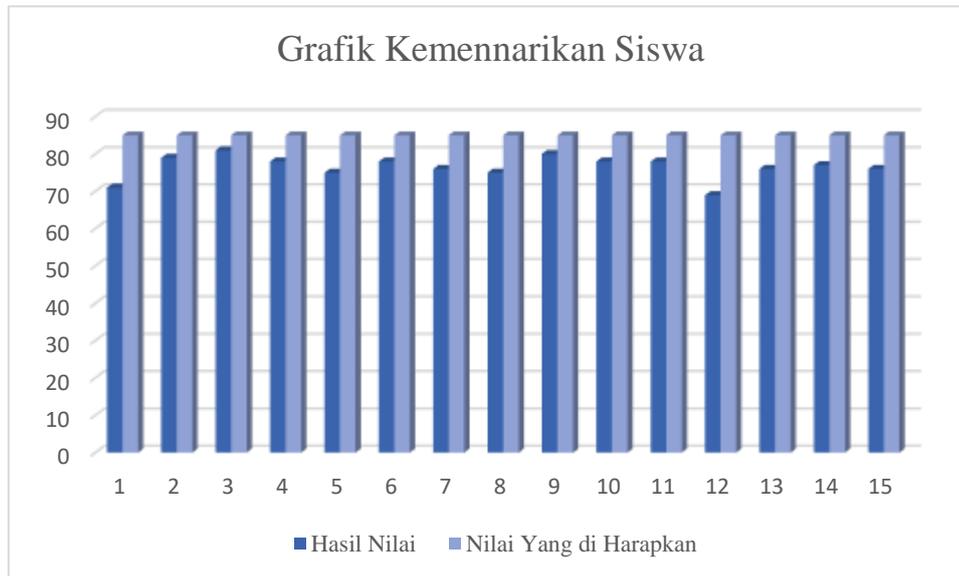
Data respon kemenarikan siswa terhadap media *storyline* diberikan kepada kelas eksperimen, sebab kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran. Hasil respon siswa terhadap media disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4. 10 Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media**

| No. | Aspek   | Responden  | $\sum x$ | $\sum xs$ | $P_s$ |
|-----|---|--|----------|-----------|-------|
|     |   | A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7,A8,A9,A10,A11,A12,A13,A14,A15,A16,A17 |          |           |       |
| 1   | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah digunakan tanpa kesulitan | 5, 4, 5, 4, 5, 5, 5, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 5          | 71       | 85        | 84%   |
| 2   | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL tidak mudah macet               | 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 4, 4, 4, 4, 5          | 79       | 85        | 93%   |
| 3   | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL tidak mudah error               | 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 5, 4, 5, 5       | 81       | 85        | 95%   |
| 4   | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL dapat digunakan pada komputer   | 5, 5, 5, 5, 4, 5, 4, 4, 4, 5, 5, 4, 4, 5, 4, 5, 5          | 78       | 85        | 92%   |
| 5   | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL nyaman dan menarik digunakan    | 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 3, 3, 4, 3, 5, 4          | 75       | 85        | 88%   |
| 6   | Materi media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah dipahami           | 4, 5, 5, 5, 4, 4, 5, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4          | 78       | 85        | 92%   |

| No.          | Aspek  | Responden  | $\sum x$ | $\sum xs$ | $P_s$ |
|--------------|--|--|----------|-----------|-------|
|              |  | A1,A2,A3,A4,A5,A6,A7,A8,A9,A10,A11,A12,A13,A14,A15,A16,A17 |          |           |       |
| 7            | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL menambah semangat belajar                | 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 4, 5, 4, 3, 5, 3, 5, 5          | 76       | 85        | 89%   |
| 8            | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL memberikan suasana baru dalam belajar    | 5, 3, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 5, 3, 4, 4, 4, 5, 5          | 75       | 85        | 88%   |
| 9            | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL menambah pengetahuan                     | 4, 5, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 5, 5, 5          | 80       | 85        | 94%   |
| 10           | Soal pada media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah sesuai dengan materi     | 4, 5, 5, 4, 5, 5, 5, 4, 4, 5, 4, 5, 5, 4, 5, 5, 4          | 78       | 85        | 92%   |
| 11           | Tampilan media pembelajaran menarik  | 4, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 5          | 78       | 85        | 92%   |
| 12           | Perpaduan warna media pembelajaran cocok                                     | 3, 5, 5, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 3, 3, 5, 3, 3, 4          | 69       | 85        | 81%   |
| 13           | Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan media pembelajaran terbaca jelas | 5, 5, 4, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 5, 4, 4, 4, 4, 4, 5          | 76       | 85        | 89%   |
| 14           | Gambar, audio, dan video dalam media pembelajaran jelas                      | 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 5, 4, 4, 4, 5, 4, 4, 5          | 77       | 85        | 91%   |
| 15           | <i>Button</i> media pembelajaran mudah digunakan                             | 5, 5, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 3, 3, 5, 3, 3, 5       | 76       | 85        | 89%   |
| <b>Total</b> |  |  | 1147     | 1275      | 90%   |

Berdasarkan tabel 3.4 dapat diketahui bahwa hasil dari responden sebanyak 17 siswa menilai setiap aspek dari media. Pada data tersebut nilai yang diharapkan pada setiap item sebesar 85. Sedangkan hasil yang diperoleh mendapatkan perolehan yang berbeda-beda sehingga secara keseluruhan hasil respon siswa mengenai kemenarikan produk sebesar 90%.

**Tabel 4. 11 Grafik Kememarikan Siswa**

Tabel 3.5 menunjukkan grafik perolehan hasil nilai yang diharapkan dengan hasil perolehan secara asli. Berdasarkan grafik tersebut dapat terlihat bahwa nilai asli yang diperoleh hampir mendekati perolehan nilai yang diharapkan. Namun disisi lain nilai asli yang diharapkan masih jauh dengan perolehan nilai yang diharapkan.

Akan tetapi hal ini tidak menjadi masalah sebab perolehan hasil asli di jumlah secara keseluruhan kemudian dibagi dengan jumlah nilai hasil yang diharapkan secara keseluruhan kemudian dibagi dan dikali dengan konstanta sehingga mendapatkan hasil akhir presentase respon siswa terhadap kemenarikan media *storyline*.

#### 4. Data hasil nilai *pretest* dan *posttest*

Data hasil nilai tes berkaitan dengan data hasil perolehan siswa dalam *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil

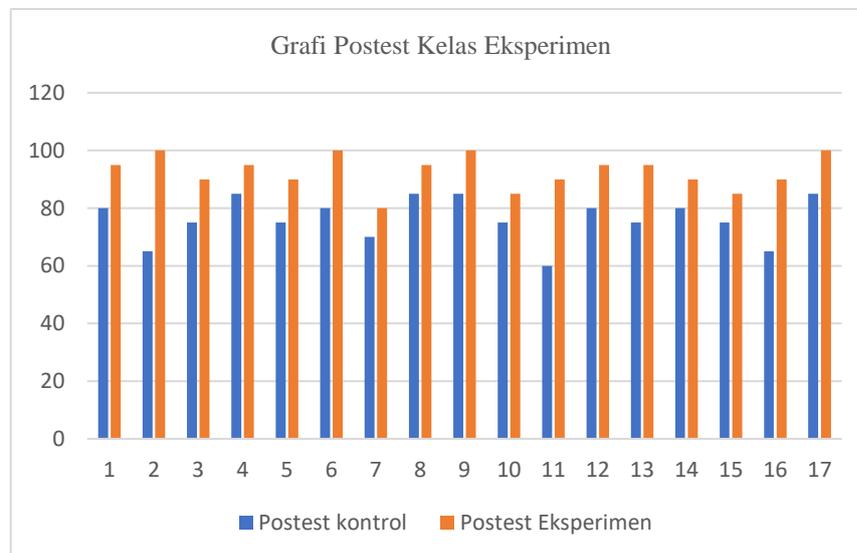
berpikir kritis siswa dalam memanfaatkan media *storyline*. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4. 12 Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Ekperimen**

| Kelas Kontrol    |           |           | Kelas Ekperimen  |           |           |
|------------------|-----------|-----------|------------------|-----------|-----------|
| Nama             | pretest   | posttest  | Nama             | Pretest   | posttest  |
| AFA              | 70        | 80        | AIH              | 45        | 95        |
| AM               | 40        | 65        | AHZ              | 35        | 100       |
| APN              | 35        | 75        | AZA              | 75        | 90        |
| AAT              | 80        | 85        | AJS              | 75        | 95        |
| ASKA             | 75        | 75        | AKA              | 65        | 90        |
| BAR              | 60        | 80        | CAK              | 50        | 100       |
| CZJR             | 45        | 70        | DSI              | 15        | 80        |
| FNA              | 75        | 85        | FAA              | 35        | 95        |
| FMA              | 55        | 85        | GVC              | 60        | 100       |
| HM               | 65        | 75        | KGV              | 45        | 85        |
| KADS             | 45        | 60        | KKA              | 60        | 90        |
| LKS              | 70        | 80        | MAAA             | 55        | 95        |
| MANLM            | 30        | 75        | MRA              | 65        | 95        |
| NFS              | 20        | 80        | NDA              | 70        | 90        |
| NAS              | 70        | 75        | NNS              | 65        | 85        |
| NAR              | 55        | 65        | SRM              | 65        | 90        |
| SAGR             | 15        | 85        | ZNA              | 75        | 100       |
| <b>Rata-rata</b> | <b>53</b> | <b>76</b> | <b>Rata-rata</b> | <b>56</b> | <b>93</b> |

Tabel 3.6 menunjukkan hasil perolehan nilai diantara kedua kelas. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan dari kelas kontrol sebesar 53 sedangkan rata-rata *posttest* 76. Pada kelas ekperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 56 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 93. Artinya pada kelas ekperimen mengalami peningkatan yang lebih baik.

**Tabel 4. 13 Grafik Perbedaan Nilai *Postest***



Berdasarkan tabel 4.11 terlihat bahwa hasil nilai *postest* pada kelas eksperimen lebih mengalami peningkatan daripada kelas kontrol. Dari tabel tersebut sudah terlihat bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media *storyline* dalam belajar. Namun dalam hal ini perlu dilakukan pengujian lebih lanjut untuk mengetahui adanya pengaruh media *stoeyline* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil perolehan nilai yang didapatkan, sebelum dilakukan uji-t perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* sebab populasi kelas kontrol dan kelas eksperimen berjumlah kurang dari 50 maka uji *Shapiro-Wilk* tepat digunakan dengan menggunakan IBM SPSS 29.0 for windows dengan taraf signifikansi 0.05. Pengolahan data tersebut dapat dilihat pada *output* sebagai berikut.

**Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Pretest**

| Kelas        |                  | Tests of Normality              |    |       | Shapiro-Wilk |    |       |
|--------------|------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
|              |                  | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Statistic    | df | Sig.  |
| Hasil Pretes | Kelas Kontrol    | 0.151                           | 17 | .200* | 0.935        | 17 | 0.267 |
|              | Kelas Eksperimen | 0.179                           | 17 | 0.152 | 0.905        | 17 | 0.081 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan uji *Shapiro-Wilk* apabila nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi  $< 0.05$  maka data tidak berdistribusi normal. Nilai sig (signifikan) menunjukkan bahwa nilai sig kelas kontrol adalah  $0.267 > 0.05$  sedangkan nilai sig kelas eksperimen adalah  $0.081 > 0.05$  sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil data yang telah berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji Homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan hasil data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Berikut output hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4. 15 Hasil Uji Homogenitas Posttest**

|              |                                      | Test of Homogeneity of Variance |     |        |       |
|--------------|--------------------------------------|---------------------------------|-----|--------|-------|
|              |                                      | Levene Statistic                | df1 | df2    | Sig.  |
| Hasil Pretes | Based on Mean                        | 1.044                           | 1   | 32     | 0.315 |
|              | Based on Median                      | 1.021                           | 1   | 32     | 0.320 |
|              | Based on Median and with adjusted df | 1.021                           | 1   | 31.971 | 0.320 |
|              | Based on trimmed mean                | 1.044                           | 1   | 32     | 0.315 |

Uji homogenitas berguna untuk mengetahui keragaman data yang didapatkan bersifat homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05. Pada hasil homogenitas dapat dilihat pada *based on mean* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.315 maknanya nilai tersebut menunjukkan lebih besar dari 0.05 maka kedua kelas tersebut termasuk homogen.

Hasil uji normalitas *posttest* juga diukur terlebih dahulu untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh adalah normal.

**Tabel 4. 16 Hasil Normalitas Posttest**

| Kelas |                        | Tests of Normality              |    |       |              |    |       |
|-------|------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
|       |                        | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |       |
|       |                        | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig.  |
| Hasil | Posttest<br>Eksperimen | 0.185                           | 17 | 0.127 | 0.911        | 17 | 0.102 |
|       | Posttest<br>Kontrol    | 0.203                           | 17 | 0.060 | 0.900        | 17 | 0.069 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasar tabel 4.14 hasil *posttest* kedua kelas menunjukkan nilai sig lebih besar dari 0.05 sehingga kedua kelas tersebut termasuk normal. Sedangkan hasil uji homogenitas juga menunjukkan perolehan lebih besar dari 0.05. Hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel 4.15 sebagai berikut.

**Tabel 4. 17 Hasil Homogenitas Posttest**

|                 |  | Test of Homogeneity of Variance |     |        |       |
|-----------------|--|---------------------------------|-----|--------|-------|
|                 |  | Levene<br>Statistic             | df1 | df2    | Sig.  |
| Hasil<br>Pretes | Based on Mean                              | 0.693                           | 1   | 32     | 0.411 |
|                 | Based on Median                            | 0.593                           | 1   | 32     | 0.447 |
|                 | Based on Median<br>and with adjusted<br>df | 0.593                           | 1   | 31.394 | 0.447 |
|                 | Based on trimmed<br>mean                   | 0.742                           | 1   | 32     | 0.395 |

Berdasarkan hasil uji normalitas dan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dan menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut bersifat normal dan homogen, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji *independent sample t-test* atau uji-t yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua populasi yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *storyline* berbasis *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini uji *independent sample t-test* diperoleh dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dihitung dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. 18 Hasil Uji-t**

|               |                             | Independent Samples Test                |       |                              |        |                          |                          |                 |                       |   |        |
|---------------|-----------------------------|---|-------|------------------------------|--------|--------------------------|--------------------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
|               |                             | Levene's Test for Equality of Variances |       | t-test for Equality of Means |        |                          |                          |                 |                       | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
|               |                             | F                                       | Sig.  | t                            | df     | Significance One-Sided p | Significance Two-Sided p | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower                                     | Upper  |
| Hasil Postest | Equal variances assumed     | 0.693                                   | 0.411 | 7.055                        | 32     | 0.000                    | 0.000                    | 16.471          | 2.334                 | 11.715                                    | 21.226 |
|               | Equal variances not assumed |   |       | 7.055                        | 30.118 | 0.000                    | 0.000                    | 16.471          | 2.334                 | 11.704                                    | 21.237 |

Berdasarkan hasil uji-t, nilai *signifikansi* pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah 0.411 yang lebih besar dari 0.05. Ini berarti bahwa varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen

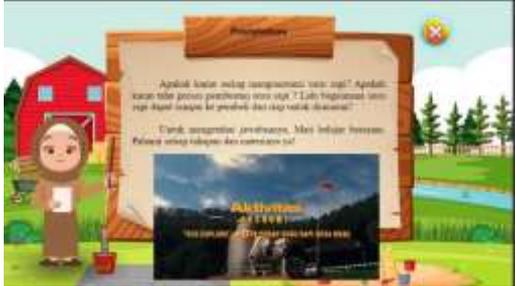
atau sama. Oleh karena itu, interpretasi pada tabel 4.16 *output Independent Samples t-test* mengacu pada tabel *Equal variances assumed*, nilai signifikansi adalah 0.000 yang kurang dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, nilai  $t$  sebesar 7.055 lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyline* berbasis *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### C. Revisi Produk

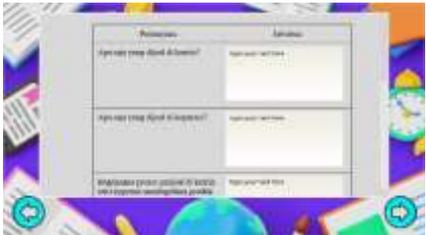
Media *Storyline* melalui berbagai revisi, selanjutnya dilakukan perbaikan hingga menjadi media yang layak untuk digunakan kepada siswa. Adapun revisi produk diantaranya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 19 Revisi Ahli Media**

| No. | Point yang direvisi             | Sebelum   | Sesudah   |
|-----|---------------------------------|---|---|
| 1.  | Menambahkan petunjuk penggunaan |  |  |

|    |                   |           |  |
|----|-------------------|-----------|--|
| 2. | Menambahkan video | Tidak ada |  |
|----|-------------------|-----------|--|

Tabel 4. 20 Revisi Ahli Materi

| No. | Point yang direvisi       | Sebelum  | Setelah   |
|-----|---------------------------|--|---|
| 1.  | Menambahkan materi        |  |   |
| 2.  | Menambah-kan kegiatan PBL | Tidak ada  |  |

Tabel 4. 21 Revisi Ahli Pembelajaran

| No. | Point yang direvisi          | Sebelum   | Sesudah   |
|-----|------------------------------|-----------|---|
| 1.  | Menambahkan umpan balik soal | Tidak ada |   |
| 2.  | Menambahkan kuis             | Tidak ada |  |

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. **Prosedur Pengembangan Media *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning***

Prosedur pengembangan media *storyline* dimulai dengan tahapan analisis. Pertama analisis kebutuhan menunjukkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran yang ada di kelas IV MI Miftahul Ulum membutuhkan media pembelajaran yang inovasi, hal ini dikarenakan hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan *powerpoint* bahkan hanya dilakukan jarang-jarang sering kali tidak memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu analisis kebutuhan yang dilakukan berkaitan dengan kurikulum yang digunakan di madrasah. Berdasarkan dari hasil obervasi dan wawancara menunjukkan bahwa madrasah menerapkan kurikulum merdeka selama proses pembelajaran.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka menerapkan profil pelajar pancasila, salah satu nilai yang ada didalamnya yaitu berpikir kritis atau berpikir tingkat tinggi. Akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung kurang melatih kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi. Maka dari itu, hasil wawancara kepada guru kelas IV bahwa proses pembelajaran akan bisa efektif dan efisien dengan adanya bantuan media pembelajaran.

