

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 4 MI LITERASI MIFTAHUL HUDA WAJAK**

SKRIPSI

Oleh

Isma Nur Salsabillah

210103110120



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 4 MI LITERASI MIFTAHUL HUDA WAJAK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Isma Nur Salsabillah

210103110120



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 4 MI LITERASI MIFTAHUL HUDA WAJAK

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Isma Nur Salsabillah (210103110120)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan

LULUS

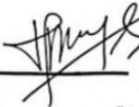
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

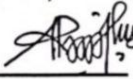
Ketua Penguji

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
NIP. 198205142015031003

: 

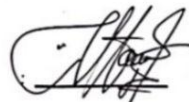
Anggota Penguji

Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

: 

Sekretaris Penguji

Alfan Nur Azizi, M.Pd
NIP. 199204122019031009

: 

Dosen Pembimbing

Alfan Nur Azizi, M.Pd
NIP. 199204122019031009

: 

Mengesahkan,

Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isma Nur Salsabillah

NIM : 210103110120

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Isma Nur Salsabillah

NIM : 210103110120

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV
MI Literasi Miftahul Huda Wajak

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Alfian Nur Rizki, M. Pd

NIP. 199204122019031009

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbilalamin, segala puji bagi Allah SWT, peneliti panjatkan rasa syukur yang mendalam ke hadirat-Nya, atas limpahan rahmat, petunjuk, kesehatan, kelancaran, dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini peneliti persembahkan dengan penuh terimakasih dan juga rasa cinta kepada :

1. Kedua orang tua peneliti, bapak Kholid Anwar dan ibu Muslihah yang telah menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah, yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta pengorbanan tanpa batas. Terimakasih atas segala cinta, keikhlasan, dan bimbingan yang tak ternilai sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua kakak tercinta, Ahmad Syaifulloh dan Syarif Hidayatulloh, yang selalu menjadi panutan, penyemangat, dan sahabat dalam setiap langkah perjalanan hidup peneliti. Terimakasih atas segala doa, dukungan, nasihat, dan kasih sayang yang tiada batas sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

*“Barang siapa yang menempuh jalan guna menimba ilmu, niscaya Allah akan
mudahkan baginya jalan menuju ke surga”*

(H. R. Muslim)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Alfan Nur Azizi, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Isma Nur Salsabillah

Malang, 26 Mei 2025

Lamp : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama :	Isma Nur Salsabillah
NIM :	210103110120
Program Studi :	Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul Skripsi :	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 MI Literasi Miftahul Huda Wajak

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Alfan Nur Azizi, M.Pd

NIP. 199204122019031009

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isma Nur Salsabillah

NIM : 210103110120

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline

3 Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 MI Literasi Miftahul Huda Wajak

Dengan tegas menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya pribadi saya sendiri dan tidak merupakan plagiasi dari karya yang telah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain. Jika pendapat atau temuan orang lain dikutip atau ditunjuk dalam skripsi ini, maka pendapat atau temuan tersebut harus dicantumkan dalam daftar rujukan sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam kasus skripsi ini mengandung unsur plagiasi. Saya benar-benar membuat surat pernyataan ini tanpa dipaksa oleh orang lain.

Malang. 26 Mei 2025

Hormat saya,



Isma Nur Salsabillah

NIM. 210103110120

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim. Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya penulisan skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Artculute Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 MI Literasi Miftahul Huda Wajak” dapat terselesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Strata Satu (S-1) pada Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti terbuka terhadap segala bentuk kritik, saran, dan masukan yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M. A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Vannisa Aviana Melinda, M. Pd selaku dosen wali yang telah membimbing dan mendampingi peneliti selama perkuliahan ini
5. Alfian Nur Azizi, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar

dan penuh dedikasi memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Nuril Nuzulia, M. Pd. I selaku validator ahli materi yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian dan saran serta masukan terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti
7. Vannisa Aviana Melinda, M. Pd selaku validator ahli media yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian dan saran serta masukan terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti
8. Kepala madrasah, para guru, khususnya guru kelas IV B, dan siswa-siswi kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak atas segala bantuan dalam kelancaran penelitian yang dilakukan oleh peneliti di madrasah tersebut
9. Abahku Kholid Anwar, Ibuku Muslihah selaku kedua orang tua peneliti, yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat tanpa batas pada peneliti
10. Ahmad Syaifulloh dan istri Rifda Muftiyyah, serta Syarif Hidayatulloh dan istri Mayla Qonata selaku saudara peneliti yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi tanpa henti kepada peneliti
11. Segenap dosen PGMI yang telah memberikan ilmu kepada peneliti sehingga dapat bermanfaat pada penulisan skripsi ini
12. Sahabat-sahabat peneliti, Camp Groud (Putri Wahyu, Aziza, Nisa', Bady, Azam, Ikilil). Serta sahabat seperjuangan selama kuliah (Intan, Dinda, Naura, Puja) yang sudah mendengarkan segala keluh kesah peneliti dan selalu memberikan semangat, saran dan motivasi selama proses peneliti.

13. Keluarga besar PGMI angkatan 21, khususnya PGMI 21 kelas D, yang selalu saling menguatkan dan memberikan semangat selama proses studi di PGMI UIN Malang
14. Semua orang baik disekitar peneliti dan semua pihak yang turut membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Syukur Alhamdulillah peneliti sampaikan serta mudah-mudahan mendapat ridho dari Allah SWT. Peneliti berharap pasca penyelesaian skripsi ini, dapat memberikan manfaat serta berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pemikiran di masa depan, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lainnya.

Malang, 27 Mei 2025

Peneliti

Isma Nur Salsabillah

NIM. 210103110120

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
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 = û

إي = î

DAFTAR ISI

COVER.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT	xix
ملخص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk.....	12
G. Orisinalitas Penelitian	13
H. Definisi Istilah.....	18
I. Sistematika Penulisan	20

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. KAJIAN TEORI	22
1. Media Pembelajaran Interaktif	22
2. <i>Articulate Storyline 3</i>	23
3. Mata Pelajaran IPAS.....	27
4. Materi Kekayaan Budaya Indonesia	28
B. Perspektif Teori Dalam Islam	29
1. Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran	29
2. Keberagaman	31
3. Hadits Mengenai Media Pembelajaran	32
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan.....	36
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Uji Produk	42
E. Jenis Data.....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	52
A. Proses Pengembangan.....	52
B. Penyajian dan Analisis data Uji Produk	63
C. Revisi produk.....	73
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Prosedur Pengembangan	76
B. Respon Siswa Terhadap Produk	83
BAB VI PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1 .1 Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 1 .2 Sistematika Penulisan.....	21
Tabel 3 .1 Kriteria Kevalidan Produk.....	49
Tabel 3 .2 Kriteria Kemenarikan Produk.....	50
Tabel 4 .1 Hasil Angket Validasi Ahli Media	65
Tabel 4 .2 Hasil Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4 .3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran	70
Tabel 4 .4 Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Tabel 4 .5 Revisi Produk.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 .1 Kerangka Berpikir.....	34
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	36
Gambar 3. 2 Gambaran Awal Media	39
Gambar 3. 3 Gambar Prosedur Pengembangan Model Pengembangan ADDIE.....	41
Gambar 4 .1 Storyboard Cover Media	55
Gambar 4 .2 Storyboard Menu Utama dalam media	56
Gambar 4. 3 Halaman Cover Media.....	57
Gambar 4 .4 Halaman Menu Utama	58
Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk Penggunaan Media.....	58
Gambar 4. 6 Halaman Pilihan Materi	59
Gambar 4. 7 Halaman Pilihan Quiz dan Game	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 2. Surat Permohonan Validator Ahli Media	99
Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Ahli Materi	99
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media	101
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	115
Lampiran 7. Modul Ajar IPAS Kelas IV	119
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Siswa	127
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	129

ABSTRAK

Salsabillah, Isma Nur. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Skripsi, Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing Skripsi: Alfian Nur Azizi, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus materi Kekayaan Budaya Indonesia Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat dan motivasi belajar siswa akibat dominannya metode ceramah serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pembelajaran cenderung membosankan dan membuat siswa kesulitan memahami materi, khususnya pada tema Kekayaan Budaya Indonesia.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Dengan subjek penelitian yakni siswa kelas IV-B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi daftar checklist, wawancara, angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta angket respon siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi langsung, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket kepada validator dan siswa sebagai responden. Data dianalisis menggunakan uji kelayakan produk dan uji kemenarikan produk.

Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor kevalidan sebesar 90,62% dari ahli materi, 92,42% dari ahli media, dan 96,66% dari ahli pembelajaran, yang seluruhnya berada dalam kategori "sangat valid". Selanjutnya, hasil uji coba terhadap peserta didik menunjukkan tingkat kemenarikan sebesar 94,58% yang termasuk dalam kategori "sangat menarik". Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPAS, serta memberikan respon positif pada pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan media, Articulate Storyline 3, IPAS, Kekayaan Budaya Indonesia, media interaktif.

ABSTRACT

Salsabillah, Isma Nur. 2025. Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on IPAS for fourthgrade students on MI Literacy Miftahul Huda Wajak.. Undergraduated Thesis. Islamic Primary School Department, Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Supervisor : Alfian Nur Azizi, M. Pd.

This research aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline 3 in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects with a focus on Indonesian Cultural Wealth material. The background of this research is based on the low interest and motivation of students to learn due to the dominant lecture method and the lack of use of innovative and interactive learning media. Learning tends to be boring and makes it difficult for students to understand the material, especially on the theme of Indonesian Cultural Wealth.

The development of interactive learning media based on articulate storyline 3 uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model. With the research subject, namely class IV-B students of MI Literacy Miftahul Huda Wajak. The data collection instruments used include checklists, interviews, validation questionnaires media experts, material experts, and learning experts, as well as student response questionnaires. Data collection techniques were carried out by direct observation methods, interviews with teachers, and distributing questionnaires to validators and students as respondents. The data was analyzed using the product feasibility test and product attractiveness test.

Based on the validation results, the learning media developed obtained a validity score of 90,62% from material experts, 92,42% from media experts, and 96,66% from learning experts, all of which were in the “very valid” category. Furthermore, the results of the trial on students showed an attractiveness level of 94,58% which was included in the “very interesting” category. Thus, this interactive learning media based on Articulate Storyline 3 is declared feasible and effective in supporting the IPAS learning process, as well as providing a positive response to learning.

Keywords: Media development, Articulate Storyline 3, IPAS, Indonesian Cultural Wealth, interactive media.

ملخص

سلسيلا ، إسما نور. ٢٠٢٥. تطوير وسائط تعليمية تفاعلية مبنية على القصة المفصلية ٣ في العلوم الطبيعية والاجتماعية مادة الصف الرابع مدرسة ابتدائية محو الأمية مفتاح الهدى وجك. أطروحة برنامج دراسة إعداد المعلمين في مدرسة ابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، مولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية مالانج. مشرف الرسالة: ألفان نور عزيزي ، الماجستير.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على القصة المفصلية ٣ في موضوع العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) مع التركيز على مواد الثروة الثقافية الإندونيسية تستند خلفية هذا البحث إلى قلة اهتمام الطلاب وتحفيزهم للتعليم بسبب هيمنة أساليب المحاضرات وعدم استخدام وسائط التعلم المبتكرة والتفاعلية. يميل التعلم إلى أن يكون مملا ويجعل من الصعب على الطلاب فهم المواد ، خاصة حول موضوع الثروة الثقافية الإندونيسية.

يستخدم تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على القصة الواضحة ٣ طريقة البحث والتطوير (RnD) مع نموذج تطوير ADDIE. موضوع البحث هو طالب من الصف الرابع - أ مي محو الأمية مفتاح الهدى وجك. تضمنت أدوات جمع البيانات المستخدمة قوائم مرجعية ومقابلات واستبيانات التحقق لخبراء الإعلام وخبراء المواد وخبراء التعلم ، بالإضافة إلى استبيانات ردود الطلاب. تم تنفيذ تقنية جمع البيانات من خلال طرق الملاحظة المباشرة والمقابلات مع المعلمين وتوزيع الاستبيانات على المدققين والطلاب كمستجيبين. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار جدوى المنتج واختبار جاذبية المنتج.

وبناء على نتائج التحقق، تبين أن الوسائط التعليمية المطورة حصلت على درجة صلاحية ٩٠,٦٢% من خبراء المواد، و ٩٢,٤٢% من خبراء الإعلام، و ٩٦,٦٦ من خبراء التعلم، وجميعها كانت في فئة "الصحيحة جدا". علاوة على ذلك ، أظهرت نتائج الاختبار على الطلاب مستوى جاذبية بنسبة ٩٤,٥٨% تم تضمينه في فئة "مثيرة جدا للاهتمام". وبالتالي ، تم الإعلان عن هذه الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على ، القصة المفصلية ٣ على أنها مجدية وفعالة في دعم عملية تعلم الدراسات الاجتماعية ، فضلا عن توفير استجابة إيجابية للتعلم.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام ، القصة المفصلية ٣ ، العلوم الطبيعية والاجتماعية ، الثروة الثقافية الإندونيسية ، الوسائط التفاعلية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajar berkomunikasi melalui media cetak dan non-cetak.¹ Media pembelajaran juga membantu siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu fondasi penting untuk keberhasilan pembelajaran.² Dengan media pembelajaran, siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan guru.

Banyak sekolah yang kekurangan sumber belajar media. Sekolah-sekolah terpencil, kurang berkembang, dan kurang memiliki peralatan. Selain itu, banyak guru yang masih mengajar dengan metode ceramah. Hal ini membuat siswa bosan dan tidak bersemangat untuk belajar.³ Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Menurut hasil observasi peneliti pada hari Selasa, 15 Oktober 2024 pukul 11.45-13.00 WIB dengan siswa kelas IV B, pembelajaran IPAS di MI Literasi Miftahul Huda Wajak masih menggunakan metode ceramah dan

¹ Rodhatul Jennah, "Media pembelajaran" (Antasari Press, 2009), <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>.

² Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13.

³ Hiskia Ndraha dan Agnes Renostini Harefa, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 5328–39.

jarang menggunakan media. Menurut hasil wawancara dengan guru IPAS kelas IV B pada hari Rabu, 16 Oktober 2024 pukul 09.00-10.00 WIB, pembelajaran IPAS masih menggunakan metode ceramah dan penugasan serta hanya menggunakan buku LKS dan buku teks. Sehingga siswa kelas IV B kurang berminat dalam pembelajaran khususnya IPAS. Hal ini terjadi karena guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi siswa IPAS. Guru lebih banyak menggunakan LKS dan buku teks untuk menunjang pembelajaran. Sehingga IPAS kelas IV B diajarkan hanya oleh guru tanpa media yang menarik. Siswa juga mengatakan selama ini pembelajaran IPAS hanya dengan mendengarkan guru dan mengerjakan soal LKS tanpa adanya media yang menunjang pembelajaran IPAS kelas IV B. Peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor lab komputer dan lain-lain. Siswa juga menganggap IPAS sulit dan membosankan.⁴ Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan diharapkan dapat menarik minat siswa.

Setiap proses pembelajaran idealnya mencakup beberapa komponen penting, seperti tujuan pembelajaran, materi, strategi dan metode pembelajaran, media, serta evaluasi. Kehadiran komponen-komponen ini sangat penting agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang

⁴ Wawancara kepada Bapak Syarif selaku wali kelas di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak, Oktober 2024.

diharapkan secara optimal.⁵ Salah satu komponen penting itu adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ada beraneka ragam. Ada media pembelajaran tradisional dan digital. Media pembelajaran meliputi media cetak, non-cetak, audio, audiovisual, gambar, dan lain-lain. Guru menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membantu pembelajaran. Guru masa kini dapat menggunakan media yang dikembangkan atau yang sudah ada untuk membuat pembelajaran menjadi menarik.⁶ Media pembelajaran interaktif dapat menjadi pendukung guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat.⁷

Interaktif berarti suatu komunikasi antara dua arah dan memiliki timbal balik.⁸ Media pembelajaran interaktif mendukung pembelajaran yang berkelanjutan. Media dapat digunakan untuk menyederhanakan materi pembelajaran bagi siswa, sebagaimana dijelaskan di atas. Media interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada

⁵ Ahmad Sholeh dkk., "Pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa," *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 8 (2024): 8728–38.

⁶ Tri Suci Anggraini, "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar" (PhD Thesis, Universitas Negeri Padang, 2023), <http://repository.unp.ac.id/48308/>.

⁷ Mariana Jediut, Eliterius Sennen, dan Carolina Vebri Ameli, "Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19," *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2021): 1–5.

⁸ Diana Nur Septiyawati Putri dkk., "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 363–74.

siswa, sehingga mendorong terjadinya interaksi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat berbasis multimedia yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan memfasilitasi komunikasi.⁹

Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 adalah salah satunya. Articulate Storyline 3 memungkinkan Anda menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk membuat presentasi yang menarik secara visual dan audio seperti Microsoft PowerPoint. Garis waktu, video, foto, karakter, dan fitur lain yang mudah digunakan berbeda di antara perangkat lunak tersebut. Articulate Storyline 3 memungkinkan guru membuat aplikasi multimedia interaktif. Alat ini meningkatkan kreativitas guru.¹⁰ Articulate storyline 3 dapat mendukung pembelajaran melalui media interaktif. Guru, siswa, media, metode, alat peraga, dan materi pendukung lainnya selalu terlibat dalam pembelajaran. Media menyampaikan materi kepada siswa, sementara metode pembelajaran dapat menyesuaikan strategi dan materi dengan kebutuhan siswa dan kondisi kelas. Hasil pembelajaran dapat menilai keterampilan dan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran.¹¹

Tantangan dalam dunia pendidikan banyak sekali. Salah satu tantangannya adalah motivasi belajar siswa, seperti yang telah disebutkan

⁹ Putri dkk.

¹⁰ Ani Nur Aeni dkk., "Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 827–38.

¹¹ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.

di atas. Motivasi belajar membuat kegiatan belajar berjalan lancar. Motivasi belajar merupakan daya tarik yang memotivasi siswa untuk belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru dapat memotivasi siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, media, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Guru berperan penting dalam memotivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus pandai menggunakan strategi pembelajaran atau media pembelajaran untuk memotivasi siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan media pembelajaran interaktif, diharapkan minat belajar siswa akan meningkat, proses pembelajaran menjadi lebih mudah, dan siswa lebih bersemangat serta lebih memahami materi yang disampaikan guru.

Siswa kelas IV SD mempelajari kekayaan budaya Indonesia. Siswa belajar menghargai keberagaman budaya Indonesia. Hasil observasi awal di MI Literasi Miftahul Huda Wajak dan dengan wali kelas IV B menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal siswa kelas IV B, mereka tidak menyukai pelajaran IPAS karena menganggap pelajaran tersebut sulit dan bosan karena hanya mendengarkan guru. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi tersebut adalah Articulate Storyline 3. Articulate Storyline 3 dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia yang

interaktif.¹²

Software Articulate Storyline 3 adalah pengolah media pembelajaran interaktif yang dapat mengedit teks, gambar, animasi, audio, dan video untuk menyesuaikan media pembelajaran sesuai kebutuhan. Ada kemungkinan bahwa software ini memiliki fitur yang memungkinkan penambahan kuis, yang dapat meningkatkan efektivitas siswa. Siswa dapat mengerjakan kuis secara instan dan melihat hasilnya tanpa menunggu guru mengoreksi jawaban mereka. Kemudahan ini dirancang untuk mempersingkat waktu dan membuat guru lebih mudah menyampaikan materi. Namun, siswa masih dapat memahami materi dengan baik berkat media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan teknologi yang tersedia, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif akan berdampak pada minat siswa dalam belajar dan kemampuan mereka untuk menyerap pelajaran.¹³ Jadi, dengan articulate storyline 3 ini dapat membuat suatu media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. diharapkan nantinya media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 ini dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dapat memperkaya konten warisan budaya Indonesia. Konten pembelajaran

¹² Aeni dkk., “Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6,” 3.

¹³ DEFVI AYUPRATIWI, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI EKOSISTEM DI SMAN 1 KAWEDANAN, KABUPATEN MAGETAN” (PhD Thesis, Universitas PGRI Madiun, 2024), <http://eprint.unipma.ac.id/id/eprint/708>.

berupa video, kuis, dan lainnya dapat langsung diinteraksikan oleh siswa. Minat dan pemahaman siswa terhadap materi pun meningkat. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien. Guru dapat lebih fokus dalam membimbing dan mengarahkan siswa daripada menyiapkan bahan ajar.

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia kelas IV MI Literasi Miftahul Huda Wajak diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu sekolah.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dapat memajukan ilmu pengetahuan. Khususnya teknologi pendidikan. Penelitian ini juga dapat membantu guru dan peneliti dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 atau menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 telah banyak dilakukan, seperti penelitian Siti Nurmala dkk yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI yang menghasilkan media interaktif berbasis articulate storyline 3 dengan skor validasi ahli materi memperoleh skor 79,8 % dengan kategori valid. Lalu skor validasi ahli

media 97,9 % dengan kategori sangat valid. Sedangkan skor hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor 87,5 % dengan kategorisangat valid. Lalu hasil penilaian yang diperoleh dari respon siswa uji perorangan yang terdiri dari 3 responden memperoleh skor sebesar 95,02% dengan kategori sangaat valid, hasil uji kelompok kecil terdiri dari 8 responden memperoleh skor sebesar 95,05% dengan kategori sangaat valid, dan hasil uji kelompok besar terdiri dari 15 responden sebesar 91,16% dengan kategori sangaat valid.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Literasi Miftahul Huda Wajak". Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran IPAS di MI Literasi Miftahul Huda Wajak dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline 3* untuk kelas IV pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di MI Literasi Miftahul Huda Wajak yang valid?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline 3* untuk kelas IV pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di MI Literasi Miftahul Huda Wajak?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* 3 untuk kelas IV pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di MI Literasi Miftahul Huda Wajak yang valid
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* 3 untuk kelas IV pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di MI Literasi Miftahul Huda Wajak

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Memperluas dan memperkaya cakupan keilmuan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar sederajat
- b. Memecahkan masalah yang dihadapi siswa dan membuat perbaikan dalam pembelajaran
- c. Memberikan referensi kepada guru tentang media pembelajaran interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran
- d. Memberikan bukti teori mengenai cara siswa memahami konsep-konsep IPAS melalui media pembelajaran interaktif
- e. Hasil penelitian nantinya dapat digunakan menjadi sumber referensi bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif

2. Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini juga memiliki manfaat praktis, yakni sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Sebagai bahan yang dapat memotivasi siswa, khususnya siswa kelas IV MI Literasi Miftahul Huda Wajak pada mata pelajaran IPAS sehingga diharapkan siswa nantinya menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. dan agar siswa lebih mudah memahami materi

b. Bagi guru

Sebagai bahan referensi atau rujukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan dan menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat

c. Bagi sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini, nantinya dapat digunakan sekolah untuk mempertimbangkan pelaksanaan pembelajaran. Harapannya adalah media pembelajaran interaktif ini akan membantu siswa belajar IPAS dengan lebih mudah dan menyenangkan.

d. Bagi pengembang

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini sebagai sarana pengembangan dalam bidang pendidikan dan menambah pengetahuan pengembang mengenai media pembelajaran interaktif

pada mata pelajaran IPAS dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari adanya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* 3 ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang berkualitas dan menarik perhatian siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran IPAS
- b. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* 3 ini diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran IPAS dan siswa lebih mudah memahami materi terkait kekayaan budaya Indonesia
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* 3 ini diharapkan mampu digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti hanya fokus pada satu materi, yakni kekayaan budaya Indonesia kelas IV