Analisis kedua yaitu, kinerja menunjukkan bahwa siswa kelas IV merasakan bosan, nilai siswa masih di bawah kkm, bahkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis siswa rendah. Salah satu penyebabnya adalah

selama kegiatan ekonomi guru jarang sekali memanfaatkan media pembelajara, dan pembelajaran yang dikemas sering kali tidak dikaitkan dengan kondisi yang ada di sekitar siswa. Maka dari itu kegiatan dan pengetahuan berdasarkan masalah siswa masih kurang dan sangat membutuhkan alternatif penyelesaian solusi salah satunya menggunakan media pembelajaran *storyline* berbasis *problem based learning*.

Tahap selanjutnya adalah merancang media *storyline*. Tahapan ini diawali dengan membuat *storyboard* guna memudahkan peneliti dalam mengembangkan media. Rancangan media yang dikembangkan terdiri dari menu awal *login, home*, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu kuis, menu profil pengembang, dan menu daftar pustaka. Selanjutnya peneliti merancang materi kegiatan ekonomi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang terdiri dari materi teks, gambar pendukung, video pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi. Dalam tahapan perancangan ini, peneliti juga menyiapkan *software* yang digunakan untuk mengembangkan media, diantaranya adalah *canva*, aplikasi *articulate storyline, web GitHub*. Selanjutnya dalam tahap perancangan ini peneliti merancang instrumen yang terdiri dari instrumen tes kepada siswa berupa soal *pretest* dan *postets*, merancang instumen validasi media, materi, pembelajaran. Terakhir menyusun instrumen tes kemenarikan siswa.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, pada tahapan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline*. Pada tahap pengembangan ini, peneliti

menggabungkan berbagai komponen yang sebelumnya telah disiapkan diantaranya adalah pertama, peneliti men-*download* aplikasi *articulate storyline* selanjutnya daftar *log in* menggunakan *email* peneliti dan *software* sudah dapat digunakan. Kedua, peneliti memasukkan *background* pada setiap *scene* sesuai dengan urutan yang sudah dibuat sebelumnya. Ketiga, peneliti memasukkan materi pembelajaran didalam aplikasi *articulate storyline*. Pada setiap *scene* diberikan tombol *button* untuk *next*, *back*, dan *back to home*. Semua komponen yang ada pada *scene* harus terisi penuh sesuai dengan rancangan dan kebutuhan. Selanjutnya dalam tahap *finishing* media diberikan *backsound* untuk memberikan kesan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses belajar. Tahap akhir yaitu mem-*publih* media *storyline* yang sudah jadi menjadi berbagai bentuk hasil. Pada dasarnya dalam *articulate storyline output* dari media dapat berupa *web/html*, *video*, *word*, *scrom (LMS/LRS)* sehingga terdapat banyak jenis yang dapat dipilih. Namun hasil akhir dari media *storyline* ini pada dasarnya berupa *Html*.

Hasil media *storyline* yang dihasilkan oleh peneliti dapat berupa *online* dan *offline*. Media *storyline* secara *online* membutuhkan bantuan dari *software* lain yang dapat membantu media dapat diakses. Langkah pertama yang dilakukan yaitu masuk ke web *GitHub*, *log in* menggunakan *email* selanjutnya hasil dari media *storyline storyline* yang *original* berupa *html* di-*convert* pada *web* dan dijadikan *online*. Sehingga media *Storyline* ini dapat digunakan oleh pengguna dengan menggunakan data atau *Wi-Fi*. Serta

dapat diakses melalui komputer, *Smartphone* secara fleksibel sehingga siswa juga dapat belajar kapan pun dan dimana pun.

Sedangkan hasil media *Storyline* secara *offline* dapat diakses secara langsung berupa *Html*. Pada hasil ini guru juga dapat menggunakan secara langsung selama proses pembelajaran. Media dapat disebarluaskan kepada siswa dengan cara men-*copypaste output* media menggunakan *flashdisk*. Lalu dimanfaatkan dilayar proyektor siswa di sekolah atau di laboratorium sekolah. Selain itu, media juga dapat berupa *APK* yang dapat diinstall di *Handphone* atau *android*. Pada tahapan ini, *output* media *storyline* yang berupa *Html* di-*convert* dalam bentuk *Apk* dengan bantuan *software APK 2 Bulder*. Setelah beberapa saat media akan menjadi *Apk* yang dapat di *install* siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap pengembangan didalamnya terdapat validasi media kepada para ahli. Setelah media sudah selesai dalam proses pengembangan selanjutnya dilakukan proses validasi dengan rincian sebagai berikut.

#### 1. Ahli Media

Proses penilaian dari ahli media dilakukan kepada praktisi pendidikan dengan lulusan S3 Pengembangan Teknologi. Validator media merupakan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah untuk menambahkan petunjuk penggunaan secara detail dan merinci hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan media *storyline*.

Perolehan akhir nilai validasi media adalah sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, dari perolehan tersebut telah melalui proses revisi dan media pembelajaran berbasis teknologi telah mencakup kriteria dari tampilan *visual*, *usability*, dan pembelajaran. Maka dari itu validator ahli media menyatakan bahwa media *storyline* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya tambahan visual dan audio serta gambar-gambar yang disajikan dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Disisi lain, media yang dihasilkan berbasis *problem based learning* maka melalui media tersebut siswa dapat dilatih untuk memiliki kemampuan berpikir kritis sesuai dengan penerapan pembelajaran P5 pada kegiatan kurikulum merdeka. Selain itu, pada pembelajaran saat ini harus diupayakan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan, dikarenakan pendidikan saat ini berdampingan secara pesat dengan adanya teknologi. Maka sudah seharusnya pembelajaran dilakukan dengan cara mengikuti zamanya.

## 2. Ahli Materi

Proses penilaian dari ahli materi dilakukan kepada praktisi lulusan S3 Pendidikan Ekonomi. Validator ahli materi merupakan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saran yang diberikan oleh validator adalah menambahkan adanya kegiatan diskusi yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Maka dari itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai

dengan saran yang diberikan supaya media pembelajaran layak untuk diterapkan.

Hasil keseluruhan penilaian media dari validator adalah sebesar 89% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Penilaian ini berdasarkan daripada kriteria aspek yang dinilai meliputi visual dan berkaitan dengan alur pembelajaran.

### 3. Ahli Pembelajaran

Proses penilaian dari ahli pembelajaran dilakukan oleh seorang guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar siswa kelas IV dengan lulusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Saran yang diberikan adalah memperbaiki kosa kata yang belum tepat atau belum sesuai. Hal ini disebabkan bahwa siswa sekolah dasar akan sulit memahami kata-kata yang terdapat *typo*.

Perolehan penilaian yang didapatkan dari ahli pembelajaran sebesar 90,4 % dengan kriteria sangat layak. Maka dari itu media pembelajaran dapat digunakan untuk proses pembelajaran kelas IV materi kegiatan ekonomi.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan proses pengembangan dan dilakukan validasi media *storyline*, tahap selanjutnya adalah penerapan kepara siswa siswa kelas IV guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dilakukan karena telah mendapatkan persetujuan dari para ahli validator yang menyatakan bahwa media *storyline* sudah layak untuk diterapkan sesuai dengan kriteria.

Produk yang sudah dinyatakan layak diuji coba kepada kepada di kelas IV yang terdiri dari kelompok kontrol dan eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 34. Masing-masing kelas diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan proses pembelajaran dengan menggunakan media *storyline* kemudian pada akhir proses pembelajaran masing-masing siswa diberikan soal *postets*. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tahap akhir adalah evaluasi pada tahap ini media *sstoryline* dilakukan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan secara berkala dan bertahap, terdapat evaluasi dalam perancangan media hingga pada tahap pengembangan media sampai akhir hingga produk telah dinyatakan layak oleh para validator. Selanjutnya pada saat media *storyline* diterapkan pada siswa juga perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan media, sehingga nanti nya media dapat digunakan kembali hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun kelebihan dari media *storyline* diantaranya sebagai berikut.

1. Dapat dibuat dengan cukup mudah, sebab memiliki fitur yang sama dengan *powerpoint*.
2. Dapat berisikan gambar dan video tanpa akses internet.
3. Publikasi dapat berupa *html, web, word, video, LMS*

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Setyaningsih bahwa media *storyline* memiliki kelenihan yaitu publikasi dari hasil *project* dapat berupa *web* yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti tablet, laptop, atau *smartphone*<sup>56</sup>.

Di era saat ini sudah seharusnya untuk diupayakan proses pembelajaran dirancang dengan menarik, inovasi, dan memberikan pengalaman baru. Sebab hal ini akan mempengaruhi siswa dalam menerima pembelajaran. Akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran pendidik harus memperhatikan karakteristik siswa. Terutama saat ini di era digital sebaiknya mulai melatih dan mengenalkan pada siswa bahwa adanya teknologi saat ini memberikan kemudahan untuk menjalani proses pembelajaran.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar juga ditemukan pada Quran Surah An-Nahl ayat 44<sup>57</sup>.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَآزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

"(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau **menerangkan** kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan."(QS. An-Nahl 16: Ayat 44)

<sup>56</sup> Sri Setyaningsih, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia," *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 2 (2020): 144–56, <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.

<sup>57</sup> Penerbit Marwah *Al-Quran Tajwid Terjemah: Tafsir Untuk Wanita*.

Maka dari itu, dalam penggunaan media pembelajaran pendidik harus mampu memperhatikan perkembangan zaman, disisi lain tetap memperhatikan perkembangan jiwa dari siswa. Dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta spiritual. Setelah itu, barulah pendidik dapat menerangkan dengan baik untuk mencapai proses pembelajaran yang diharapkan.

## **B. Tingkat kemenarikan media *Storyline* berbasis *Problem Based***

### ***Learning***

Media *Storyline* pada pembelajaran kegiatan ekonomi dapat menjadi solusi yang sangat menarik untuk diterapkan kepada siswa karena media yang sederhana namun dapat menyenangkan siswa. Menu materi yang ada di media dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk dapat berpikir secara mendalam kegiatan ekonomi yang sedang terjadi dilingkungan sekitar, sehingga membuat rasa ingin tahu siswa semakin tinggi. Fitur kuis yang ada didalamnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam mendalami materi dan melatih meningkatkan kemampuan beripikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *storyline* siswa terlihat dengan saat antusias. Media *storyline* dapat juga memberikan pengalaman belajar kepada siswa berbasis masalah. Sebab materi yang disajikan berorientasi masalah, serta kuis yang dapat memberikan stimulus siswa untuk memahami kondisi atau keadaan di sekeliling siswa. Media *storyline* dapat

digunakan melalui banyak perantara, dapat digunakan secara bersama dengan menggunakan layar proyektor dapat juga dilakukan didalam lab komputer dalam hal ini melatih kemandirian siswa. Selain itu, dapat juga diakses siswa atau pengguna lainnya melalui *smartphone* atau laptop yang dimilikinya.

Banyak siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media *storyline*. Dari situasi ini, dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran ketika ada media yang menarik perhatian mereka terhadap materi kegiatan ekonomi, terutama jika media tersebut melibatkan permainan dengan unsur pembelajaran. Oleh karena itu, media *storyline* dapat mempermudah pembelajaran karena materi yang disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan<sup>58</sup>.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *storyline* dapat membuat mereka semangat dalam belajar, dan tidak merasa bosan. Sebab dengan menggunakan media ini siswa juga dapat belajar dengan menggunakan komputer. Sebab siswa juga belum pernah belajar dengan media *storyline* hal ini bagi mereka merupakan sesuatu yang baru dan menjadi pertama kali mereka rasakan. Maka dari itu media *storyline* mendapatkan respon positif dari siswa kelas IV.

---

<sup>58</sup> Sri Made Indriani, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias, "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, no. 1 (2021): 25–36.

Media *Storyline* didukung adanya multimedia seperti video, gambar, dan audio menjadikan pembelajaran menjadi lebih bervariasi mudah dipahami oleh para siswa, dikaitkan dengan pembelajaran berbasis masalah. Sehingga siswa dapat mempelajari materi dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui media. Bukan hanya itu, penggunaan media sederhana dan menarik mampu memberikan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Uraian tersebut didukung dengan kriteria media pembelajaran yang menarik siswa diantaranya adalah Media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa. Semua aspek dalam media, termasuk tampilan, pemilihan warna, dan kontennya, harus dirancang dengan menarik sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari materi yang disajikan. Isi yang disajikan harus jelas dan tidak membingungkan. Media tersebut harus mampu membangkitkan minat siswa untuk menggunakannya.<sup>59</sup>

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa perlu memperhatikan kebijakan dalam pemanfaatannya supaya tidak membawa mudhoratan bagi siswa. Adanya perkembangan teknologi saat ini diharapkan mampu dapat membantu siswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuannya. Selain itu, perkembangan saat ini setiap siswa banyak sekali yang memiliki *smartphone* dirumah. Sudah sangat banyak siswa pada zaman saat ini sangat cepat memahami teknologi.

---

<sup>59</sup> Kristanto, "Media Pembelajaran."

Maka dari itu, untuk mengajarkan kepada siswa mengenai bijaknyanya dalam memanfaatkan teknologi, dimulai dengan mengenalkan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

Seperti yang sering kita dengar mengenai “*didiklah anakmu sesuai dengan zamannya*”<sup>60</sup>, maka dapat dimaknai dengan cara yang positif, bahwasanya dalam mendidik siswa harus disesuaikan dengan zamannya. Saat ini diketahui bahwa generasi *alpha* sangat dekat dengan perkembangan teknologi, kegiatan pembelajaran pun tidak terlepas dengan adanya teknologi bahkan setiap siswa dirumah kebanyakan memiliki *smartphone*, maka untuk menghindari penyalahgunaan teknologi siswa perlu diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan bijaksana. Sehingga pada saat ini di era digital, maka dalam proses pembelajaran paling tidak bahkan harus menyesuaikan dengan zamannya. Akan tetapi, masih memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa tersebut. Terutama tetap mengedapkan adab dan perilaku yang sopan santun.

Selain itu juga media *storyline* berbasis *problem based learning* yang telah dikembangkan terdapat gabungan antara audio dan visual sehingga memudahkan siswa untuk belajar dan dapat menarik minat siswa untuk dalam belajar. Hal ini sesuai dengan ayat Al-Quran Surah Al-Mulk ayat 23<sup>61</sup>.

---

<sup>60</sup> S F Az-Zahra et al., “Pengaruh Pola Asuh Keluarga Terhadap Karakter Anak Dalam Pendidikan Islam Di Sekolah,” *Jurnal Pendidikan ...* 2, no. 1 (2024): 106–16, <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/128%0Ahttps://jpk.joln.org/index.php/2/article/download/128/136>.

<sup>61</sup> Penerbit Marwah *Al-Quran Tajwid Terjemah: Tafsir Untuk Wanita*.

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

"Katakanlah, "Dialah yang menciptakan kamu dan menjadikan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani bagi kamu. (Tetapi) sedikit sekali kamu bersyukur." (QS. Al-Mulk 67: Ayat 23)

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran dapat mengkombinasikan antara audio dan visual. Dikarenakan manusia diciptakan dengan pendengaran, penglihatan dimana kita harus mampu memanfaatkan karunia yang telah diberikan Allah dengan sebaik mungkin. Sehingga salah satu cara untuk bersyukur dapat digunakan untuk mendengar dan melihat pembelajaran yang dapat memberikan kita ilmu pengetahuan yang digunakan untuk proses menjalani masa depan.

Sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran juga sebaiknya dapat diinovasikan dengan berbagai hal yang berkaitan dengan audio dan visual. Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzan bahwa media pembelajaran harus Menggunakan berbagai jenis media dalam pembelajaran membuat setiap pertemuan lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan<sup>62</sup>.

### **C. Keefektifan Media *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.**

Proses pembelajaran menggunakan media *Storyline* berbasis *problem based learning* untuk materi kegiatan ekonomi di kelas IV dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran dengan menggunakan

<sup>62</sup> Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31," *Jurnal MASAGI* 02, no. 01 (2023): 1–7, [www.journal.stai-musaddadiyaj.ac.id](http://www.journal.stai-musaddadiyaj.ac.id).

sintaks metode *problem based learning* diawali dengan memberikan stimulus dan pengenalan masalah kepada siswa melalui media *Storyline*. Setelah siswa mengamati video dan menjawab pertanyaan yang diberikan, mereka dibagi menjadi kelompok-kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang disediakan dalam lembar kerja siswa, yang dapat diakses langsung melalui media *Storyline*.

Pada sintaks orientasi siswa tidak ada kesulitan dalam melakukan pemecahan masalah. Hasil temuan ini, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azkiya dan Julianto<sup>63</sup> menunjukkan bahwa pada pada tahap pengorganisasian, siswa diminta membentuk kelompok, yang membuat mereka lebih aktif. Pengorganisasian kelompok ini mempersiapkan siswa untuk kegiatan sintaks selanjutnya. Akibatnya, siswa di kelas eksperimen menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, sintaks penyelidikan individu atau kelompok menggunakan media *Storyline* berbasis *problem based learning* ini meningkatkan keaktifan proses pembelajaran di kelas.

Tahap selanjutnya yaitu siswa menyajikan hasil temuan siswa kemudian laporkan dalam media. Temuan ini menyatakan bahwa pada sintaks melakukan pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, terdapat kegiatan eksperimen untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada media tersebut, terdapat tayangan video

---

<sup>63</sup> Tsania Ashfa Azkiya and Julianto, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Kelas V SDN Kapasan III/145," *Jpgsd* 11, no. 2 (2023).

mengenai pemenuhan kebutuhan sehari-hari dan mengenalkan lokasi pemasaran yang ada di Kota Batu yaitu Pasar Among Tani Batu. Selanjutnya siswa juga dikenalkan mengenai permasalahan kegiatan ekonomi yang sering terjadi di lingkungan sekolah seperti pada saat siswa sedang membeli kebutuhan di sekolah contoh di kantin atau koperasi sekolah. Tahap selanjutnya siswa diminta untuk menganalisis lingkungan disekitar dan berdiskusi dengan teman sekelompok kemudian menyajikan hasil diskusinya dalam media *storyline*. Hal ini dapat menarik siswa selama proses pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penggunaan media *Storyline* berbasis *problem based learning* tidak hanya memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran dan melatih siswa untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan berpikir kritis meliputi level kognitif dari C4 yaitu menganalisis, C5 menilai, dan C6 menciptakan. Hal ini diukur melalui kriteria soal berpikir kritis diantaranya terdiri dari pertama memberikan penjelasan sederhana, yang dijadikan sub indikator soal 1) siswa mampu merumuskan pertanyaan mengenai terjadinya jual beli dalam hal ini berada pada tingkat C4. 2) menganalisis argumen dalam hal ini soal yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan soal menganalisis kegiatan yang terjadi pada saat jual beli dengan tingkat C4. 3) bertanya atau menjawab mengenai penjelasan atau tantangan, soal ini berada pada tingkat KKO C5. Kriteria kedua membangun keterampilan dasar diturunkan

menjadi sub indikator soal 1) siswa mampu mengidentifikasi suatu pertimbangan berapa pada tingkat C5. 2) Siswa mampu mempertimbangkan suatu jawaban dari suatu pernyataan tingkat C5.

Kriteria ketiga yaitu menyimpulkan pernyataan, dalam hal ini diturunkan pada sub indikator soal 1) siswa mampu menyimpulkan cerita mengenai benar atau salah, berada pada tingkat C5. 2) Siswa mampu mengidentifikasi alasan atau sebab berada pada tingkat C5. 3) Membuat dan menentukan pertimbangan dalam tingkatan soal ini berada di C5. Kriteria keempat yaitu memberi penjelasan lebih lanjut diturunkan pada sub indikator soal 1) mempertimbangkan istilah dan definisi dalam hal ini siswa diharapkan mampu menelaah kegiatan ekonomi mulai produksi sampai konsumsi sehingga pada soal ini berapa pada tingkat C6. 2) Mengidentifikasi asumsi pada soal ini siswa ditekankan pada tingkat C4. Dan kriteria kelima adalah dugaan atau keterpaduan (strategi dan taktik) pada tahap ini diturunkan menjadi sub indikator yaitu 1) menentukan suatu tindakan pada tahap ini siswa diberikan kebebasan untuk menentukan tindakan yang sesuai dengan kegiatan ekonomi sehingga ditekankan pada tingkat C6. 2) membuat dan mempertahankan suatu keputusan pada soal ini siswa juga ditekankan pada C6.

Sehingga dengan pemberian soal yang sesuai dengan kriteria berpikir kritis yang menghasilkan nilai siswa dari hasil *postest* dan berada diatas KKM menunjukkan bahwa penggunaan media *storyline* berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

Penggunaan media *storyline* berbasis *problem based learning* mendukung siswa dalam mempelajari masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini juga sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Yolanda et al, yang menunjukkan bahwa pendekatan *problem based learning* dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa<sup>64</sup>. Temuan ini juga disokong oleh penelitian yang dilakukan oleh Halimah, yang menunjukkan bahwa dalam media *storyline* berbasis *problem based learning*, tersedia beragam video dan gambar yang mendukung proses pembelajaran<sup>65</sup>. Disisi lain media ini juga dapat dengan mudah untuk diakses melalui *smartphone*, komputer dan lainnya.

Sehingga dapat diketahui bahwa dengan adanya kegiatan *problem based learning* yang dimuat dalam media *storyline* dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Bukan hanya itu, karena media dilengkapi dengan *game* dan video maka dapat memberikan nuansa menyenangkan bagi siswa untuk dalam proses penyelesaian masalah.

Hal ini disebabkan oleh adanya fitur yang menarik dan komprehensif dalam media tersebut, yang dapat mendukung pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Daryanes et al, yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan

---

<sup>64</sup> Yonanda, Yuliati, and Saputra, "Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students' Critical Thinking Ability."

<sup>65</sup> Halimah and Indriani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Abad 21 Bagi Siswa Sekolah Dasar."

media pembelajaran interaktif<sup>66</sup>. Penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang disebut media *storyline*, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajaran ini terdapat tahapan yang siswa diperkenalkan dengan suatu masalah sesuai materi kegiatan ekonomi sebagai langkah awal untuk memecahkan masalah, yang kemudian diikuti dengan kegiatan eksperimen. Hingga pada akhir proses pembelajaran siswa diminta untuk menyajikan hasil diskusi bersama kelompok serta terakhir melakukan evaluasi bersama. Pendekatan ini membuat siswa merasa senang dan antusias dalam menjalankan eksperimen.

Keterampilan berpikir kritis di kelas IV sangat dibutuhkan sebab untuk mempersiapkan siswa menghadapi AKM atau AKMI secara garis besar dalam kegiatan tersebut banyak soal-soal yang berkaitan dengan berpikir tingkat tinggi. Maka dari itu, sudah seharusnya siswa kelas IV mulai diajarkan dan diberikan pelatihan menggunakan soal-soal berpikir kritis.

Sehingga kegiatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *storyline* berbasis *problem based learning* pada materi kegiatan ekonomi yang ada di kelas IV dapat melatih siswa dalam berpikir kritis. Sebab pada penerapan P5 siswa dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berpikir kritis atau *critical thinking* dan pemecahan masalah *problem*

---

<sup>66</sup> Daryanes et al., "The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem-Solving Ability."

*solving*. Hal ini dapat melatih siswa untuk mampu menganalisis di lingkungan sekitar. Bukan hanya itu proses pembelajaran dengan berbasis masalah mengajarkan siswa untuk mengamalkan apa yang telah dipelajari dan dikembangkan di lingkungan masyarakat bukan hanya sekedar memahami makna namun dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Perlu diketahui bahwa dalam kehidupan sehari-hari ada jaminan hidup bagi setiap manusia yang ada di bumi seperti halnya apabila manusia menyadari bahwa dalam kehidupan membutuhkan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi maka seseorang tersebut perlu melakukan suatu pekerjaan untuk menghidupinya. Begitu juga saat seseorang menyadari bahwa pendidikan menjadi salah satu dari pemenuhan kebutuhan maka setidaknya seseorang tersebut akan belajar dengan sungguh-sungguh. Maka seseorang tersebut dapat dikatakan sebagai seorang ulul albab yang berarti mempunyai akal atau orang yang berakal. Seperti yang dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah ayat 179 sebagai berikut<sup>67</sup>.

وَلَكُمْ فِي الْقِصَاصِ حَيٰوةٌ يَاۤاُولِيَ الْاَلْبَابِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُوْنَ

“Artinya dalam kisah itu ada (jaminan) kehidupan bagimu, wahai orang-orang yang berakal agar kamu bertakwa”

Berdasarkan ayat tersebut dapat diketahui bahwa dalam kehidupan manusia telah diberikan akal untuk berpikir, sehingga sudah seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik. Maka dari itu, perlu penanaman kemampuan berpikir kritis sejak siswa berada di sekolah dasar yang

---

<sup>67</sup> Penerbit Marwah Al-Quran Tajwid Terjemah: Tafsir Untuk Wanita.

bertujuan sebagai bekal dimasa depan dan menjadi generasi penerus bangsa yang membanggakan.

Penjelasan tersebut juga dikaitkan dengan pembelajaran kegiatan ekonomi yang ada di kelas IV bahwa dalam memenuhi kebutuhan hidupnya perlu memanfaatkan kemampuan akal untuk berpikir supaya kebutuhan tersebut dapat dipenuhi. Implikasi dengan penggunaan media pembelajaran *storyline* berbasis *problem based learning* juga dapat memberikan perubahan dan warna baru dalam pendidikan yang ada di Madrasah. Sejatinya manusia diberikan akal untuk berpikir supaya dapat memanfaatkannya demi kebaikan. Oleh karena itu, media *storyline* dapat menjadi salah satu media untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipapar maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media *Storyline* berbasis *problem based learning* dapat diakses siswa baik secara *online* dan *offline*. Memiliki bagian awal menu *log in* untuk pengguna, terdapat tujuan pembelajaran, menu materi, menu kuis, menu daftar pustaka, dan menu profil pengembang. Media mendapatkan perolehan validitas dari ahli media sebesar 95% ahli materi sebesar 89% dan ahli pembelajaran sebesar 90,4% dengan kualifikasi sangat valid dan layak untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV.
2. Hasil kemenarikan yang didapat melalui angket respon siswa yaitu sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik. Didasarkan pada penggunaan media yang mudah untuk dioperasikan, tidak mudah macet dan error, menambah semangat belajar bagi siswa, membuat suasana belajar yang baru sebab terdapat kuis yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga hal ini menjadi menarik perhatian siswa dalam belajar.
3. Hasil uji coba media *Storyline* pada materi kegiatan ekonomi dinyatakan efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu. Hasil perhitungan uji t memperoleh thitung  $0,000 < 0,005$  sehingga  $H_0$  diterima. Maknanya penggunaan media *storyline* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan media *storyline* dapat memberikan rasa senang dan gembira saat siswa belajar,

sehingga hal ini dapat membantu siswa untuk semangat dalam belajar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memberikan stimulus siswa untuk menyelesaikan soal-soal untuk kemampuan berpikir kritis.

## **B. Saran**

Adapun beberapa saran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran dan pengembangan produk lebih lanjut, diantaranya adalah sebagai berikut.

### **1. Saran Pemanfaatan**

- a. Pada penerapan media *storyline* sebaiknya perlu dilakukan pengenalan atau petunjuk penggunaan. Supaya tidak merasa kesusahan dalam penggunaan media. Terutama pada guru dan siswa.
- b. Media *Storyline* pada materi kegiatan ekonomi tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan sehingga dapat dikembangkan dengan didukung sumber yang relevan dengan materi. Hasil produk sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi lainnya dengan menggunakan pendekatan, metode atau media lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Pengembangan media *storyline* dapat juga dikembangkan pada mata pelajaran lainnya dan disesuaikan dengan kebutuhan di masing-masing madrasah.
- d. Media *storyline* dapat dijadikan secara *online* atau *offline*, menggunakan *scrom*, *web*, video, atau *word* disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

## 2. Diseminasi Produk

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa produk media *storyline* berbasis *problem based learning* untuk materi kegiatan ekonomi, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, saat ini masih dalam tahap uji coba skala kecil. Namun, ada potensi untuk mengembangkan produk ini dan menggunakannya dalam skala yang lebih luas, sesuai dengan izin dari peneliti.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, materi, dan ahli pembelajaran, serta tanggapan positif dari siswa, produk pengembangan media *storyline* dapat secara teknis digunakan dan disebar. Produk ini dinilai layak dan menarik untuk digunakan. Dengan demikian, melalui diseminasi produk ini, diharapkan dapat diproduksi secara luas untuk pembelajaran materi kegiatan ekonomi atau materi lainnya.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan media *storyline* pada materi kegiatan ekonomi dapat ditambahkan dengan video pembelajaran secara nyata lainnya dan menambahkan contoh gambar secara *real pict*.
- b. Pengembangan media *storyline* dapat dikembangkan pada pembelajaran lainnya supaya menjadi lebih meluas dan dengan diikuti perkembangan teknologi.
- c. Pengembangan media *stoeyline* dapat juga dikembangkan untuk berbagai kelas lainnya dengan metode lain sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Silmi, Thoriq, and Abdulloh Hamid. "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>.
- Akhdinirwanto, R. W., R. Agustini, and B. Jatmiko. "Problem-Based Learning with Argumentation as a Hypothetical Model to Increase the Critical Thinking Skills for Junior High School Students." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 9, no. 3 (2020): 340–50. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.19282>.
- Arifah, N. "Pengembangan Media Articulate Storyline." *Http://Repository.Iainkudus.Ac.Id*, 2022, 17–39.
- Ariyana, Yoki, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestary, and Zamroni. "Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi." *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*, 2018, 1–87. [https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01.\\_Buku\\_Pegangan\\_Pembelajaran\\_HOTS\\_2018-2.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edited by Asfah Rahman. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- As'ari, Abdur Rahman, Dian Kurniati, Swasti Maharani, and Hasan Basri. *Ragam Soal Matematis Untuk Mengembangkan Disposisi Berpikir Kritis*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2019.
- Az-Zahra, S F, H Pertiwi, M D A Athaullah, and ... "Pengaruh Pola Asuh Keluarga Terhadap Karakter Anak Dalam Pendidikan Islam Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan* ... 2, no. 1 (2024): 106–16. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/128%0Ahttps://jpk.joln.org/index.php/2/article/download/128/136>.
- Azkiya, Tsania Ashfa, and Julianto. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Kelas V SDN Kapasan III/145." *Jpgsd* 11, no. 2 (2023).
- Best, Marnie. "Problem-Based Learning in Technology Education." In *Handbook of Technology Education*, edited by Marc J de Vries, 489–503. Cham: Springer International Publishing, 2018. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-44687-5\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-319-44687-5_37).
- Branch, Robert Maribe. "Instructional Design: The ADDIE Approach." *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*, 2021, 4159–63. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3\\_2438](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438).
- Cahyadi, Ani. "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur." *Laksita Indonesia*, 2019, 3.

- Daryanes, Febblina, Darmadi Darmadi, Khusnul Fikri, Irda Sayuti, M. Arli Rusandi, and Dominikus David Biondi Situmorang. "The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem-Solving Ability." *Heliyon* 9, no. 4 (2023): e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>.
- Ennis, Robert H. "Sifat Berpikir Kritis : Sebuah Garis Besar Disposisi Berpikir Kritis." *Illinois, Universitas*, 2011, 1–8.
- Firdaus, Fery Muhamad, Ika Nur Azizah, Sonia Pritin, Oktiana Damayanti, and Fatika Chandra Annisa. "The Development of Articulate Storyline-Based Learning Media to Improve 5th Grade Students' Mathematical Representation Ability." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 9, no. 1 (2022): 55. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i1.9827>.
- H, Rafiqa Oktaviani. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sejarah Lokal Provinsi Jambi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 34/I Teratai." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–99. [http://e-campus.fkip.unja.ac.id/repository/file?i=a5cRQS0gOepzvM5N2\\_BekY\\_YndFXFyKt4csUDJkcgqY](http://e-campus.fkip.unja.ac.id/repository/file?i=a5cRQS0gOepzvM5N2_BekY_YndFXFyKt4csUDJkcgqY).
- Hadza, Cahyani, Afridha Sesrita, and Irman Suherman. "Development of Learning Media Based on Articulate Storyline." *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)* 1, no. 2 (2020): 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>.
- Halimah, Itsnaani Nur, and Fitri Indriani. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Abad 21 Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 30, no. 2 (2021): 159. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p159>.
- Hamid, M A, R Ramadhani, M Masrul, J Juliana, M Safitri, M Munsarif, J Jamaludin, J Simarmata, and T Limbong. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.
- Indriani, Sri Made, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias. "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, no. 1 (2021): 25–36.
- Izzan, Ahmad, and Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Jurnal MASAGI* 02, no. 01 (2023): 1–7. [www.journal.stai-musaddadiyah.ac.id](http://www.journal.stai-musaddadiyah.ac.id).
- Jonassen, David H, and Woei Hung. "Problem-Based Learning." In *Encyclopedia of the Sciences of Learning*, edited by Norbert M Seel, 2687–90. Boston, MA: Springer US, 2012. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_210](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_210).