- b. Objek pengembangan media pembelajaran interaktif hanya dilakukan di kelas IV MI Literasi Miftahul Huda Wajak
- c. Subjek penelitian hanya terbatas pada kelas IVB MI Literasi Miftahul Huda Wajak

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3*. Produk ini nantinya berfungsi untuk mempermudah proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah. Spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline 3* ini berisi materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas IV semester II
2. Media pembelajaran interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* ini dikembangkan untuk siswa kelas 4 SD/MI
3. Media ini berbentuk media digital
4. Dalam media yang dikembangkan ini nantinya akan berisi Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, materi pembelajaran, dan kuis.
5. Media yang dikembangkan ini digunakan untuk membantu dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS tentang Kekayaan Budaya Indonesia
6. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini berupa slide-slide menarik
7. Kelebihan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate*

Storyline 3 ini adalah mudah digunakan karena tidak menggunakan coding dan berfungsi sama seperti *Microsoft PowerPoint* yang berupa slide-slide menarik

8. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, dan animasi dalam satu tampilan pembelajaran yang terpadu.
9. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini mudah digunakan karena berbentuk link yang dapat diakses melalui ponsel maupun laptop.
10. Kekurangan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memerlukan jaringan internet yang bagus
11. *Articulate Storyline 3* bukan *software* yang gratis, sehingga memerlukan biaya untuk menjalankan *software* tersebut
12. Pada fitur quiz tidak dapat merekam hasil jawaban dari semua jawaban soal quiz yang telah dikerjakan oleh semua siswa. Pada media hanya dapat mengetahui skor akhir saja.

G. Orisinalitas Penelitian

Adanya orisinalitas penelitian ini untuk menghindari fokus pembahasan yang diulang-ulang di masa yang akan datang. Penyajian orisinalitas penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Orisinalitas penelitian ini juga digunakan untuk menjaga kredibilitas penelitian sebelumnya dan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya. Berikut beberapa referensi terdahulu

yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Referensi tersebut ada pada tabel 1.1 berikut

Tabel 1 .1 Orisinalitas Penelitian

NO .	Nama peneliti, judul penelitian dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nafi Alin Burhanuddin, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu, 2021	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3, Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD)	1. Jenjang sekolah 2. Materi	1. Metode penelitian RnD 2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 3. Ditujukan untuk kelas IV B di MI Literasi Miftahul Huda Wajak 4. Untuk mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia
2.	Aminatul Husna, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Hukum Newton dengan Pendekatan Kontekstual Di Tingkat SMP, 2021	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3, Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD)	1. Jenjang sekolah 2. Mata pelajaran IPA 3. Materi Hukum Newton 4. Pendekatan Kontekstual	
3.	Dewi Safitri, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP, 2021	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3, Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD)	1. Jenjang sekolah 2. Materi Himpunan 3. Tingkat kelas	

NO .	Nama peneliti, judul penelitian dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
4.	Tessa Sri Rahayu, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Gerak Dasar Pencak Silat Kelas IV SD, 2021	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3, Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD)	1. Materi 2. Mata pelajaran PJOK	
5.	Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, Muhammad Fahri, Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI, 2021	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3, Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD)	1. Jenjang kelas 2. Materi 3. Pembelajaran IPA berbasis STEM	

Berdasarkan tabel orisinalitas diatas, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Penelitian ini memiliki orisinalitas yang kuat karena mengintegrasikan metode *Research and Development* (RnD) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang secara khusus dirancang untuk kebutuhan siswa di tingkat MI (Madrasah Ibtidaiyah). Meskipun metode RnD telah banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, penerapannya dalam konteks lokal dan spesifik seperti di MI Literasi Miftahul Huda Wajak menunjukkan kebaruan, terutama dalam hal adaptasi pendekatan pengembangan terhadap karakteristik siswa sekolah dasar berbasis keagamaan di lingkungan pedesaan.

Penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai platform utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif juga menjadi unsur pembeda dari penelitian ini. Banyak penelitian sebelumnya memanfaatkan media berbasis *PowerPoint* atau aplikasi sederhana lainnya, sementara penelitian ini mengadopsi teknologi yang lebih canggih dan fleksibel, yang memungkinkan terciptanya pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Desain media yang dibuat disesuaikan secara langsung dengan materi IPAS, khususnya topik Kekayaan Budaya Indonesia, sehingga tidak hanya memperkaya konten visual, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi isi pembelajaran.

Konteks spesifik dari penelitian ini, yakni diterapkannya media tersebut di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak, menambah nilai keaslian penelitian. Penyesuaian konten dan metode penyampaian dengan kondisi nyata di kelas tersebut menjadikan penelitian ini bukan hanya orisinal secara desain media, tetapi juga relevan secara kultural dan kontekstual dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di tingkat MI.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Interaktif

Guru menggunakan media interaktif untuk mengajar siswa dengan menyajikan teks, gambar bergerak (animasi), video, audio, permainan video, dan konten lainnya.¹⁴ Media pembelajaran interaktif mencakup hardware dan software yang dapat digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran ke siswa dengan metode pembelajaran yang memungkinkan pengguna atau siswa menanggapi apa saja dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif tersebut.¹⁵ Jadi, media pembelajaran interaktif merupakan hardware atau software yang berbasis teknologi digital yang digunakan untuk menyampaikan dan menjelaskan suatu informasi dalam proses pembelajaran.

2. Articulate Storyline 3

Media pembelajaran interaktif dibuat dengan *Articulate Storyline 3*.

¹⁴ Jediut, Sennen, dan Ameli, "Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19."

¹⁵ SAEPULOH SAEPULOH, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri" (PhD Thesis, Universitas Siliwangi, 2022), <http://repositori.unsil.ac.id/6118/>.

Ciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dengan *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* berfungsi pada LMS, CD, seluler, dan web berbasis HTML. Slide *Articulate Storyline 3* dapat berisi teks, gambar, video, dan banyak lagi. *Articulate Storyline 3* juga dapat membuat kuis pilihan ganda, drag-drop, bentuk bebas, dan kuis lainnya. Jadi, *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk mempelajari media dalam bentuk slide presentasi seperti *Microsoft PowerPoint*. *Articulate Storyline 3* dapat mencakup slide, video pembelajaran, gambar, dan banyak lagi.¹⁶

3. IPAS

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS.¹⁷ IPAS bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dunia disekitar mereka, baik dari sisi alam maupun sisi sosial. Dalam pembelajaran IPAS, siswa akan belajar mengenai beberapa ilmu, seperti tentang biologi, fisika, sejarah,geografi dan lainnya.¹⁸

4. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Kekayaan Budaya Indonesia merupakan salah satu materi mata

¹⁶ Defi Anggraini dan Yuyun Yunarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis," *JURNAL RISET PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH* 8, no. 1 (28 April 2024): 99–110, <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.10>.

¹⁷ Ines Tasya Jadidah dkk., "ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA KURIKULUM MERDEKA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 5, no. 1 (2024): 54–59.

¹⁸ Yulia Darniyanti, Indah Rahmayati, dan Eka Filahanasari, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 3 (2023): 1507–17.

pelajaran IPAS di kelas IV. Kekayaan Budaya Indonesia merujuk pada berbagai bentuk warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, yang mencakup tradisi, seni, bahasa, dan adat istiadat yang beragam dari berbagai suku dan daerah. Dalam konteks mata pelajaran IPAS kelas IV yang dipelajari tentang Kekayaan Budaya Indonesia adalah keanekaragaman suku, bahasa, makanan tradisional, dan lainnya.¹⁹ Dengan mempelajari Kekayaan Budaya Indonesia, siswa diharapkan dapat lebih mengenal identitas bangsa dan berkontribusi dalam pelestariannya.²⁰

I. Sistematika Penulisan

Untuk membuat penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini, berikut adalah sistematika penulisan dan pembahasannya :

¹⁹ Jadidah dkk., “ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA KURIKULUM MERDEKA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR.”