- Kristanto, Andi. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.
- Mallu, Satriawaty, and Samsuriah Samsuriah. "Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar." In *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*, 102–4, 2020.
- Masek, Alias, and Sulaiman Yamin. "The Effect of Problem Based Learning on Critical Thinking Ability: A Theoretical and Empirical Review." *International Review of Social Sciences and Humanities* 2, no. 1 (2011): 215–21. [www.irssh.com](http://www.irssh.com).
- Miranda. "Pengertian Proses Pembelajaran Pembelajaran." *UNY* 39, no. 5 (2020): 561–63. [https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB\\_2-06208241034.pdf](https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB_2-06208241034.pdf).
- Muthmainnah, S.S.M.P., M P Fatmawati, M P Miftahul Khairani, M P Adelia Alfama Zamista, M P Hanifatul Rahmi, M P Suci Dahlya Narpila, M P Irda Wahidah Nasution, et al. *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, 2022. [https://books.google.co.id/books?id=sLp%5C\\_EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=sLp%5C_EAAAQBAJ).
- Nurjannah, Siti, and Nila Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Kelas III SD." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 8886–93.
- Pangari bowosakti, Ambar. "Kisi-Kisi Keterampilan Berpikir Kritis Dan Indikatornya." *Repository.Upi.Edu*, 2014.
- Penerbit Marwah Al-Quran Tajwid Terjemah: Tafsir Untuk Wanita*. Bandung, 2009.
- Prasetyo, Teguh. "Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, no. July (2021): 1–23. <https://www.researchgate.net/publication/353162628>.
- Putri, Rati Syafiana, Darmansyah, and Desyandri. "Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SD." *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars* 12, no. 2 (2022): 167–76.
- Rahardhian, Adhitya. "Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat." *Jurnal Filsafat Indonesia* 5, no. 2 (2022): 87–94. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>.
- Rahayu, Ni Wayan Gita Widya. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial." *Universitas Pendidikan Ganesha*, 2022. <https://repo.undiksha.ac.id/9826/>.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Kedua. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

- Santos, Simone C.dos, Esdras L. Bispo, Osmário de Carvalho Santos Filho, and Rebeca Paula Alves de Oliveira. "Problem-Based Learning Diagnosis in Computing Higher Education: An Overview from Brazilian Public Institutions." *SN Computer Science* 3, no. 3 (2022): 1–21. <https://doi.org/10.1007/s42979-022-01106-z>.
- Sefriani, Rini, Popi Radyuli, and Rina Sepriana. "Design and Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor." *International Journal of Educational Development and Innovation* 1, no. 1 (2021): 2797–7528.
- Setyaningsih, Sri, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 2 (2020): 144–56. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Setyo, Arie Anang, Muhammad Fathurahman, Zakiyah Anwar, S PdI, and others. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Vol. 1. Yayasan Barcode, 2020.
- Shrout, Patrick E. "Quasi-Experimentation: Design and Analysis Issues for Field Settings." *Evaluation and Program Planning* 3, no. 2 (1980): 145–47. [https://doi.org/10.1016/0149-7189\(80\)90063-4](https://doi.org/10.1016/0149-7189(80)90063-4).
- Sulastri, Sulastri, Syahril Syahril, Nelfia Adi, and Ermita Ermita. "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 3 (2022): 583. <https://doi.org/10.29210/30032075000>.
- Supriyatno, Triyo, Samsul Susilawati, and Ahdi Hassan. "Cypriot Journal of Educational E-Learning Development in Improving Students ' Critical Thinking Ability." *Cypriot Journal of Educational Sciences* 15, no. 5 (2020): 1099–1106.
- Susilawati, Endang. "The Effect of Pbl on Critical Thinking Skill and Learning Achievement On" 2, no. October (2016): 150–59.
- Susilawati, Samsul, and Triyo Supriyatno. "Problem-Based Learning Model in Improving Critical Thinking Ability of Elementary School Students." *Advances in Mobile Learning Educational Research* 3, no. 1 (2023): 638–47. <https://doi.org/10.25082/amler.2023.01.013>.
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, no. 2 (2019): 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Pertama. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.

- Wardhana, Aditya. "Media & Teknologi Dalam Pembelajaran." *Prenada Media*, no. January (2017): 266A. Pribadi, B. (2017). *Media & Teknologi Dalam*. <https://books.google.co.id/books?id=A-LJDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=kpPKAz-SzM&dq=teknologi&lr&pg=PA4#v=onepage&q=teknologi&f=false>.
- Wilyanti, Vandan, Tesi Yulya, Tika Febriyani, and Silvi Rahmadani. *Development of Articulate Storyline 3 Learning Media Based on Local Wisdom in Traditional Lampung Games In Improving Science Skills*. Vol. 1. Atlantis Press SARL, 2023. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2\\_68](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_68).
- Wood, Kay C., Harlan Smith, and Daurice Grossniklaus. "Stages of Cognitive Development," 2014, 225–44. [https://doi.org/10.2991/978-94-6239-027-0\\_12](https://doi.org/10.2991/978-94-6239-027-0_12).
- Yaumi, Muhammad. *Media Teknologi Dan Pembelajaran*. Prenadamedia Group, 2018. <https://core.ac.uk/download/pdf/227425718.pdf>.
- Yolanda, Yona. "Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar." *Pakar Pendidikan* 16, no. 2 (2019): 29–39. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43>.
- Yonanda, Devi Afriyuni, Yuyu Yuliati, and Dudu Suhandi Saputra. "Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students' Critical Thinking Ability." *Mimbar Sekolah Dasar* 6, no. 3 (2019): 341–48. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22892>.
- Zumbach, Joerg, and Claudia Prescher. "Problem-Based Learning and Case-Based Learning." In *International Handbook of Psychology Learning and Teaching*, edited by Joerg Zumbach, Douglas A Bernstein, Susanne Narciss, and Giuseppina Marsico, 1235–53. Cham: Springer International Publishing, 2023. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-28745-0\\_58](https://doi.org/10.1007/978-3-030-28745-0_58).

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

|   |   |
|---|---|
|    | <b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b><br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b><br><b>PASCASARJANA</b><br>Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133<br>Website: <a href="https://pasca.uin-malang.ac.id/">https://pasca.uin-malang.ac.id/</a> , Email: <a href="mailto:pps@uin-malang.ac.id">pps@uin-malang.ac.id</a> |
| Nomor : B-978/Ps/TL.00/03/2024  | 07 Maret 2024   |
| Lampiran : -  |   |
| Perihal : <b>Permohonan Izin Penelitian</b>   |   |
| <br>Yth. Bapak / Ibu<br><b>Kepala MI Miftahul Ulum Kota Batu</b>  |   |
| <br><i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i>   |   |
| <p>Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:</p> |   |
| Nama  | : Candra Avista Putri   |
| NIM   | : 220103210022  |
| Program Studi   | : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  |
| Dosen Pembimbing  | : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd<br>2. Dr. Hj. Ni Matuz Zuhroh, M.Si  |
| Judul Penelitian  | : Pengembangan Media Pembelajaran Storyline Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu  |
| <p>Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p>   |   |
| <i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>  |   |
| Direktur,   |   |
|   |   |
| Wahidmurni  |   |
|   |   |
| <hr/>   |   |
|    | Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.<br>Token : Q38vQc  |

## Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian



### SURAT KETERANGAN Nomor : MIMU/400/B-2.A-1/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUPARSI, S.Pd  
NIP : 19670214 201001 1001  
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Candra Avista Putri  
NIM : 200103210022  
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Storyline Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu

Nama tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/ tesis di MI Miftahul Ulum Batu.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

18 Mei 2024  
Kepala Madrasah  
  
SUPARSI, S.Pd  
NIP/ 19670214 201001 1001

## Lampiran 3 Validasi Ahli Media 1

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu." Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Dr. Ulf Mubandah, S.Pt  
 NIP : 196810081999072004  
 Instansi : UIN Matang  
 Pendidikan : S3 Teologi Pendidikan UIN  
 Alamat : Jl. Gununggung VII/2 Matang

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen

- Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi
- tanda check (√) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

| SKALA PENILAIAN      |               |              |        |               |
|----------------------|---------------|--------------|--------|---------------|
| 1                    | 2             | 3            | 4      | 5             |
| Sangat Kurang Baik   | Kurang Baik   | Cukup Baik   | Baik   | Sangat Baik   |
| Sangat Kurang Sesuai | Kurang Sesuai | Cukup Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |

|                       |                |               |         |                |
|-----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| Sangat Kurang Jelas   | Kurang Jelas   | Cukup Jelas   | Jelas   | Sangat Jelas   |
| Sangat Kurang Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| Sangat Kurang Mudah   | Kurang Mudah   | Cukup Mudah   | Mudah   | Sangat Mudah   |
| Sangat Kurang Tepat   | Kurang Tepat   | Cukup Tepat   | Tepat   | Sangat Tepat   |

3. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

#### B. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

| No.                                   | Aspek yang Dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   |   | Keterangan |
|---------------------------------------|---|-----------------|---|---|---|---|------------|
|                                       |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| <b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b> |   |                 |   |   |   |   |            |
| 1                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL pembelajaran mudah untuk dioperasikan       |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 2                                     | Panduan penggunaan Media <i>Storyline</i> berbasis PBL jelas dan mudah dipahami |                 | ✓ |   |   |   |            |
| 3                                     | Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan           |                 |   |   | ✓ |   |            |
| X                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL pembelajaran dapat                          |                 |   |   | ✓ |   |            |

|                                |   |  |  |  |   |  |
|--------------------------------|---|--|--|--|---|--|
|                                | dijalankan di komputer dan <i>Smart Phone</i>   |  |  |  |   |  |
|                                | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL pembelajaran dapat dijalankan pada komputer dan <i>Smart Phone</i> dengan baik              |  |  |  |   |  |
| 6                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL pembelajaran dapat dikelola dengan mudah  |  |  |  | ✓ |  |
| 7                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL tidak mudah error saat dioperasikan   |  |  |  | ✓ |  |
| 8                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL saat dijalankan tidak <u>memberatkan kinerja perangkat komputer atau <i>Smart Phone</i></u> |  |  |  | ✓ |  |
| 9                              | Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain                      |  |  |  | ✓ |  |
| <b>Aspek Komunikasi Visual</b> |   |  |  |  |   |  |
| 10                             | Penyajian contoh yang digunakan jelas dan mudah dipahami  |  |  |  | ✓ |  |
| 11                             | Alur penyajian materi pembelajaran sistematis dan terstruktur   |  |  |  | ✓ |  |

digunakan/  
dioperasikan

|                                  |   |  |  |  |  |   |
|----------------------------------|---|--|--|--|--|---|
| 12                               | Tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik   |  |  |  |  | ✓ |
| 13                               | Desain antarmuka media konsisten  |  |  |  |  | ✓ |
| 14                               | Kualitas gambar yang ditampilkan pada media baik  |  |  |  |  | ✓ |
| 15                               | Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran   |  |  |  |  | ✓ |
| 16                               | Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proposional dengan tampilan layar |  |  |  |  | ✓ |
| 17                               | Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai.                           |  |  |  |  | ✓ |
| <b>Aspek Desain Pembelajaran</b> |   |  |  |  |  |   |
| 18                               | Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah   |  |  |  |  | ✓ |
| 19                               | Terdapat umpan balik pada fitur kuis  |  |  |  |  | ✓ |
| 20                               | Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis   |  |  |  |  | ✓ |

**C. Komentor dan Kesimpulan :**

*Belum ada*

.....  
.....  
.....  
.....

Malang, *26 Maret* 2024

Validator,



(*Agus Restuman*)

## Lampiran 4 Validasi Ahli Media 2

kisi Angket Ahli Media

| Aspek                          | Kriteria                       | Deskripsi   | No. Angket |
|--------------------------------|--------------------------------|---|------------|
| Aspek Rekayasa Perangkat Lunak | Usability (Penggunaan)         | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL pembelajaran mudah untuk dioperasikan                             | 1          |
|                                |                                | Panduan penggunaan jelas mudah dipahami   | 2          |
|                                |                                | Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan.                                | 3          |
|                                | Kompatibilitas                 | Dapat dijalankan dalam bentuk lain ( <i>Scrom/LMS, Apk, Html, Web</i> )                               | 4          |
|                                |                                | Dapat dijalankan menggunakan Komputer atau <i>Smart Phone</i> dengan baik                             | 5          |
|                                | Maintainability (Pengelolaan)  | Dapat dikelola dengan mudah.  | 6          |
|                                | Reliable (Kehandalan)          | Dapat berfungsi dengan baik.  | 7          |
|                                |                                | Tidak memberatkan kinerja perangkat komputer atau <i>Smart Phone</i> .                                | 8          |
|                                | Reusable (Pemanfaatan kembali) | Dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan Media <i>Storyline</i> berbasis PBL pembelajaran lain. | 9          |
| Aspek Komunikasi Visual        | Komunikatif dan Kreatifitas    | Penyajian contoh gambar yang digunakan jelas dan mudah dipahami.                                      | 10         |
|                                |                                | Alur penyajian materi terstruktur.  | 11         |
|                                |                                | Tampilan Media <i>Storyline</i> berbasis PBL sederhana dan menarik.                                   | 12         |
|                                | Visual                         | Desain antarmuka konsisten.   | 13         |
|                                |                                | Kualitas gambar.  | 14         |
|                                |                                | Ketepatan penyajian gambar.   | 15         |
|                                |                                | Ukuran font yang digunakan jelas dan. proposional dengan tampilan layar.                              | 16         |
| Kesesuaian perpaduan warna.    | 17                             |   |            |
| Aspek Desain Pembelajaran      | Kemampuan Fasilitas Evaluasi   | Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah.  | 18         |
|                                |                                | Terdapat umpan balik pada fitur kuis.   | 19         |
|                                |                                | Laporan nilai siswa   | 20         |

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu." Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Dr. Umi Machmudah, MA  
NIP : 196510041994032004  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim  
Pendidikan : S3 Teknologi Pembelajaran  
Alamat : Jl. Galunggung V/1 Melang

### A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi
2. tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

| SKALA PENILAIAN      |               |              |        |               |
|----------------------|---------------|--------------|--------|---------------|
| 1                    | 2             | 3            | 4      | 5             |
| Sangat Kurang Baik   | Kurang Baik   | Cukup Baik   | Baik   | Sangat Baik   |
| Sangat Kurang Sesuai | Kurang Sesuai | Cukup Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| Sangat Kurang Jelas  | Kurang Jelas  | Cukup Jelas  | Jelas  | Sangat Jelas  |

|                       |                |               |         |                |
|-----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| Sangat Kurang Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| Sangat Kurang Mudah   | Kurang Mudah   | Cukup Mudah   | Mudah   | Sangat Mudah   |
| Sangat Kurang Tepat   | Kurang Tepat   | Cukup Tepat   | Tepat   | Sangat Tepat   |

3. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

#### B. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

| No.                                   | Aspek yang Dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   |   | Keterangan |
|---------------------------------------|---|-----------------|---|---|---|---|------------|
|                                       |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| <b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b> |   |                 |   |   |   |   |            |
| 1                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah untuk dioperasikan                    |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 2                                     | Panduan penggunaan Media <i>Storyline</i> berbasis PBL jelas dan mudah dipahami |                 |   | ✓ |   |   |            |
| 3                                     | Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan           |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 4                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL dapat dijalankan dalam bentuk lain          |                 |   |   | ✓ |   |            |

|                                |  |  |  |   |   |  |
|--------------------------------|--|--|--|---|---|--|
|                                | (Scrom/LMS, Apk, Html, Web)  |  |  |   |   |  |
| 5                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL dapat dijalankan pada komputer dan <i>Smart Phone</i> dengan baik                    |  |  |   | ✓ |  |
| 6                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL dapat digunakan dengan baik  |  |  | ✓ |   |  |
| 7                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL tidak mudah error saat dioperasikan  |  |  |   | ✓ |  |
| 8                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat komputer atau <i>Smart Phone</i> |  |  |   | ✓ |  |
| 9                              | Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain               |  |  |   | ✓ |  |
| <b>Aspek Komunikasi Visual</b> |  |  |  |   |   |  |
| 10                             | Penyajian contoh yang digunakan jelas dan mudah dipahami   |  |  |   | ✓ |  |
| 11                             | Alur penyajian materi pembelajaran sistematis dan terstruktur  |  |  |   | ✓ |  |
| 12                             | Tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik  |  |  |   | ✓ |  |

|                                  |   |  |  |  |   |  |
|----------------------------------|---|--|--|--|---|--|
| 13                               | Desain antarmuka media konsisten  |  |  |  | ✓ |  |
| 14                               | Kualitas gambar yang ditampilkan pada media baik  |  |  |  | ✓ |  |
| 15                               | Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran   |  |  |  | ✓ |  |
| 16                               | Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proposional dengan tampilan layar |  |  |  | ✓ |  |
| 17                               | Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai.                           |  |  |  | ✓ |  |
| <b>Aspek Desain Pembelajaran</b> |   |  |  |  |   |  |
| 18                               | Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah   |  |  |  | ✓ |  |
| 19                               | Terdapat umpan balik pada fitur kuis  |  |  |  | ✓ |  |
| 20                               | Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis   |  |  |  | ✓ |  |

**C. Komentar dan Kesimpulan :**

Pekerja yang memiliki  
Bersifat organisasi dan profesional

Malang, 27, Mei, 2024

Validator,



( Di Lili Machmuda, S.P )

## Lampiran 5 Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi Angket Ahli Materi

| Aspek                     | Kriteria                      | Deskripsi   | No. Angket |
|---------------------------|-------------------------------|---|------------|
| Aspek desain pembelajaran | Kejelasan Tujuan Pembelajaran | Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi.                    | 1          |
|                           |                               | Tujuan disajikan pada awal penyajian materi.                            | 2          |
|                           |                               | Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.                               | 3          |
|                           | Penyajian Materi              | Materi mudah dipahami.  | 4          |
|                           |                               | Pemberian contoh mendukung pemahaman materi.                            | 5          |
|                           |                               | Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur.                     | 6          |
|                           | Kelengkapan dan Kualitas      | Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori.                   | 7          |
|                           |                               | Gambar pendukung materi membantu pemahaman terhadap materi.             | 8          |
|                           |                               | Materi didukung rujukan yang jelas.                                     | 9          |
|                           |                               | Dapat digunakan secara mandiri.   | 10         |
|                           | Kemampuan Fasilitas Evaluasi  | Soal kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran.                            | 11         |
|                           |                               | Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami.                           | 12         |
|                           |                               | Terdapat umpan balik kuis.  | 13         |
|                           |                               | Dapat membantu menyimpulkan hasil belajar.                              | 14         |
| Aspek Komunikasi Visual   | Komunikatif                   | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.                         | 15         |
|                           |                               | Terdapat video yang sesuai dengan materi.                               | 16         |
|                           | Visual                        | Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar. | 17         |
|                           |                               | Video sesuai dengan materi pembelajaran.                                | 18         |
|                           |                               | Desain tampilan sederhana menarik                                       | 19         |
|                           |                               | Kesesuaian perpaduan warna.   | 20         |

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu." Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA  
NIP : 197107012006042001  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : S3 - Pendidikan Ekonomi  
Alamat : Perum Jojo Grand. k.133

### A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

| SKALA PENILAIAN      |               |              |        |               |
|----------------------|---------------|--------------|--------|---------------|
| 1                    | 2             | 3            | 4      | 5             |
| Sangat Kurang Baik   | Kurang Baik   | Cukup Baik   | Baik   | Sangat Baik   |
| Sangat Kurang Sesuai | Kurang Sesuai | Cukup Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| Sangat Kurang Jelas  | Kurang Jelas  | Cukup Jelas  | Jelas  | Sangat Jelas  |

|                       |                |               |         |                |
|-----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| Sangat Kurang Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| Sangat Kurang Mudah   | Kurang Mudah   | Cukup Mudah   | Mudah   | Sangat Mudah   |
| Sangat Kurang Tepat   | Kurang Tepat   | Cukup Tepat   | Tepat   | Sangat Tepat   |

2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan rekomendasi dengan memberikan tanda ( ✓ ) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

**B. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi**

| No                               | Aspek yang Dinilai   | Skala Penilaian |   |   |   |   | Keterangan |
|----------------------------------|--|-----------------|---|---|---|---|------------|
|                                  |  | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| <b>Aspek Desain Pembelajaran</b> |  |                 |   |   |   |   |            |
| 1                                | Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi                  |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 2                                | Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada bagian awal materi |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 3                                | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran              |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 4                                | Penyampaian materi pembelajaran mudah untuk dipahami                 |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 5                                | Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi              |                 |   |   | ✓ |   |            |

|                                |  |  |  |  |   |  |
|--------------------------------|--|--|--|--|---|--|
| 6                              | Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur                         |  |  |  | ✓ |  |
| 7                              | Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori                       |  |  |  | ✓ |  |
| 8                              | Contoh yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran              |  |  |  | ✓ |  |
| 9                              | Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas                   |  |  |  | ✓ |  |
| 10                             | Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar |  |  |  | ✓ |  |
| 11                             | Soal kuis yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran                 |  |  |  | ✓ |  |
| 12                             | Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami                               |  |  |  | ✓ |  |
| 13                             | Terdapat umpan balik pada soal evaluasi                                    |  |  |  | ✓ |  |
| 14                             | Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis                            |  |  |  | ✓ |  |
| <b>Aspek Komunikasi Visual</b> |  |  |  |  |   |  |
| 15                             | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami                             |  |  |  | ✓ |  |
| 16                             | Pemberian video yang sesuai dengan materi                                  |  |  |  | ✓ |  |
| 17                             | Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar     |  |  |  | ✓ |  |



## Lampiran 6 Validasi Ahli Pembelajaran

Kisi-kisi Angket Uji Coba Ahli Pembelajaran

| Aspek                          | Kriteria                      | Deskripsi   | No. Angket |
|--------------------------------|-------------------------------|---|------------|
| Aspek Relayasa Perangkat Lunak | Kompatibilitas                | Dapat dijalankan dalam bentuk lain ( <i>Scrom/LMS, Apk, Html, Web</i> )   | 1          |
|                                |                               | Dapat dijalankan menggunakan Komputer atau <i>Smart Phone</i> dengan baik | 2          |
|                                | Usability (Penggunaan)        | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah untuk digunakan.                | 3          |
|                                |                               | Panduan penggunaan jelas dan mudah dipahami.                              | 4          |
|                                |                               | Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan.    | 5          |
|                                | Reliable (Kehandalan)         | Tidak mudah <i>error</i> saat dijalankan.                                 | 6          |
|                                |                               | Tidak memberatkan kinerja perangkat komputer dan <i>Smart Phone</i> .     | 7          |
| Aspek Desain Pembelajaran      | Kejelasan Tujuan Pembelajaran | Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi.                      | 8          |
|                                |                               | Tujuan disajikan pada awal penyajian materi.                              | 9          |
|                                | Penyajian materi              | Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori.                     | 10         |
|                                |                               | Pemberian contoh mendukung pemahaman materi.                              | 11         |
|                                |                               | Materi disajikan secara sistematis dan terurut.                           | 12         |
|                                |                               | Contoh pendukung materi.  | 13         |
|                                |                               | Materi didukung rujukan yang jelas.                                       | 14         |
|                                |                               | Dapat digunakan secara mandiri.   | 15         |
|                                | Kemampuan Fasilitas Evaluasi  | Soal kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran.                              | 16         |
|                                |                               | Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami.                             | 17         |
|                                |                               | Terdapat umpan balik kuis.  | 18         |
|                                |                               | Dapat membantu menyimpulkan hasil belajar.                                | 19         |
| Aspek                          | Komunikatif                   | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah                                     | 20         |

|                          |               |   |    |
|--------------------------|---------------|---|----|
| <b>Komunikasi Visual</b> |               | dipahami.   |    |
|                          |               | Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan jelas dan mudah dibaca. | 21 |
|                          | <b>Visual</b> | Kesesuaian perpaduan warna  | 22 |
|                          |               | Tampilan media sederhana dan menarik.                               | 23 |

## INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu." Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Nikmah Azizah, S.Pd.I  
NIP : .....  
Instansi : MI Miftahul Ulum Kota Batu  
Pendidikan : S.1  
Alamat : Jl. Darawati No. 01 - Jl. Sultan Hasan Halim

### A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

| SKALA PENILAIAN       |                |               |         |                |
|-----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| 1                     | 2              | 3             | 4       | 5              |
| Sangat Kurang Baik    | Kurang Baik    | Cukup Baik    | Baik    | Sangat Baik    |
| Sangat Kurang Sesuai  | Kurang Sesuai  | Cukup Sesuai  | Sesuai  | Sangat Sesuai  |
| Sangat Kurang Jelas   | Kurang Jelas   | Cukup Jelas   | Jelas   | Sangat Jelas   |
| Sangat Kurang Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| Sangat Kurang Mudah   | Kurang Mudah   | Cukup Mudah   | Mudah   | Sangat Mudah   |
| Sangat Kurang Tepat   | Kurang Tepat   | Cukup Tepat   | Tepat   | Sangat Tepat   |

2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan rekomendasi dengan memberikan tanda ( ✓ ) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

#### B. Instrumen Validasi untuk Ahli Pembelajaran

| No.                                   | Aspek yang Dinilai   | Skala Penilaian |   |   |   |   | Keterangan |
|---------------------------------------|--|-----------------|---|---|---|---|------------|
|                                       |  | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| <b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b> |  |                 |   |   |   |   |            |
| 1                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL dapat dijalankan dalam bentuk lain ( <i>Scrom/LMS, Apk, Html, Web</i> )              |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 2                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL dapat dijalankan menggunakan Komputer atau <i>Smart Phone</i> dengan baik            |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 3                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah untuk dioperasikan   |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 4                                     | Panduan penggunaan Media <i>Storyline</i> berbasis PBL jelas dan mudah dipahami  |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 5                                     | Navigasi berupa <i>Button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan  |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 6                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL tidak mudah error saat dijalankan  |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 7                                     | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat komputer atau <i>smart phone</i> |                 |   |   |   | ✓ |            |
| <b>Aspek Desain Pembelajaran</b>      |  |                 |   |   |   |   |            |
| 8                                     | Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi materi.   |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 9                                     | Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada bagian awal materi.  |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 10                                    | Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori   |                 |   |   |   | ✓ |            |

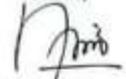
|                                |  |  |  |  |   |   |
|--------------------------------|--|--|--|--|---|---|
| 11                             | Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi  |  |  |  |   | ✓ |
| 12                             | Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur   |  |  |  |   | ✓ |
| 13                             | Contoh yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran  |  |  |  |   | ✓ |
| 14                             | Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas   |  |  |  |   | ✓ |
| 15                             | Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar                                       |  |  |  |   | ✓ |
| 16                             | Soal kuis yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran   |  |  |  |   | ✓ |
| 17                             | Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami   |  |  |  | ✓ |   |
| 18                             | Terdapat umpan balik soal setelah mengerjakan evaluasi   |  |  |  |   | ✓ |
| 19                             | Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis  |  |  |  |   | ✓ |
| <b>Aspek Komunikasi Visual</b> |  |  |  |  |   |   |
| 20                             | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami   |  |  |  |   |   |
| 21                             | Ukuran font yang digunakan dalam Media <i>Storyline</i> berbasis PBL jelas dan proposional dengan tampilan layar |  |  |  |   | ✓ |
| 22                             | Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai   |  |  |  |   | ✓ |
| 23                             | Desain tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik   |  |  |  |   | ✓ |

C. Saran

1. Perbaiki kosakata
2. Lengkapi item soal dengan perintah yang jelas.

Batu, 4 April 2024

Validator,



(Nikmah Azizah, S.Pd.)

## Lampiran 7 Validasi Modul Ajar 1

### INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu." Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan modul ajar sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya modul ajar tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan modul ajar yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Dr. Alfana Yuli Efiyanti, MA  
NIP : 197107012006092001  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : S3 - Pendidikan Ekonomi  
Alamat : Perum Jowo Grand . K. 133

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi
2. tanda check (√) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

| SKALA PENILAIAN      |               |              |        |               |
|----------------------|---------------|--------------|--------|---------------|
| 1                    | 2             | 3            | 4      | 5             |
| Sangat Kurang Baik   | Kurang Baik   | Cukup Baik   | Baik   | Sangat Baik   |
| Sangat Kurang Sesuai | Kurang Sesuai | Cukup Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| Sangat Kurang Jelas  | Kurang Jelas  | Cukup Jelas  | Jelas  | Sangat Jelas  |

|                       |                |               |         |                |
|-----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| Sangat Kurang Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| Sangat Kurang Mudah   | Kurang Mudah   | Cukup Mudah   | Mudah   | Sangat Mudah   |
| Sangat Kurang Tepat   | Kurang Tepat   | Cukup Tepat   | Tepat   | Sangat Tepat   |

3. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

#### B. Instrumen Validasi untuk Modul Ajar

| No.           | Aspek yang Dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   |   | Keterangan |
|---------------|---|-----------------|---|---|---|---|------------|
|               |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| <b>Format</b> |   |                 |   |   |   |   |            |
| 1             | Kelengkapan Modul Ajar (Tujuan Pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, dan sumber belajar) |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 2             | Penulisan runtut  |                 |   | ✓ |   |   |            |
| 3             | Mencantumkan identitas atau satuan pendidikan   |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 4             | Mencantumkan tema atau bab, alokasi waktu pembelajaran  |                 |   |   | ✓ |   |            |
|               |   |                 |   |   |   |   |            |

| Kegiatan Pembelajaran |  |  |  |   |   |
|-----------------------|--|--|--|---|---|
| 5                     | Menyiapkan siswa secara fisik, mental, dan spiritual sebelum kegiatan pembelajaran |  |  |   | ✓ |
| 6                     | Memberikan apersepsi dan motivasi  |  |  |   | ✓ |
| 7                     | Menyampaikan tujuan pembelajaran   |  |  |   | ✓ |
| 8                     | Menyampaikan materi menggunakan media <i>storyline</i> berbasis PBL                |  |  | ✓ |   |
| 9                     | Skenario pembelajaran tersusun dengan runtut                                       |  |  |   | ✓ |
| 10                    | Kegiatan pembelajaran terpusat pada siswa dan membuat siswa aktif belajar          |  |  |   | ✓ |
| 11                    | Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar                               |  |  | ✓ |   |
| 12                    | Ketetapan penarikan kesimpulan   |  |  |   | ✓ |
| 13                    | Terdapat kegiatan umpan balik  |  |  |   | ✓ |
| Bahasa                |  |  |  |   |   |
| 14                    | Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar                                   |  |  |   | ✓ |

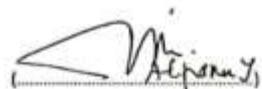
|    |                                      |  |  |  |  |   |
|----|--------------------------------------|--|--|--|--|---|
| 15 | Kalimat sederhana dan mudah dipahami |  |  |  |  | ✓ |
|----|--------------------------------------|--|--|--|--|---|

C. Komentar dan Kesimpulan :

Modul Ajar layak validasi & implementasi.

Malang, 25 April 2024  
Batu, .....

Validator,



## Lampiran 8 Validasi Modul Ajar 2

### INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu." Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan modul ajar sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya modul ajar tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan modul ajar yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA  
NIP : 197107012006042001  
Instansi : UIN - Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : S3- Pendidikan Ekonomi  
Alamat : Perum Jowo Grand. k.133

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi
2. tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

| SKALA PENILAIAN       |                |               |         |                |
|-----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| 1                     | 2              | 3             | 4       | 5              |
| Sangat Kurang Baik    | Kurang Baik    | Cukup Baik    | Baik    | Sangat Baik    |
| Sangat Kurang Sesuai  | Kurang Sesuai  | Cukup Sesuai  | Sesuai  | Sangat Sesuai  |
| Sangat Kurang Jelas   | Kurang Jelas   | Cukup Jelas   | Jelas   | Sangat Jelas   |
| Sangat Kurang Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |

|                     |              |             |       |              |
|---------------------|--------------|-------------|-------|--------------|
| Menarik             |              |             |       |              |
| Sangat Kurang Mudah | Kurang Mudah | Cukup Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| Sangat Kurang Tepat | Kurang Tepat | Cukup Tepat | Tepat | Sangat Tepat |

3. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

#### B. Instrumen Validasi untuk Modul Ajar

| No.                          | Aspek yang Dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   |   | Keterangan |
|------------------------------|---|-----------------|---|---|---|---|------------|
|                              |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| <b>Format</b>                |   |                 |   |   |   |   |            |
| 1                            | Kelengkapan Modul Ajar (Tujuan Pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, dan sumber belajar) |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 2                            | Penulisan runtut  |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 3                            | Mencantumkan identitas atau satuan pendidikan   |                 |   |   | ✓ |   |            |
| 4                            | Mencantumkan tema atau bab, alokasi waktu pembelajaran  |                 |   |   | ✓ |   |            |
| <b>Kegiatan Pembelajaran</b> |   |                 |   |   |   |   |            |

|               |  |  |   |   |   |   |
|---------------|--|--|---|---|---|---|
| 5             | Menyiapkan siswa secara fisik, mental, dan spiritual sebelum kegiatan pembelajaran |  |   |   | ✓ |   |
| 6             | Memberikan apersepsi dan motivasi  |  |   | ✓ |   | perlu di jelaskan lebih detail about apersepsi / motivasi |
| 7             | Menyampaikan tujuan pembelajaran   |  |   |   | ✓ |   |
| 8             | Menyampaikan materi menggunakan media <i>storyline</i> berbasis PBL                |  |   |   | ✓ |   |
| 9             | Skenario pembelajaran tersusun dengan runtut                                       |  |   |   | ✓ |   |
| 10            | Kegiatan pembelajaran terpusat pada siswa dan membuat siswa aktif belajar          |  |   |   | ✓ |   |
| 11            | Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar                               |  |   |   | ✓ |   |
| 12            | Ketetapan penarikan kesimpulan   |  |   |   | ✓ |   |
| 13            | Terdapat kegiatan umpan balik  |  | ✓ |   |   | blm terdapat dlm modul ajar                               |
| <b>Bahasa</b> |  |  |   |   |   |   |
| 14            | Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar                                   |  |   |   | ✓ |   |
| 15            | Kalimat sederhana dan  |  |   |   | ✓ |   |

|                |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------|--|--|--|--|--|--|--|
| mudah dipahami |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------|--|--|--|--|--|--|--|

**C. Komentar dan Kesimpulan :**

.....  
.....  
.....  
.....