²⁰ Felia Wulan Sari, Husni Wakhyudin, dan Aini Zahra, “MENGEMBANGKAN LITERASI BUDAYA MELALUI MEDIA POP UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN SENDANGMULYO 02 SEMARANG,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 3 (2024): 409–19.

Tabel 1 .2 Sistematika Penulisan

BAB	ISI
BAB I PENDAHULUAN	Latar Belakang Masalah
	Rumusan Masalah
	Tujuan Pengembangan
	Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan
	Spesifikasi Produk
	Orisinalitas Penelitian
	Definisi Istilah
	Sistematika Penulisan
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Kajian Teori
	Perspektif Teori dalam Islam
	Kerangka Berpikir
BAB III KAJIAN PUSTAKA	Jenis Penelitian
	Model Pengembangan
	Prosedur Pengembangan
	Uji Produk
	Jenis Data
	Instrumen Pengumpulan Data
	Teknik Pengumpulan Data
	Analisis Data
BAB IV HASIL PENELITIAN	Pembahasan Mengenai Prosedur Pengembangan Produk
	Penyajian dan Analisis Data Uji Produk
	Revisi Produk dari Para Validator
BAB V PEMBAHASAN	Pembahasan Mengenai Prosedur Pengembangan Produk
	Pembahasan Mengenai Respon Siswa Terhadap Produk
BAB VI PENUTUP	Kesimpulan
	Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti buku, video, dan gambar, menurut Gagne dan Briggs.²¹ Sadiman mengatakan media pembelajaran menyampaikan pesan pembelajaran. AECT mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang menyampaikan informasi. The Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala objek yang dapat didengar, dilihat, dibaca, atau dimanipulasi untuk pembelajaran.²²

Media pembelajaran sendiri memiliki arti perantara atau penyampai informasi.²³ Media pembelajaran interaktif adalah video atau media lain yang digunakan pada komputer atau laptop untuk menyajikan materi kepada siswa. Siswa mendengar, melihat, dan menanggapi, yang membantu mereka memahami materi. Media pembelajaran interaktif digital menggabungkan

²¹ Khabibah Ratnaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Caping," *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 2 (2020), <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/5418>.

²² Azhar Arsyad, "Media pembelajaran" (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011), <https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>.

²³ Arsyad.

teks, video, suara, dan lain-lain. Media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi digital untuk mengajar dan berkomunikasi antara guru dan siswa.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Berikut merupakan karakteristik dari media pembelajaran interaktif :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan elemen audio dan visual
- 2) Bersifat Interaktif atau dapat mengakomodasi respon dari pengguna
- 3) Mandiri, yakni pengguna dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut tanpa bantuan orang lain.

Berdasarkan karakteristik media pembelajaran interaktif tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang baik memiliki tampilan yang menarik karena dikemas dalam berbagai media. Selain itu, mudah digunakan dan memiliki manfaat untuk proses pembelajaran.²⁴

2. *Articulate Storyline 3*

a. Pengertian *Articulate Storyline 3*

Articulate storyline 3 merupakan *software* yang dibuat oleh *Global Incorporation* yang dapat digunakan untuk membuat media

²⁴ Mila C. Paseleng dan Rizki Arfiyanti, "Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2015): 131–49.

pembelajaran interaktif.²⁵ *Articulate Storyline 3* adalah alat yang sangat kuat untuk pengembangan konten *e-learning* interaktif. Dengan berbagai fitur yang mendukung pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan efektif, serta kemudahan dalam penggunaan, *Articulate storyline 3* dapat menjadi pilihan bagi banyak profesional di bidang pendidikan dan pelatihan. Baik untuk penggunaan pribadi maupun di lingkungan organisasi, alat ini memungkinkan pembuatan pengalaman belajar yang berdampak dan mengesankan.²⁶

Articulate storyline 3 yang merupakan *software* yang digunakan untuk merancang konten media pembelajaran yang terdiri dari kombinasi teks, gambar, audio, grafik, animasi, dan video. Selain itu, aplikasi ini termasuk dalam *software mix programming tools*, yang memungkinkan untuk berkomunikasi atau mengadakan presentasi. Mereka dapat membuat template sendiri atau menggunakan template yang telah disediakan, dan mereka dapat menyesuaikan karakter sesuai keinginan mereka.²⁷ *Articulate Storyline 3* adalah salah satu aplikasi baru yang dirilis pada tahun 2011 yang dapat membantu para perancang pembelajaran dari

²⁵ Dewi Safitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP" (PhD Thesis, Universitas Islam Riau, 2021), <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/14010>.

²⁶ Nafi Alin Burhannudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu" (PhD Thesis, IAIN Ponorogo, 2021), <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/15899>.

²⁷ AYUPRATIWI, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI EKOSISTEM DI SMAN 1 KAWEDANAN, KABUPATEN MAGETAN."

tingkat pemula hingga tingkat tinggi.

Articulate Storyline 3 dapat menghasilkan produk dalam bentuk aplikasi file yang dapat digunakan pada berbagai perangkat, seperti Android, iOS, dan Android.²⁸ Jadi dapat disimpulkan bahwa *articulate storyline 3* merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang berupa slide presentasi seperti *Microsoft PowerPoint*. *Articulate storyline 3* dapat menyertakan slide dan berbagai jenis konten lain seperti video pembelajaran, gambar, dan lainnya.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline 3*

Pada semua aplikasi pasti terdapat kelebihan dan kekurangan dari aplikasi tersebut. Begitu pula pada *articulate storyline 3*. Berikut beberapa kelebihan *articulate storyline 3* :

- 1) *Articulate storyline 3* mudah untuk digunakan. Bahkan para pemula yang tidak memiliki ahli dalam pemograman dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Selain itu, penggunaan *articulate storyline 3* ini mudah karena tidak perlu menggunakan coding.
- 2) Berfungsi sama seperti *Microsoft PowerPoint*, yakni berupa slide-slide yang menarik. Akan tetapi *articulate storyline 3* ini memiliki beragam fungsi yang lebih sederhana dan

²⁸ Agustri Amelia Fajarwati, Puji Nugraheni, dan Wharyanti Ika Purwaningsih, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pola bilangan untuk membantu pemahaman konsep," *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2023): 3.

berguna untuk mengembangkan media pembelajaran.

- 3) Selain itu, versi *Articulate Storyline 3* ini memiliki template *feedback* yang memudahkan pemberian tanggapan dan fitur pengacakan pilihan jawaban untuk kuis, yang menambah variasi dalam penyajian interaksi. Publikasi multimedia yang telah dikembangkan dapat diakses baik secara offline maupun online.²⁹

Kekurangan yang dimiliki *articulate storyline 3* adalah sebagai berikut :

- 1) Pada fitur kuis, pengembang media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini tidak dapat merekam jawaban dari hasil kuis yang dikerjakan. Oleh karena itu, pengembang tidak dapat mengetahui hasil dari kuis yang telah dikerjakan.
- 2) Jika produk yang dikembangkan dibentuk menjadi HTML5, maka hasilnya memerlukan jaringan internet yang bagus dan kuat, serta hanya bisa diakses melalui web *Google Chrome*.³⁰

²⁹ Annisa Yulistya, Suarman Suarman, dan R. M. Riadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 12578–87.

³⁰ AYUPRATIWI, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI EKOSISTEM DI SMAN 1 KAWEDANAN, KABUPATEN MAGETAN."

3. Mata Pelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Sekolah dasar dan menengah di Indonesia mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran Kurikulum Mandiri. Mata pelajaran ini menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk memberikan siswa gambaran yang utuh tentang dunia. IPAS mencakup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPA mencakup dasar-dasar sains seperti fisika, kimia, dan biologi. Pembahasan IPA ini mengkaji alam dan makhluk hidup. Komponen Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji faktor-faktor sosial, budaya, ekonomi, sejarah, dan lainnya. Pembahasan dan pemahaman difokuskan pada interaksi manusia, sosial, dan pengembangan masyarakat.³¹

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari benda hidup dan benda mati serta interaksinya dengan alam semesta. IPAS mempelajari manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS sendiri mulai diajarkan di kelas III SD/MI. Kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar merupakan tujuannya.