Malang, 2 April ..... 2024

Validator,



Dr. Alfara Yuli Efyanti, MA

## Lampiran 9 Validasi Modul Ajar 3

### INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu.” Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan modul ajar sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya modul ajar tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan modul ajar yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : NIKMOH, AZIZAH, S.Pd.....  
NIP : .....  
Instansi : MI Miftahul Ulum Kota Batu.....  
Pendidikan : S1.....  
Alamat : Jl. Darowati No. 01 Jl. Sultan Hasan Halim.....

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi
2. tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

| SKALA PENILAIAN      |               |              |        |               |
|----------------------|---------------|--------------|--------|---------------|
| 1                    | 2             | 3            | 4      | 5             |
| Sangat Kurang Baik   | Kurang Baik   | Cukup Baik   | Baik   | Sangat Baik   |
| Sangat Kurang Sesuai | Kurang Sesuai | Cukup Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| Sangat Kurang Jelas  | Kurang Jelas  | Cukup Jelas  | Jelas  | Sangat Jelas  |

|                       |                |               |         |                |
|-----------------------|----------------|---------------|---------|----------------|
| Sangat Kurang Menarik | Kurang Menarik | Cukup Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| Sangat Kurang Mudah   | Kurang Mudah   | Cukup Mudah   | Mudah   | Sangat Mudah   |
| Sangat Kurang Tepat   | Kurang Tepat   | Cukup Tepat   | Tepat   | Sangat Tepat   |

3. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

#### B. Instrumen Validasi untuk Modul Ajar

| No.           | Aspek yang Dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   |   | Keterangan |
|---------------|---|-----------------|---|---|---|---|------------|
|               |   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |            |
| <b>Format</b> |   |                 |   |   |   |   |            |
| 1             | Kelengkapan Modul Ajar (Tujuan Pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, dan sumber belajar) |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 2             | Penulisan runtut  |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 3             | Mencantumkan identitas atau satuan pendidikan   |                 |   |   |   | ✓ |            |
| 4             | Mencantumkan tema atau bab, alokasi waktu pembelajaran  |                 |   |   |   | ✓ |            |
|               |   |                 |   |   |   |   |            |

| Kegiatan Pembelajaran |  |  |  |   |  |
|-----------------------|--|--|--|---|--|
| 5                     | Menyiapkan siswa secara fisik, mental, dan spiritual sebelum kegiatan pembelajaran |  |  | ✓ |  |
| 6                     | Memberikan apersepsi dan motivasi  |  |  | ✓ |  |
| 7                     | Menyampaikan tujuan pembelajaran   |  |  | ✓ |  |
| 8                     | Menyampaikan materi menggunakan media <i>storyline</i> berbasis PBL.               |  |  | ✓ |  |
| 9                     | Skenario pembelajaran tersusun dengan runtut                                       |  |  | ✓ |  |
| 10                    | Kegiatan pembelajaran terpusat pada siswa dan membuat siswa aktif belajar          |  |  | ✓ |  |
| 11                    | Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar                               |  |  | ✓ |  |
| 12                    | Ketetapan penarikan kesimpulan   |  |  | ✓ |  |
| 13                    | Terdapat kegiatan umpan balik  |  |  | ✓ |  |
| Bahasa                |  |  |  |   |  |
| 14                    | Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar                                   |  |  | ✓ |  |

|    |                                      |  |  |  |  |  |   |
|----|--------------------------------------|--|--|--|--|--|---|
| 15 | Kalimat sederhana dan mudah dipahami |  |  |  |  |  | ✓ |
|----|--------------------------------------|--|--|--|--|--|---|

**C. Komentar dan Kesimpulan :**

Modul yang disusun sudah bagus.

Perlu perbaikan di beberapa bagian

.....

.....

Batu, 4 April ..... 2024

Validator,



(Nikmatu Azizah, S.Pd.)

## Lampiran 10 Validasi tes

### LEMBAR VALIDASI TES

#### A. Petunjuk Umum

Lembar validasi ini digunakan untuk menilai dan mengetahui kelayakan instrument soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu"

#### B. Petunjuk Pengisian Angket :

- Mohon bapak/ibu membaca setiap pernyataan dengan teliti
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) dalam kolom penilaian dengan skala penilaian sebagai berikut:  
1 = Tidak Baik  
2 = Cukup Baik  
3 = Baik  
4 = Sangat Baik
- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.
- Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang bapak/ibu berikan

#### C. Tabel Pernyataan

Nama Validator : Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Tanggal Validasi : 2 April 2024

| No | Aspek Penilaian           | Indikator   | Skala Penilaian |   |   |   |
|----|---------------------------|---|-----------------|---|---|---|
|    |                           |   | 1               | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Isi Instrumen             | a) Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian                      |                 |   |   | ✓ |
|    |                           | b) Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur      |                 |   |   | ✓ |
|    |                           | c) Petunjuk pengerjaan soal tertera jelas                           |                 |   |   | ✓ |
|    |                           | d) Pertanyaan soal dapat dipahami oleh siswa                        |                 |   |   | ✓ |
| 2. | Bahasa dan Penulisan Soal | a) Bahasa yang digunakan pada soal sesuai dengan kaidah penulisan   |                 |   |   | ✓ |
|    |                           | b) Kalimat pertanyaan tidak mengandung penafsiran ganda             |                 |   |   | ✓ |
|    |                           | c) Kalimat yang digunakan sederhana dan dapat dimengerti oleh siswa |                 |   |   | ✓ |

**D. Komentar Umum dan Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut dan /atau menuliskan langsung pada naskah.

Saran:.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**E. Kesimpulan (Lingkirlah yang Sesuai)**

| Inatrumen Tes Soal ini :                   | Instrumen Tes Soal Ini :                                 |
|--|--|
| a. Tidak Sesuai                            | 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi |
| b. Cukup Sesuni                            | 2. Dapat digunakan dengan revisi banyak                  |
| <input checked="" type="radio"/> c. Sesuai | 3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit                 |
| d. Sangat Sesuai                           | 4. Dapat digunakan tanpa revisi                          |

Malang,  
Validator/Penilai

Dr. Alfiana Yuli Efrayanti, MA  
NIP/NIDT. 197107012006042001

## Lampiran 11 Modul Ajar Sebelum Revisi 1

### MODUL AJAR

#### A. IDENTITAS MODUL

|                  |  |
|------------------|--|
| Penyusun         | : Candra Avista Putri  |
| Instansi         | : MI Miftahul Ulum Kota Batu   |
| Tahun Penyusunan | : 2024   |
| Jenjang Sekolah  | : SD   |
| Mata Pelajaran   | : IPAS   |
| Fase / Kelas     | : B/IV   |
| BAB 7 Topik      | : Kegiatan Ekonomi (Kegiatan Jual Beli yang Berkaitan dengan Produksi-Distribusi-Konsumsi) |

#### B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/ menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Menjelaskan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan manusia.

#### D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami pengertian dari kegiatan ekonomi dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu memahami Jenis-jenis kegiatan ekonomi dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu memahami tujuan dari kegiatan ekonomi dengan baik dan benar.
4. Siswa mampu menganalisis alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli melalui diskusi kelompok dengan baik dan benar.
5. Siswa mampu menganalisis kebutuhan manusia melalui diskusi dengan baik dan benar.

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan    | Deskripsi Kegiatan   | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa</li> <li>Guru mengingatkan siswa untuk senantiasa bersikap disiplin didalam kelas.</li> <li>Guru menawarkan kepada siswa salah satu memimpin doa</li> <li>Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran.</li> </ul> <p>Religius</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran siswa</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Communication</li> </ul>   | 10 Menit      |
| Inti        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan stimulus permasalahan awal yang ada di kehidupan sehari-hari berkaitan dengan kegiatan ekonomi.</li> <li>Guru memberikan arahan agar siswa menggali pengetahuan dan informasi melalui media <i>storyline</i> berbasis PBL (<i>Eco Explore</i>). Creativity and Innovation</li> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati video yang ada didalam media. Critical Thinking</li> <li>Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk membangun rasa ingin tahu siswa tentang materi yang didapatkan dari media <i>Storyline (Eco Explore)</i></li> </ul> <p>Ayo Diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok terdiri dari 4-5 orang</li> <li>Guru meminta siswa untuk keluar kelas (kantin atau koperasi siswa) untuk mengamati kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan produksi—distribusi—konsumsi. (Problem Based Learning)</li> <li>Guru meminta siswa untuk mencatat informasi yang didapatkan dilapangan.</li> <li>Guru meminta siswa untuk</li> </ul> | 45 Menit      |

→ perlu di jelaskan stimulusnya & cara apu

→ perlu di jelaskan & detail kegiatan/ aktifitasnya  
↓  
kegiatan & instruksi pemerintah  
Olah raga

|         |  |  |
|---------|--|--|
|         | <p>melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menanggapi setiap kelompok.</li> <li>• Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan.</li> </ul> |  |
| Penutup | <p>Mencatat poin penting yang didapatkan dari kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.<br/>Terakhir guru mengecek tugas siswa dan menyimpulkan tugas akhir.</p>   | <p>15 Menit</p> <p>→ s.j. melibatkan siswa</p> |

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Guru Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Febriani, Anisa Rizki. *Sejarah Kemunculan Uang dan Perkembangannya di Dunia*. 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6514671/sejarah-kemunculan-uang-dan-perkembangannya-di-dunia>
- Rosyda. *Kegiatan Ekonomi: Pengertian, Sejarah, Jenis, Tujuan, dan Contoh*. <https://www.gramedia.com/literasi/kegiatan-ekonomi/>
- Setyaningrum, Puspasari. *Mengenal Pasar Induk Among Tani Kota Batu yang Disebut sebagai Pasar Induk Terbesar di Indonesia*. 2023. <https://surabaya.kompas.com/read/2023/12/25/191113578-mengenal-pasar-induk-among-tani-kota-batu-yang-disebut-sebagai-pasar-induk?page=all>

#### G. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca teks pada materi
- Mengamati video
- Berdiskusi

#### H. METODE PEMBELAJARAN

- *Problem based learning*, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah.

Malang, 01 Maret 2024

Mengetahui,

Peneliti

Kepala Madrasah

Candra Avista Putri

## Lampiran 12 Modul Ajar sebelum Revisi 2

### MODUL AJAR

#### A. IDENTITAS MODUL

|                  |  |
|------------------|--|
| Penyusun         | : Candra Avista Putri  |
| Instansi         | : MI Miftahul Ulum Kota Batu   |
| Tahun Penyusunan | : 2024   |
| Jenjang Sekolah  | : SD   |
| Mata Pelajaran   | : IPAS   |
| Fase / Kelas     | : B/IV   |
| BAB 7 Topik      | : Kegiatan Ekonomi (Kegiatan Jual Beli yang Berkaitan dengan Produksi-Distribusi-Konsumsi) |

#### B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Menjelaskan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan manusia.

#### D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami pengertian dari kegiatan ekonomi dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu memahami Jenis-jenis kegiatan ekonomi dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu memahami tujuan dari kegiatan ekonomi dengan baik dan benar.
4. Siswa mampu menganalisis alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli melalui diskusi kelompok dengan baik dan benar.
5. Siswa mampu menganalisis kebutuhan manusia melalui diskusi dengan baik dan benar.

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan    | Deskripsi Kegiatan  | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa</li> <li>Guru mengingatkan siswa untuk senantiasa bersikap disiplin didalam kelas.</li> <li>Guru menawarkan kepada <sup>salah satu</sup> siswa <u>salah satu</u> memimpin doa</li> <li>Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Religius</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran siswa</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <b>Communication</b> yaitu tentang . . . . .</li> </ul>   | 10 Menit      |
| Inti        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan stimulus permasalahan awal yang ada dikehidupan sehari-hari berkaitan dengan kegiatan ekonomi.</li> <li>Guru memberikan arahan agar siswa menggali pengetahuan dan informasi melalui media <i>storyline</i> berbasis PBL (<i>Eco Explore</i>).</li> </ul> <p><b>Creativity and Innovation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati video yang ada didalam media. <b>Critical Thinking</b></li> <li>Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk membangun rasa ingin tahu siswa tentang materi yang didapatkan dari media <i>Storyline (Eco Explore)</i></li> </ul> <p><b>Ayo Diskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok terdiri dari 4-5 orang</li> <li>Guru meminta siswa untuk keluar kelas (kantin atau koperasi siswa) untuk mengamati kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan produksi—distribusi—konsumsi. (<b>Problem Based Learning</b>)</li> <li>Guru meminta siswa untuk mencatat informasi yang didapatkan dilapangan. . . . . , melalui LKPD yg</li> <li>Guru meminta siswa untuk</li> </ul> | 45 Menit      |

Pertanyaan pemantik

- Dalam keg. pembelajaran, siswa yg aktif dalam media sudah benar namun kata "Guru" bisa diganti misal :

→ siswa menggali pengetahuan dan informasi melalui media *Storyline* yg disajikan oleh guru

→ siswa mengamati video yg ada di media

sudah diisi kan

|         |  |          |
|---------|--|----------|
|         | <p>melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menanggapi setiap kelompok. yg presentasi</li> <li>• Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan.</li> </ul> |          |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat poin penting yang didapatkan dari kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Terakhir guru mengecek tugas siswa dan menyimpulkan tugas akhir.</li> </ul>                         | 15 Menit |

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Guru Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

Febriani, Anisa Rizki. *Sejarah Kemunculan Uang dan Perkembangannya di Dunia*. 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6514671/sejarah-kemunculan-uang-dan-perkembangannya-di-dunia>

Rosyda. *Kegiatan Ekonomi: Pengertian, Sejarah, Jenis, Tujuan, dan Contoh*. <https://www.gramedia.com/literasi/kegiatan-ekonomi/>

Setyaningrum, Puspasari. *Mengenal Pasar Induk Among Tani Kota Batu yang Disebut sebagai Pasar Induk Terbesar di Indonesia*. 2023. <https://surabaya.kompas.com/read/2023/12/25/191113578/mengenal-pasar-induk-among-tani-kota-batu-yang-disebut-sebagai-pasar-induk?page=all>

#### G. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca teks pada materi *apa itu gula jeli*
- Mengamati video
- Berdiskusi



#### H. METODE PEMBELAJARAN

- *Problem based learning*, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah.

Malang, 01 Maret 2024

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Peneliti

Suparso, S. Pd  
Kepala Madrasah  
NIP. 196702142010011001

Candra Avista Putri

## Lampiran 13 Modul Ajar setelah Revisi

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4

| INFORMASI UMUM   |  |
|--|--|
| <b>A. IDENTITAS MODUL</b>  |  |
| Penyusun   | : Candra Avista Putri  |
| Instansi   | : MI Miftahul Ulum Kota Batu   |
| Tahun Penyusunan   | : Tahun 2024   |
| Jenjang Sekolah  | : SD   |
| Mata Pelajaran   | : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)                                      |
| Fase / Kelas   | : B / 4  |
| BAB 7  | : Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?                                  |
| Topik  | : Kegiatan Ekonomi (Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan) |
| Alokasi Waktu  | : 6 JP   |
| <b>B. KOMPETENSI AWAL</b>  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Mendeskripsikan kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia dan jual beli.</li> <li>◆ Mengetahui manfaat kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>  |  |
| <b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>   |  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,</li> <li>2) Bergotong-royong.</li> <li>3) Mandiri,</li> <li>4) Bermalar kritis,</li> </ol>   |  |
| <b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>   |  |
| <p><b>Sumber Belajar :</b></p> <p>Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. <i>Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa</i>. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.</p> <p>Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. <i>Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Guru Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa</i>. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.</p> <p>Febriani, Anisa Rizki. <i>Sejarah Kemunculan Uang dan Perkembangannya di Dunia</i>. 2023. <a href="https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6514671/sejarah-kemunculan-uang-dan-perkembangannya-di-dunia">https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6514671/sejarah-kemunculan-uang-dan-perkembangannya-di-dunia</a></p> <p>Rosyda. <i>Kegiatan Ekonomi: Pengertian, Sejarah, Jenis, Tujuan, dan Contoh</i>. <a href="https://www.gramedia.com/literasi/kegiatan-ekonomi/">https://www.gramedia.com/literasi/kegiatan-ekonomi/</a></p> <p>Setyaningrum, Puspari. <i>Mengenal Pasar Induk Among Tani Kota Batu yang Disebut sebagai Pasar Induk Terbesar di Indonesia</i>. 2023. <a href="https://surabaya.kompas.com/read/2023/12/25/191113578/mengenal-pasar-induk-among-tani-kota-batu-yang-disebut-sebagai-pasar-induk?page=all">https://surabaya.kompas.com/read/2023/12/25/191113578/mengenal-pasar-induk-among-tani-kota-batu-yang-disebut-sebagai-pasar-induk?page=all</a></p> <p><b>Pengenalan Tema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media <i>Storyline</i> bagian Ide Pengajaran</li> <li>• Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah</li> </ul> <p><b>Topik C. Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan</b></p> <p><b>Perlengkapan peserta didik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media <i>Storyline</i></li> <li>• Komputer</li> <li>• Alat Tulis</li> <li>• LKPD (satu lembar untuk masing-masing kelompok)</li> </ul> <p><b>Persiapan lokasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaturan tempat duduk berkelompok; tempat jual beli (kantin atau koperasi) untuk kegiatan pengamatan.</li> <li>• Pasar yang ada di dekat sekolah</li> </ul> |  |

Modul Ajar IPAS SD Kelas 4

3. Guru menawarkan kepada siswa salah satu memimpin doa
  4. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran. **Religius**
  5. Guru menyapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran siswa
  6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. **Communication**
- Kegiatan Apersepsi**
7. Guru bertanya kepada siswa mengenai pembelajaran yang sebelumnya.
  8. Siswa diminta guru untuk menjelaskan mengenai pembelajaran sebelumnya.
  9. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa kondisi geografis dan kearifan lokal di Indonesia juga berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
- Kegiatan Inti**
10. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Apakah kalian disini sering makan nasi? Apakah kalian semua suka membeli jajanan baik di toko atau di *e-commerce*?
- Berpikir kritis**
11. Siswa diminta guru untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan.
  12. Selanjutnya, setelah siswa secara aktif menerima stimulus yang telah diberikan dan mampu menjawab pertanyaan tersebut. Maka guru lanjut memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.
  13. Siswa diminta untuk membuka media *Storyline* di komputer.
  14. Selanjutnya, guru memberikan arahan agar siswa menggali pengetahuan dan informasi melalui media *storyline* berbasis PBL (*Eco Explore*). **Creativity and Innovation**
  15. Guru meminta siswa untuk mengamati setiap video yang ada didalam media. **Critical Thinking**
  16. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk membangun rasa ingin tahu siswa tentang materi yang didapatkan dari media *Storyline* (*Eco Explore*)
- Ayo Diskusi**
17. Siswa diminta guru untuk membentuk kelompok terdiri dari 4-5 orang
  18. Guru meminta siswa untuk keluar kelas (kantin atau koperasi siswa) untuk mengamati kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan produksi—distribusi—konsumsi. (**Problem Based Learning**)
  19. Siswa diminta guru untuk memperhatikan kondisi di sekitarnya.
  20. Guru meminta siswa untuk mencatat informasi yang didapatkan dilapangan. (Disajikan didalam LKPD yang sudah diberikan ole guru). **Gotong royong**
  21. Guru meminta siswa untuk melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian.
  22. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menanggapi hasil presentasi dari kelompok lainnya. **Gotong royong**
  23. Selanjutnya siswa kembali ke tempat duduk semula, dan mengerjakan kuis secara individu. **Mandiri**
- Kegiatan Penutup**
23. Guru memberikan refleksi, berupa pertanyaan apa saja proses terjadinya kegiatan ekonomi yang ada di sekitar siswa.
  24. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
  25. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
  26. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
  27. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

## F. REFERENSI

### Topik C: Kegiatan Ekonomi Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan

1. Menurut kalian, apa syarat terjadinya jual beli?  
**Ada keterbatasan kebutuhan, tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, dsb.**
2. Menurutmu, bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan apabila barang atau jasanya tidak tersedia dari lingkungan sekitar kita?  
**Mencari dari tempat lain, membeli dari warung atau tempat jual beli lainnya, membeli di marketplace atau toko daring.**
3. Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu?  
**Bervariasi, namun melibatkan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.**
4. Apakah kamu pernah berperan menjadi produsen, distributor, atau konsumen?

Jelaskan!  
 Bervariasi. Namun setidaknya peserta didik pernah berperan sebagai konsumen.  
 5. Setelah mempelajari alur kegiatan ekonomi, bagaimana sebaiknya kamu bersikap terhadap barang-barang yang kamu pakai?  
 Bervariasi. Dapat lebih berhemat, mencari alternatif kebutuhan, dsb.

**Refleksi Guru**

1. Apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Storyline* sudah berjalan baik di dalam kelas?
2. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
3. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
4. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
5. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
6. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?

**F. ASESMEN / PENILAIAN**

**Penilaian**

Contoh Rubrik Penilaian Kelompok Siswa!

| No | Kriteria Penilaian   | Sangat Baik | Baik | Cukup | Kurang | Sangat kurang |
|----|--|-------------|------|-------|--------|---------------|
| 1  | Kerjasama antar anggota kelompok (Gotong royong/kerja sama)            |             |      |       |        |               |
| 2  | Mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan baik                         |             |      |       |        |               |
| 3  | Berani mengungkapkan pendapat  |             |      |       |        |               |
| 4  | Berani menjawab pertanyaan dari kelompok lain                          |             |      |       |        |               |
| 5  | Mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok. |             |      |       |        |               |



**Uji Pemahaman**

- Menggunakan kuis yang ada di dalam media *Storyline*

**G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

**Pengayaan**

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

**Remedial**

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai KKM.

**LAMPIRAN**

**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 7.1**

Nama : .....  
 Kelas : .....  
 Kelompok : .....

**Petunjuk**

1. Siswa diminta untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota kelompok.
2. Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar.
3. Setiap kelompok mempersiapkan gunting dan lem untuk menempelkan gambar.
4. Gunting dan tempelkan gambar pada kategori yang sesuai dengan kolom.

## KEGIATAN EKONOMI

Produsen adalah orang yang menghasilkan barang atau jasa

Konsumen adalah orang yang menggunakan barang atau jasa

PRODUSEN

KONSUMEN

Gunting dan tempelkan gambar pada kategori yang sesuai



### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 7.2

Nama : .....

Kelas : .....

Kelompok : .....

**Petunjuk!**

1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota kelompok.
2. Siswa diminta untuk keluar kelas mengamati kantin dan koperasi sekolah.
3. Siswa mengamati kegiatan yang berlangsung pada lokasi tersebut.
4. Siswa mengisi jawaban, dan menuliskan hasil pengamatan di LKPD.
5. Saat proses pengamatan siswa diperbolehkan menanyakan pertanyaan kepada penjual atau pembeli yang ada di kantin atau koperasi sekolah.

| Pertanyaan   | Jawaban |
|--|---------|
| Apa saja yang dijual di kantin?  |         |
| Apa saja yang dijual di koperasi?  |         |
| Bagaimana proses penjual di kantin atau koperasi mendapatkan produk yang dijual? |         |

Modul Ajar IPAS SD Kelas 4

|  |  |
|--|--|
|  |  |
| Bagaimana jika ada pembeli yang uangnya kurang?  |  |
| Siapa saja pelaku yang terlibat dalam kegiatan ekonomi jual beli di kantin atau koperasi?  |  |
| Apa saja syarat terjadinya jual beli?  |  |
| Berdasarkan pengamatan kamu saja langkah-langkah kegiatan ekonomi yang ada di kantin? Sebutkan dengan salah satu penjualan yang ada di kantin sekolah! |  |

| Kegiatan Ekonomi yang terjadi | Pelaku Ekonomi yang nampak |
|-------------------------------|----------------------------|
| Produksi:                     | Produsen:                  |
| Distribusi:                   | Distributor:               |
| Konsumsi:                     | Konsumen:                  |
| Kesimpulan:                   |                            |
| Nilai                         | Paraf Orang Tua            |

## B. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, 2021.
- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Guru Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, 2021.
- Febriani, Anisa Rizki. *Sejarah Kemunculan Uang dan Perkembangannya di Dunia*. 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6514671/sejarah-kemunculan-uang-dan-perkembangannya-di-dunia>
- Rasyda. *Kegiatan Ekonomi: Pengertian, Sejarah, Jenis, Tujuan, dan Contoh*. <https://www.gramedia.com/literasi/kegiatan-ekonomi/>
- Setyaningrum, Puspasari. *Mengenal Pasar Induk Among Tani Kota Batu yang Disebut sebagai Pasar Induk Terbesar di Indonesia*. 2023. <https://surabaya.kompas.com/read/2023/12/25/191113578.mengenal-pasar-induk-among-tani-kota-batu-yang-disebut-sebagai-pasar-induk?page=all>

Lampiran 14 Angket Kemenarikan

A.

**ANGKET KEMER/RIKAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *STORYLINE* BERBASIS PBL**

Nama : **Fathan**  
 Kelas : **4B/12**

Pertunjuk Penggunaan

- Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap sesuai, dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:  
 1: Tidak menarik    2: Kurang Menarik    3: Cukup Menarik    4: Menarik    5: Sangat Menarik

| No.                            | Aspek Perangkat Lunak   | Indikator |   |   |   |   |
|--------------------------------|---|-----------|---|---|---|---|
|                                |   | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah digunakan tanpa kesulitan       |           |   |   |   | ✓ |
| 2                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL tidak mudah macet                     |           |   |   |   | ✓ |
| 3                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL tidak mudah error                     |           |   |   |   | ✓ |
| 4                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL dapat digunakan pada komputer         |           |   |   |   | ✓ |
| 5                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL nyaman dan menarik digunakan          |           |   |   |   | ✓ |
| <b>Aspek Pembelajaran</b>      |   |           |   |   |   |   |
| 6                              | Materi media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah dipahami                 |           |   |   |   | ✓ |
| 7                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL menambah semangat belajar             |           |   |   |   | ✓ |
| 8                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL memberikan suasana baru dalam belajar |           |   |   |   | ✓ |
| 9                              | Media <i>Storyline</i> berbasis PBL menambah pengetahuan                  |           |   |   |   | ✓ |
| 10                             | Soal pada media <i>Storyline</i> berbasis PBL mudah sesuai dengan materi  |           |   |   |   | ✓ |
| <b>Aspek Komunikasi Visual</b> |   |           |   |   |   |   |
| 11                             | Tampilan media pembelajaran menarik                                       |           |   |   |   | ✓ |
| 12                             | Perpaduan warna media pembelajaran cocok                                  |           |   |   |   | ✓ |
| 13                             | Jenis dan ukuran font yang digunakan media pembelajaran terbaca jelas     |           |   |   |   | ✓ |
| 14                             | Gambar, audio, dan video dalam media pembelajaran jelas                   |           |   |   |   | ✓ |
| 15                             | Butir media pembelajaran mudah digunakan                                  |           |   |   |   | ✓ |

## Lampiran 15 Hasil Pretest Kelas Kontrol

95

**Soal Pretest**

**Kerjakan dengan sungguh-sungguh, secara mandiri dan jujur!**

Nama : Krona aural Dwi Septia  
Kelas : 95/21

A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Pak Tono seorang pelaku ekonomi yang berperan sebagai penyedia barang untuk disebarluaskan pada para pedagang. Sehingga Pak Tono disebut sebagai...
  - a. Konsumen
  - b. Distributor
  - c. Produsen
  - d. Agen
2. Dibawah ini terdapat jenis-jenis usaha, antara lain:
  - 1) Usaha keripik buah
  - 2) Usaha tukang cukur
  - 3) Usaha tukang rias
  - 4) Usaha pelayanan masyarakat
  - 5) Usaha pengrajin kayuDari pernyataan tersebut, kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang yaitu...
  - a. 1 dan 2
  - b. 2 dan 3
  - c. 1 dan 5
  - d. 3 dan 5
3. Tika bersama Ani sedang pergi ke kantin sehat yang ada di sekolah untuk membeli makanan. Kegiatan yang dilakukan mereka adalah salah satu dari kegiatan...
  - a. Produksi
  - b. Distribusi
  - c. Konsumsi
  - d. Ekonomi
4. Sari sering kali membeli baju di *online shop*, setiap minggu ada kurir yang mengantarkan paket ke rumah Sari. Maka kurir dapat dikatakan sebagai...
  - a. Distributor
  - b. Produksi
  - c. Agen
  - d. Konsumsi
5. Ibu Indah seorang yang memiliki usaha susu sapi perah. Setiap hari memproduksi susu perah, kemudian diolah dan dikemas. Selanjutnya dikirim ke toko-toko untuk diperjual belikan hingga sampai pada ke pembeli. Urutan kegiatan yang sesuai dengan cerita Ibu Indah adalah...

 Dikerjakan dengan: Dianfitriani

- a. Konsumsi-Produksi-Distribusi
  - b. Produksi-Konsumsi-Distribusi
  - c. Distribusi-Konsumsi-Produksi
  - d. Produksi-Distribusi-Konsumsi
6. Ani sedang membeli sayur dipasar dengan jumlah sebesar Rp. 20.000, maka Ani harus memberikan uang kepada penjual dan dapat diterima. Syarat dari uang dapat dijadikan sebagai alat tukar adalah...
- a. Dapat digunakan jual beli
  - b. Terbatas dan mudah dipalsukan
  - c. Sulit digunakan
  - d. Tidak dapat dibawa kemana-mana
7. Andi seorang petani yang memiliki hasil panen melimpah salah satunya padi. Suatu hari Andi menukarkan padinya dengan 1 liter minyak di sebuah toko. Namun tidak diterima oleh pegawainya dan disarankan menggunakan alat pembayaran yang sah yaitu uang. Alasan uang begitu penting dalam memecahkan masalah kehidupan adalah...
- a. Hanya sebagai alat pembayaran
  - b. Mempermudah pertukaran barang dan jasa
  - c. Hanya sebagai simbol kekayaan
  - d. Hanya sebagai koleksi
8. Petani, peternak, dan nelayan adalah usaha-usaha ekonomi yang disebut sebagai pelaku...
- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Jasa
9. Kegiatan ekonomi akan menghasilkan barang dan jasa agar dapat bermanfaat bagi kebutuhan konsumen sehari-hari. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan ekonomi adalah...
- a. Untuk memenuhi kebutuhan hidup
  - b. Agar barang menjadi langkah
  - c. Agar dapat dikonsumsi
  - d. Untuk menambah pendapatan
10. Tika sedang bermain di taman bersama dengan teman-temannya. Tiba-tiba Tika pingsan dan harus dilarikan kerumah sakit karena hal tersebut merupakan kebutuhan penting dan mendesak. Maka yang perlu dilakukan adalah...
- a. Melakukannya segera
  - b. Merencanakan segera
  - c. Meminta bantuan orang lain
  - d. Meninggalkannya

11. Kebutuhan primer merupakan kebutuhan yang utama bagi manusia diantanya adalah... (jawaban lebih dari 1)

- a. Rumah
- b. TV
- c. Mobil
- d. Makanan

12. Fungsi uang dalam jual beli adalah... (Jawaban lebih dari 1)

- a. Sebagai alat pembayaran yang sah
- b. Menyulitkan kebutuhan manusia
- c. Memberikan kemudahan dalam kegiatan ekonomi
- d. Sulit untuk dibawa kemana-mana

13. Doni adalah seorang pekerja fotografer, sehari-hari Doni membutuhkan kamera untuk bekerja. Sehingga kamera sangat penting untuk Doni dan menjadi kebutuhan sekunder.

Pernyataan tersebut adalah...

Benar/Salah

14. Pasar adalah tempat jual beli yang didalamnya berisikan penjual seperti penjual sayur, penjual lauk, penjual buah, penjual makanan dan masih banyak lagi. Disisi lain juga pasti ada yang membeli sesuatu di pasar. Maka dari itu kegiatan jual beli merupakan salah satu kegiatan ekonomi.

Pernyataan tersebut adalah...

Benar/Salah

15. Andi sangat ingin membeli mainan baru, tapi Andi diharuskan membeli buku untuk kebutuhan di sekolah. Andi merasa kebingungan, akhirnya Andi memutuskan untuk membeli buku, karena termasuk kebutuhan penting dan mendesak.

Pernyataan tersebut adalah...

Benar/Salah

B. Isilah uraian dengan baik dan benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Buatlah tiga pertanyaan mengenai kegiatan ekonomi dari gambar tersebut!