Mata pelajaran ini mengkaji Kekayaan Budaya Indonesia dalam IPS. Materi Kekayaan Budaya Indonesia merupakan kelas IV semester 2. Pada tahap B IPAS tentang Kekayaan Budaya Indonesia,

³¹ “13. CP IPAS.pdf,” diakses 14 November 2024,
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>.

siswa mendeskripsikan dan mengenali keanekaragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasi) di daerahnya dan mengaitkannya dengan kehidupan masa kini.³²

4. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Di sekolah dasar, khususnya sains dan budaya Indonesia. Artikel ini membahas tentang keberagaman budaya Indonesia. Budaya Indonesia sangat beragam, termasuk rumah adat, pakaian, tarian, senjata, alat musik, dan masih banyak lagi. Indonesia akan memiliki 38 provinsi pada tahun 2023, sehingga budayanya pun semakin beragam. Oleh karena itu, mempelajari kekayaan budaya Indonesia membutuhkan media, bukan hanya membaca.³³

Suku bangsa, pakaian tradisional, upacara adat, rumah adat, makanan khas, dan lainnya adalah beberapa contoh keberagaman budaya. Setiap wilayah Indonesia memiliki karakteristik unik yang membuatnya unik. Sebagai hasil dari keberagaman budaya ini, penting bagi generasi penerus bangsa untuk melestarikan keberagaman ini agar dapat terjadi kebhinekaan. Materi tentang Kekayaan Budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk kelas 4 SD/MI bertujuan untuk mengenalkan siswa pada berbagai aspek budaya yang ada di

³² “13. CP IPAS.pdf.”

³³ Elvima Putri Nur Cahyani dan Resdianto Permata Raharjo, “Proses Pembelajaran Materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Pakel Trenggalek dengan Menggunakan Media Gambar,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2024): 96–106.

Indonesia.³⁴

Materi kekayaan budaya Indonesia dalam IPAS kelas 4 SD/MI bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dengan mengenal budaya, siswa diharapkan dapat menghargai dan melestarikan kekayaan budaya bangsa, serta membangun rasa cinta terhadap tanah air. Melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat lebih memahami pentingnya budaya dalam kehidupan sehari-hari dan identitas sebagai bangsa Indonesia.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran

Dalam Al-Qur'an memang tidak disebutkan secara langsung mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Akan tetapi, ada ayat yang dapat diinterpretasikan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Ayat yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yakni surat Al-Alaq ayat 1-5 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

³⁴ Nur Aziza, "Pengembangan board game kekayaan budaya Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah" (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024), <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/68557>.

Artinya : *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”*.³⁵

Ayat di atas merupakan ayat Al-Qur'an yang pertama kali diturunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad SAW. Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan manusia untuk membaca dan mencari ilmu. Surat Al-Alaq ayat 1-5 ini secara keseluruhan menggaris bawahi pentingnya pendidikan dan mencari ilmu. Meskipun dalam ayat ini tidak disebutkan secara langsung mengenai media pembelajaran, akan tetapi ada ayat yang dapat diinterpretasikan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. surat Al-Alaq ayat 1-5 ini menekankan pentingnya membaca dan belajar yang dapat dipadukan dengan penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran.

Ayat ini juga sering dijadikan referensi dalam pembelajaran mengenai pendidikan, pengembangan diri, dan hubungan antara manusia dan makhluk yang lain. Ini menjadi landasan pentingnya pendidikan dalam Islam. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, penerapan media dan penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa.

³⁵ Al-Qur'an, 96 (Al-'Alaq):1-5.

2. Keberagaman

Ayat Al-Qur'an yang membahas mengenai keberagaman yakni surat Al-Hujurat ayat 13 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : *“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti.”*³⁶

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dengan perbedaan-perbedaan yang bermacam-macam. seperti perbedaan jenis kelamin, bangsa, suku dan lain-lain, untuk saling mengenal dan membantu antara satu sama lain. Bukan untuk mencemooh satu sama lain. Karena sesungguhnya orang yang bertakwa kepada Allah merupakan orang yang paling mulia di sisi-Nya.

Keyakinan bahwa manusia diciptakan dari laki-laki dan perempuan, menunjukkan bahwa silsilah manusia dimulai dari nabi Adam dan Siti Hawa. Karena semua manusia memiliki asal-usul yang sama, membanggakan suku, marga, ataupun silsilah yang dimiliki itu tidak penting. Allah menciptakan manusia dengan segala perbedaan, baik perbedaan suku, bangsa dan lainnya bukan untuk saling mendiskrimasi. Akan tetapi Allah menciptakan manusia

³⁶ Al-Qur'an, 49 (Al-Qur'an):13

yang berbeda-beda itu tidak lain dan tidak bukan agar manusia saling menjaga ketertiban sosial. Dan dengan perbedaan yang bermacam-macam ini juga membawa kekayaan dari jati diri setiap manusia.³⁷

3. Hadits Mengenai Media Pembelajaran

Hadits yang membahas mengenai media pembelajaran salah satunya adalah hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari No. 5938, yakni :

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مَرْبَعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطُوطًا صَغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

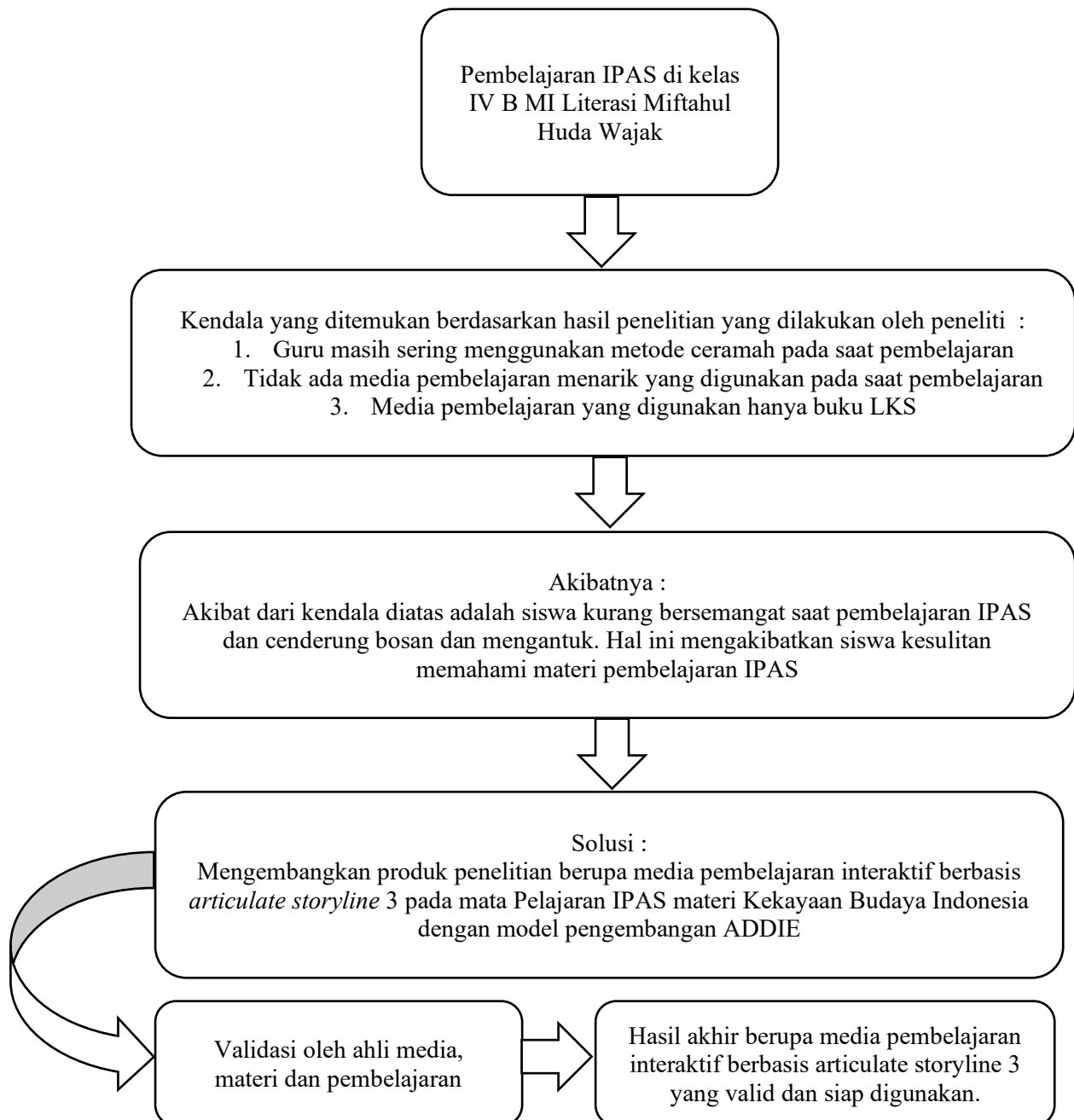
Artinya : “ Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapakku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah r.a, beliau bersabda: Nabi saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garisgaris kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya lagi.” (HR.Imam Bukhari).

³⁷ Asep Kusnadi, “Nilai-Nilai Keragaman pada Pancasila perspektif Al-Quran Surah Al-Hujurat Ayat 13,” *Al Qalam* 7, no. 2 (2019), <http://journal.stit-insida.ac.id/index.php/alqalam/article/view/14>.

Dalam hadits ini Nabi Muhammad SAW. menjelaskan mengenai hakikat kehidupan manusia yang mempunyai angan-angan dan harapan yang tinggi untuk menggapai apa yang diinginkan, dan ajal yang selalu mengelilingi manusia dan tidak dapat menghindarnya. Dalam hadits ini, Nabi menjelaskan itu semua dengan gambar garis-garis. Secara tidak langsung, nabi menjelaskan itu semua dengan media, yakni media gambar garis tersebut. Oleh karena itu, Nabi dalam hadits ini menyampaikan pesan dan menyampaikan pengetahuan yang sangat penting terhadap manusia dengan perantara media garis agar mudah difahami oleh manusia.³⁸

³⁸ Mihmidaty Ya'cub, "MEDIA PENDIDIKAN PERSPEKTIF AL QURAN HADITS DAN PENGEMBANGANNYA," *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 2 (25 Desember 2018), <https://doi.org/10.37348/cendekia.v4i2.60>.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2 .1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Pengembangan produk dan pengujian efektivitas dilakukan dengan metode *Research and Development* (RnD). Sugiyono sependapat bahwa *Research and Development* digunakan untuk membuat dan menguji produk. Menurut Sukmadinata, metode *Research and Development* menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras, perangkat lunak, buku, program pembelajaran, dan lain sebagainya. Berbeda dengan penelitian lainnya, penelitian pengembangan menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan.³⁹

Sejalan dengan pengertian menurut para ahli diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS di kelas IV B. Produk ini nantinya akan melewati proses validasi oleh masing-masing ahli sehingga layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas IV B di MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan oleh peneliti. Produk ini juga diharapkan dapat membantu guru dan juga siswa selama proses pembelajaran.

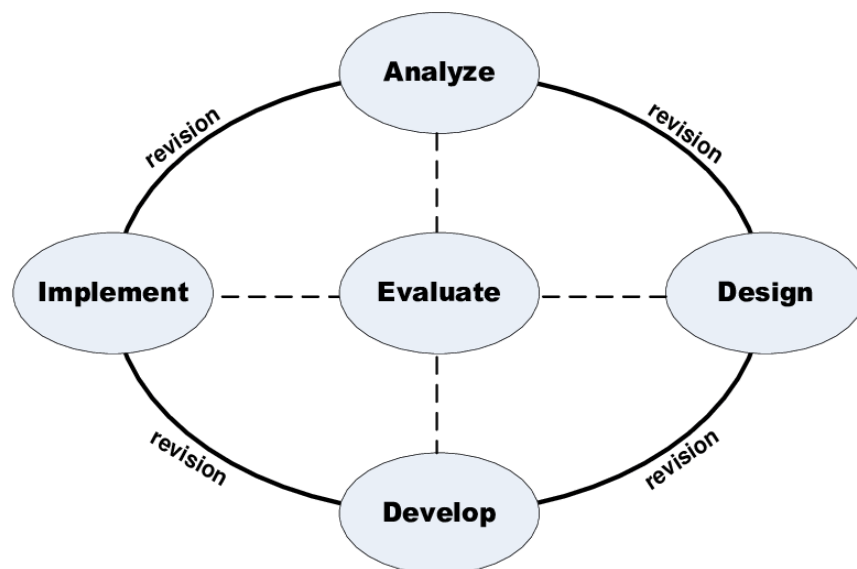
³⁹ Sri Haryati, "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan," *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (2012): 15.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam berbagai proses pengembangan, model pengembangan ADDIE sering digunakan. Model pengembangan ADDIE ini prosesnya ada 5 tahapan. Tahapan tersebut adalah :

1. Analyze (analisis)
2. Design (desain)
3. Develop (pengembangan)
4. Implement (implementasi)
5. Evaluate (evaluasi)⁴⁰

Berikut merupakan gambar bagan dari model pengembangan ADDIE :



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

⁴⁰ Widya Pranata, Budijanto Budijanto, dan Dwiyo Hari Utomo, "Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE" (PhD Thesis, State University of Malang, 2021), <https://www.academia.edu/download/91106599/6338.pdf>.

Model pengembangan ADDIE yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah, model pengembangan ADDIE yang dapat membantu peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dan juga mendukung pengembangan produk yang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Berikut merupakan prosedur pengembangan pada penelitian ini :

1. Tahap Analisis

Menganalisis permasalahan kelas, kondisi kelas, dan solusi pada tahap analisis. Permasalahan tersebut akan memerlukan pengembangan media. Peneliti mengkaji permasalahan kelas IV B yang berkaitan dengan situasi tersebut. Dalam tujuan pembelajaran IPAS di kelas IV B adalah untuk mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal dari masing-masing daerah di Indonesia. Peneliti menemukan bahwa siswa kurang berminat pada mata pelajaran IPA dan media pembelajaran terbatas di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, biasanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya buku ataupun LKS saja. Guru masih sering menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah tanpa adanya media. Media yang digunakan hanya buku teks dan LKS. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas dan guru mata pelajaran IPA kelas IV B. Wali kelas IV B yang juga guru mata pelajaran IPA mengatakan bahwa guru masih banyak

memberikan ceramah dan jarang menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Buku teks dan LKS merupakan satu-satunya media yang dimiliki guru. Selain itu, peneliti di kelas IV B menemukan bahwa siswa merasa mata pelajaran IPA sulit dan ada beberapa siswa yang merasa bosan saat mempelajarinya. Setelah mengetahui permasalahan kelas IV B, peneliti mulai merancang pengembangan produk untuk mengatasi permasalahan tersebut.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang akan dikembangkan sebagai solusi dari masalah yang ada di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak dalam mata pelajaran IPAS. Pada tahapan ini, peneliti mulai merancang desain dari produk yang akan dikembangkan. Perancangan ini berupa penentuan materi yang akan diambil, penentuan desain produk seperti warna, font, dan komponen lainnya yang mendukung produk yang akan dikembangkan. Peneliti akan menggunakan *software articulate storyline 3* untuk mengembangkan produk tersebut. Berikut merupakan gambaran cover awal media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* :



Gambar 3. 2 Gambaran Awal Media

3. Tahap Pengembangan

Peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sesuai dengan rancangan pada tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti merancang media awal, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi Kekayaan Budaya Indonesia, kuis, profil pengembang, dan halaman penutup. Setelah media dikembangkan, dilakukan validasi terhadap masing-masing pakar. Validasi dilakukan terhadap peserta didik, pakar media, dan pakar desain. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui keabsahan dan kelayakan media serta mendapatkan masukan dari validator sebelum diujicobakan kepada peserta didik kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak.