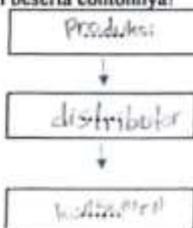
Jawab:

1. Mengapa ikan-ikan ya ada dijual di langkap oleh nelayan?

2. Pelelangan itu dimaksudkan dengan apa?

3. Apa fungsi fungsi ikan? Jelaskan!

2. Nasi yang kita makan sehari-hari tidak secara tiba-tiba ada di meja makan kita. Sebab melalui dari kegiatan ekonomi. Buatlah urutan kegiatan ekonomi dari memproduksi barang hingga sampai pada kita sebagai konsumen beserta contohnya!



Jawab:

Produksi, melalui pemasaran pada distributor itu, sehingga bisa sampai ke tangan kita sebagai konsumen.

3. Pemenuhan kebutuhan manusia berkaitan dengan kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan ekonomi berarti seseorang tersebut melakukan suatu pekerjaan. Mengapa seseorang perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan? Jelaskan!

Jawab:

Kebutuhan manusia tidak dapat dipenuhi sendiri, sehingga perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan.

4. Menurutmu bagaimana dampak dari adanya kegiatan ekonomi? Jelaskan!

Jawab:

baik, baik juga

5. Kehidupan manusia terdiri dari kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Ketiga kebutuhan tersebut masing-masing memiliki tingkatan prioritasnya yaitu dari kebutuhan Mendesak—Tidak penting tapi mendesak—Penting tidak mendesak—Tidak penting dan tidak mendesak. Menurutmu bagaimana cara kamu dalam mengatur kebutuhan tersebut? Jelaskan!

Jawab:

.....mengatur kebutuhan itu dengan baik dan  
baik.....  
.....  
.....

~Selamat Mengerjakan 😊👉~

## Lampiran 16 Hasil Pretest Kelas Eksperimen



### Soal Pretest

Kerjakan dengan sungguh-sungguh, secara mandiri dan jujur!

Nama : Kirana Khonza Azahla

Kelas : 4-9/22

A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Pak Tono seorang pelaku ekonomi yang berperan sebagai penyedia barang untuk disebarluaskan pada para pedagang. Sehingga Pak Tono disebut sebagai...
  - a. Konsumen
  - b. Distributor
  - c. Produsen
  - d. Agen
2. Dibawah ini terdapat jenis-jenis usaha, antara lain:
  - 1) Usaha keripik buah
  - 2) Usaha tukang cukur
  - 3) Usaha tukang rias
  - 4) Usaha pelayanan masyarakat
  - 5) Usaha pengrajin kayuDari pernyataan tersebut, kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang yaitu...
  - a. 1 dan 2
  - b. 2 dan 3
  - c. 1 dan 5
  - d. 3 dan 5
3. Tika bersama Ani sedang pergi ke kantin sehat yang ada di sekolah untuk membeli makanan. Kegiatan yang dilakukan mereka adalah salah satu dari kegiatan...
  - a. Produksi
  - b. Distribusi
  - c. Konsumsi
  - d. Ekonomi
4. Sari sering kali membeli baju di *online shop*, setiap minggu ada kurir yang mengantarkan paket ke rumah Sari. Maka kurir dapat dikatakan sebagai...
  - a. Distributor
  - b. Produksi
  - c. Agen
  - d. Konsumsi
5. Ibu Indah seorang yang memiliki usaha susu sapi perah. Setiap hari memproduksi susu perah, kemudian diolah dan dikemas. Selanjutnya dikirim ke toko-toko untuk diperjual belikan hingga sampai pada ke pembeli. Urutan kegiatan yang sesuai dengan cerita Ibu Indah adalah...

- a. Konsumsi-Produksi-Distribusi
  - b. Produksi-Konsumsi-Distribusi
  - c. Distribusi-Konsumsi-Produksi
  - d. Produksi-Distribusi-Konsumsi
6. Ani sedang membeli sayur dipasar dengan jumlah sebesar Rp. 20.000, maka Ani harus memberikan uang kepada penjual dan dapat diterima. Syarat dari uang dapat dijadikan sebagai alat tukar adalah...
- a. Dapat digunakan jual beli
  - b. Terbatas dan mudah dipalsukan
  - c. Sulit digunakan
  - d. Tidak dapat dibawa kemana-mana
7. Andi seorang petani yang memiliki hasil panen melimpah salah satunya padi. Suatu hari Andi menukarkan padinya dengan 1 liter minyak di sebuah toko. Namun tidak diterima oleh pegawainya dan disarankan menggunakan alat pembayaran yang sah yaitu uang. Alasan uang begitu penting dalam memecahkan masalah kehidupan adalah...
- a. Hanya sebagai alat pembayaran
  - b. Mempermudah pertukaran barang dan jasa
  - c. Hanya sebagai simbol kekayaan
  - d. Hanya sebagai koleksi
8. Petani, peternak, dan nelayan adalah usaha-usaha ekonomi yang disebut sebagai pelaku...
- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Jasa
9. Kegiatan ekonomi akan menghasilkan barang dan jasa agar dapat bermanfaat bagi kebutuhan konsumen sehari-hari. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan ekonomi adalah...
- a. Untuk memenuhi kebutuhan hidup
  - b. Agar barang menjadi langkah
  - c. Agar dapat dikonsumsi
  - d. Untuk menambah pendapatan
10. Tika sedang bermain di taman bersama dengan teman-temannya. Tiba-tiba Tika pingsan dan harus dilarikan ke rumah sakit karena hal tersebut merupakan kebutuhan penting dan mendesak. Maka yang perlu dilakukan adalah...
- a. Melakukannya segera
  - b. Merencanakan segera
  - c. Meminta bantuan orang lain
  - d. Meninggalkannya

11. Kebutuhan primer merupakan kebutuhan yang utama bagi manusia diantanya adalah... (Jawaban lebih dari 1)

- a. Rumah
- b. TV
- c. Mobil
- d. Makanan

12. Fungsi uang dalam jual beli adalah... (Jawaban lebih dari 1)

- a. Sebagai alat pembayaran yang sah
- b. Menyulitkan kebutuhan manusia
- c. Memberikan kemudahan dalam kegiatan ekonomi
- d. Sulit untuk dibawa kemana-mana

13. Doni adalah seorang pekerja fotografer, sehari-hari Doni membutuhkan kamera untuk bekerja. Sehingga kamera sangat penting untuk Doni dan menjadi kebutuhan sekunder.

Pernyataan tersebut adalah... *Benar*

**Benar/Salah**

14. Pasar adalah tempat jual beli yang didalamnya berisikan penjual seperti penjual sayur, penjual lauk, penjual buah, penjual makanan dan masih banyak lagi. Disisi lain juga pasti ada yang membeli sesuatu di pasar. Maka dari itu kegiatan jual beli merupakan salah satu kegiatan ekonomi.

Pernyataan tersebut adalah... *Salah*

**Benar/Salah**

15. Andi sangat ingin membeli mainan baru, tapi Andi diharuskan membeli buku untuk kebutuhan di sekolah. Andi merasa kebingungan, akhirnya Andi memutuskan untuk membeli buku, karena termasuk kebutuhan penting dan mendesak.

Pernyataan tersebut adalah... *Salah*

**Benar/Salah**

B. Isilah uraian dengan baik dan benar!

1. Perhatikan gambar berikut!

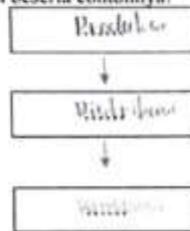


Buatlah tiga pertanyaan mengenai kegiatan ekonomi dari gambar tersebut!

Jawab:

- 1. Siapa yang mengangkut ikan ke kota?
- 2. Apa kerja nelayan?
- 3. Apa pekerjaan pedagang ikan?

2. Nasi yang kita makan sehari-hari tidak secara tiba-tiba ada di meja makan kita. Sebab melalui dari kegiatan ekonomi. Buatlah urutan kegiatan ekonomi dari memproduksi barang hingga sampai pada kita sebagai konsumen beserta contohnya!



Jawab:

.....  
.....  
.....  
.....

3. Pemenuhan kebutuhan manusia berkaitan dengan kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan ekonomi berarti seseorang tersebut melakukan suatu pekerjaan. Mengapa seseorang perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan? Jelaskan!

Jawab:

Karena kita tidak bisa hidup tanpa kebutuhan  
makanan.....  
.....  
.....

4. Menurutmu bagaimana dampak dari adanya kegiatan ekonomi? Jelaskan!

Jawab:

untuk memenuhi kebutuhan hidup.....  
.....  
.....  
.....

5. Kehidupan manusia terdiri dari kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Ketiga kebutuhan tersebut masing-masing memiliki tingkatan prioritasnya yaitu dari kebutuhan Mendesak—Tidak penting tapi mendesak—Penting tidak mendesak—Tidak penting dan tidak mendesak. Menurutmu bagaimana cara kamu dalam mengatur kebutuhan tersebut? Jelaskan!

Jawab:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

-Selamat Mengerjakan 😊👍-

## Lampiran 17 Hasil Postest Kelas Kontrol

### Soal Postest

Kerjakan dengan sungguh-sungguh, secara mandiri dan jujur!

Nama : Kirana Aurel D.S.

Kelas : 9B/21

#### A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Dibawah ini terdapat jenis-jenis usaha, antara lain:

- 1) Usaha keripik buah
- 2) Usaha tukang cukur
- 3) Usaha tukang rias
- 4) Usaha pelayanan masyarakat
- 5) Usaha pengrajin kayu

Dari pernyataan tersebut, kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang yaitu...

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 1 dan 5
- d. 3 dan 5

2. Pak Tono seorang pelaku ekonomi yang berperan sebagai penyedia barang untuk disebarluaskan pada para pedagang. Sehingga Pak Tono disebut...

- a. Konsumen
- b. Distributor
- c. Produsen
- d. Agen

3. Sari sering kali membeli baju di *online shop*, setiap minggu ada kurir yang mengantarkan paket ke rumah Sari. Maka kurir dapat dikatakan sebagai...

- a. Distributor
- b. Produksi
- c. Agen
- d. Konsumsi

4. Andi seorang petani yang memiliki hasil panen melimpah salah satunya padi. Suatu hari Andi menukarkan padinya dengan 1 liter minyak di sebuah toko. Namun tidak diterima oleh pegawainya dan disarankan menggunakan alat pembayaran yang sah yaitu uang. Alasan uang begitu penting dalam memecahkan masalah kehidupan adalah...

- a. Hanya sebagai alat pembayaran
- b. Mempermudah pertukaran barang dan jasa
- c. Hanya sebagai simbol kekayaan
- d. Hanya sebagai koleksi

5. Tika bersama Ani sedang pergi ke kantin sehat yang ada di sekolah untuk membeli makanan. Kegiatan yang dilakukan mereka adalah salah satu dari...
  - a. Produksi
  - b. Distribusi
  - c. Konsumsi
  - d. Ekonomi
6. Kegiatan ekonomi akan menghasilkan barang dan jasa agar dapat bermanfaat bagi kebutuhan konsumen sehari-hari. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan ekonomi adalah...
  - a. Untuk memenuhi kebutuhan hidup
  - b. Agar barang menjadi langkah
  - c. Agar dapat dikonsumsi
  - d. Untuk menambah pendapatan
7. Ibu Indah seorang yang memiliki usaha susu sapi perah. Setiap hari memproduksi susu perah, kemudian diolah dan dikemas. Selanjutnya dikirim ke toko-toko untuk dijual belikan hingga sampai pada ke pembeli. Urutan kegiatan yang sesuai dengan cerita Ibu Indah adalah...
  - a. Konsumsi-Produksi-Distribusi
  - b. Produksi-Konsumsi-Distribusi
  - c. Distribusi-Konsumsi-Produksi
  - d. Produksi-Distribusi-Konsumsi
8. Ani sedang membeli sayur dipasar dengan jumlah sebesar Rp. 20.000, maka Ani harus memberikan uang kepada penjual tersebut dan dapat diterima. Syarat dari uang dapat dijadikan sebagai alat tukar adalah...
  - a. Dapat digunakan jual beli
  - b. Terbatas dan mudah dipalsukan
  - c. Sulit digunakan
  - d. Tidak dapat dibawa kemana-mana
9. Petani, peternak, dan nelayan adalah usaha-usaha ekonomi yang disebut...
  - a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Jasa
10. Tika sedang bermain di taman bersama dengan teman-temannya. Tiba-tiba Tika pingsan dan harus dilarikan kerumah sakit karena hal tersebut merupakan kebutuhan penting dan mendesak. Maka yang perlu dilakukan adalah...
  - a. Melakukannya segera
  - b. Merencanakan segera
  - c. Meminta bantuan orang lain
  - d. Meninggalkannya

11. Kebutuhan primer merupakan kebutuhan yang utama bagi manusia diantanya adalah... (jawaban lebih dari 1)

- a. Rumah
- b. TV
- c. Mobil
- d. Makanan

12. Fungsi uang dalam jual beli adalah... (jawaban lebih dari 1)

- a. Sebagai alat pembayaran yang sah
- b. Menyulitkan kebutuhan manusia
- c. Memberikan kemudahan dalam kegiatan ekonomi
- d. Sulit untuk dibawa kemana-mana

13. Doni adalah seorang pekerja fotografer, sehari-hari Doni membutuhkan kamera untuk bekerja. Sehingga kamera sangat penting untuk Doni dan menjadi kebutuhan sekunder.

Dari pernyataan tersebut termasuk... (Pilih salah satu)

Benar/Salah *Salah*

14. Pasar adalah tempat jual beli yang didalamnya berisikan penjual seperti penjual sayur, penjual lauk, penjual buah, penjual makananan dan masih banyak lagi. Disisi lain juga pasti ada yang membeli sesuatu di pasar. Maka dari itu kegiatan jual beli merupakan salah satu kegiatan ekonomi.

Dari pernyataan tersebut termasuk... (Pilih salah satu)

Benar/Salah *Benar*

15. Andi sangat ingin membeli mainan baru, tapi Andi diharuskan membeli buku untuk kebutuhan di sekolah. Andi merasakan kebingungan, akhirnya Andi memutuskan untuk membeli buku, karena termasuk kebutuhan penting dan mendesak.

Dari pernyataan tersebut, tindakan yang dilakukan Andi adalah *Benar*

(Pilih salah satu)

Benar/Salah

B. Isilah uraian dengan baik dan benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



Buatlah tiga pertanyaan mengenai kegiatan ekonomi dari gambar tersebut!

Jawab:

...Mengapa nelayan menangkap ikan di sungai?

...apa yang dilakukan sud dengan pekelangan ikan?

...mengapa ikan dibawa ke pasar dan menjualnya disana?

2. Nasi yang kita makan sehari-hari tidak secara tiba-tiba ada di meja makan kita? Sebab pastinya melalui dari suatu kegiatan ekonomi.

Buatkan urutan kegiatan ekonomi dari memproduksi barang hingga sampai pada kita sebagai konsumen beserta contohnya!

Jawab:

...Petani menanam padi di sawah, kemudian

...kudga menjadi beras, ~~kemudian~~ diangkut

3. Pemenuhan kebutuhan manusia berkaitan dengan kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan ekonomi berarti seseorang tersebut melakukan suatu pekerjaan. Mengapa seseorang perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan? Jelaskan!

Jawab:

...karena jika tidak bekerja kita tidak akan

...dapat menghasilkan

4. Menurutmu bagaimana dampak dari adanya kegiatan ekonomi? Jelaskan!

Jawab:

...kesejahteraan

5. Kehidupan manusia terdiri dari kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Ketiga kebutuhan tersebut masing-masing memiliki tingkatan prioritasnya. Menurutmu bagaimana cara kamu dalam mengatur kebutuhan tersebut? Jelaskan!

Jawab:

...sifat kebutuhan

~Selamat Mengerjakan ☺👍~

## Lampiran 18 Hasil Posttest Kelas Eksperimen



## Lampiran 19 Foto Kegiatan



Dokumentasi Bersama Ahli Media



Dokumentasi Bersama Ahli Materi



Dokumentasi Bersama Ahli Pembelajaran



Kegiatan *Pretest* Kelas Kontrol



Kegiatan *Pretest* Kelas Eksperimen



Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol



Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen



Kegiatan *Postest* Kelas Kontrol



Kegiatan *Postest* Kelas Eksperimen



Kegiatan *Postest* Kelas Eksperimen

## Lampiran 20 Biografi Penulis



Candra Avista Putri lahir di Lahir di Lamongan, 24 September 2000. Kontak email [candraavista24@gmail.com](mailto:candraavista24@gmail.com).

Pendidikan dasar ditempuh di MI Raudhatul Atfhal, pendidikan selanjutnya di SMP Negeri 2 Pucuk, melanjutkan di MAN 2 Lamongan. Kemudian melanjutkan

kuliah di S1-PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan penulis menjadi mahasiswa *fasttrack* yang menempuh S2-PGMI sekaligus S1 secara bersamaan. Penulis lulus S1 pada tahun 2023 dengan predikat *Cumlaude*. Penulis juga aktif mengikuti kegiatan penelitian bersama dosen, serta pernah menjadi pengelola dan *volunteer* jurnal.