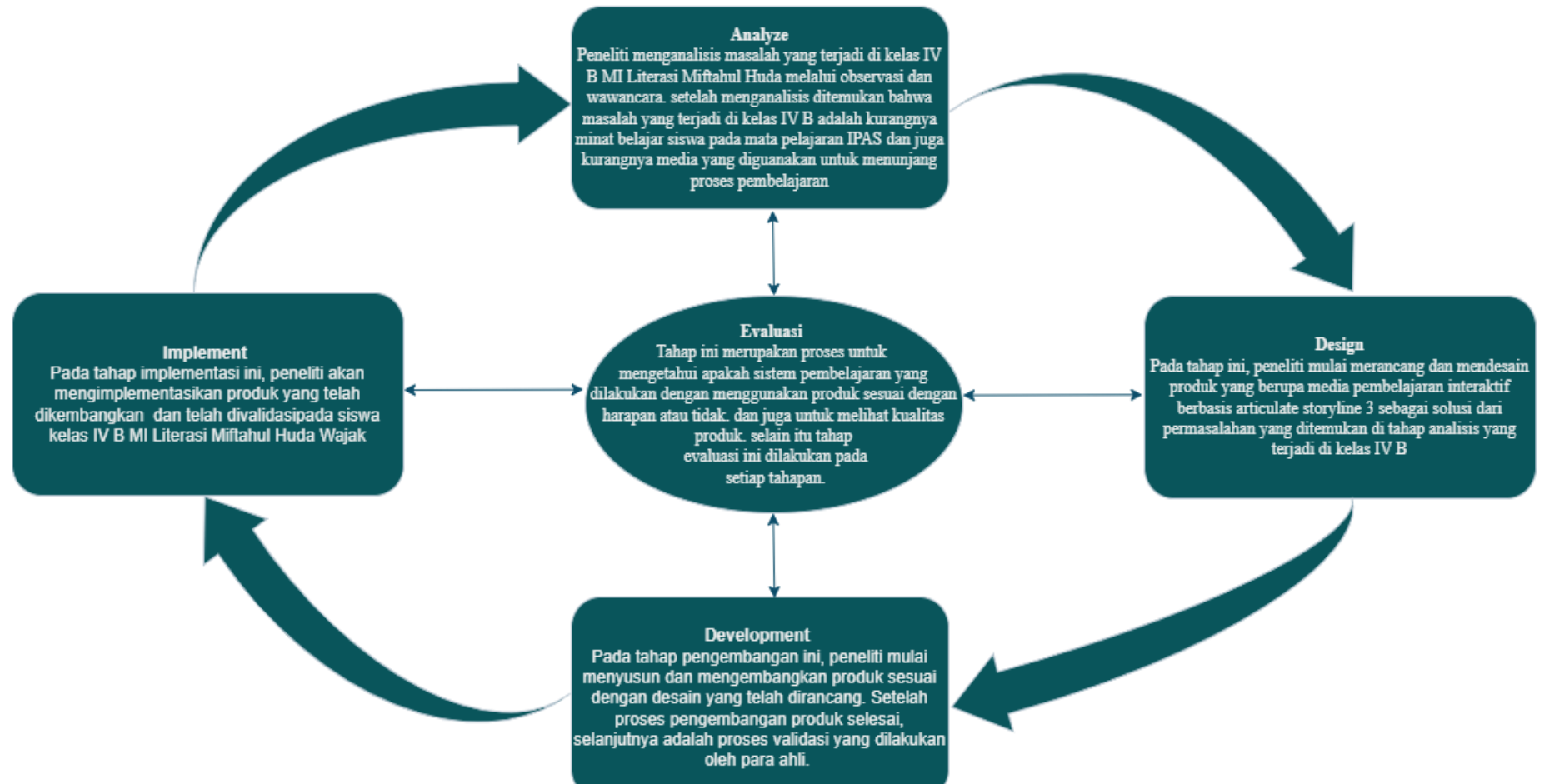
4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti akan mengimplementasikan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 yang telah dikembangkan oleh peneliti pada siswa kelas IV B setelah di validasi oleh para ahli. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui respon siswa pada saat pengimplementasian produk yang telah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Respon siswa setelah pengimplementasian produk didapatkan melalui pengisian angket yang dibagikan oleh peneliti setelah pengimplementasian produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, peneliti akan melakukan evaluasi. Evaluasi merupakan proses untuk mengetahui apakah sistem pembelajarannya berhasil atau tidak dan sesuai dengan harapan. Selain itu tahap evaluasi ini untuk melihat kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Sebenarnya, tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan diatas. Evaluasi tersebut dinamakan evaluasi formatif. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE ini.⁴¹ Berikut merupakan bentuk bagan yang dibuat oleh peneliti guna memperjelas proses pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE :

⁴¹ Netty Nababan, "Pengembangan media pembelajaran berbasis geogebra dengan model pengembangan addie di kelas XI SMAN 3 Medan," *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 37–50.



Gambar 3.3 Gambar Prosedur Pengembangan Dengan Model Pengembangan ADDIE

D. Uji Produk

Tahapan uji produk ini dilakukan untuk menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 yang telah dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih valid. Uji produk ini meliputi :

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Uji ahli ini nantinya akan diberikan pada para ahli, yang mana para ahli ini akan menjadi validator produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Desain uji ahli ini terdiri dari ahli media dan ahli materi. Desain uji ahli ini nantinya berupa instrumen validasi yang akan diberikan oleh peneliti kepada para validator. Dengan instrumen validasi yang diberikan pada para validator oleh peneliti ini nantinya diharapkan dapat memberikan evaluasi untuk peneliti.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli yang nanti akan diberikan instrumen validasi oleh peneliti adalah ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hal ini dilakukan agar produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat divalidasi oleh para ahli. Agar produk yang telah lolos uji validasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. subjek yang akan menguji validitas produk tersebut adalah :

1) Ahli Materi

Dalam penelitian ini, ahli materi yang dimaksud adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini berfokus pada materi Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPAS dan materi ini masuk pada pembahasan Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karena itu, ahli materi yang dipilih oleh peneliti merupakan seorang dosen yang ahli dalam materi yang peneliti kembangkan dan seorang dosen yang menguasai materi tersebut serta sanggup untuk menjadi validator ahli materi pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini, dosen yang dijadikan sebagai ahli materi dalam validasi produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah Nuril Nuzulia, M. Pd, beliau merupakan dosen PGMI yang ahli dalam materi IPS. Karena beliau merupakan dosen mata kuliah Konsep Dasar IPS MI/SD.

2) Ahli Media

Dalam penelitian ini, ahli media merupakan seseorang yang ahli dalam bidang desain, khususnya pada media pembelajaran. Ahli media ini merupakan seorang dosen yang ahli dalam bidang desain. Ahli media ini nantinya akan memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, baik dalam segi desain, kelayakan produk, kesesuaian dan juga memberikan masukan untuk produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam

validasi ahli media, dosen yang dijadikan validator untuk validasi media yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah Vannisa Aviana Melinda, M. Pd, beliau merupakan dosen PGMI yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Beliau mengajar mata kuliah Pengembangan dan Sumber Media Pembelajaran MI/SD. Oleh karena itu beliau ahli dalam bidang media pembelajaran.

3) Ahli Pembelajaran

Dalam penelitian ini, ahli pembelajaran merupakan guru kelas yang mengajar IPAS di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Ahli pembelajaran ini nantinya akan menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam validasi ahli pembelajaran validator yang akan memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah Syarif Hidayatulloh, M. Pd, beliau merupakan guru IPAS di kelas IV B.

2. Uji Coba Produk

Berikut merupakan langkah-langkah dalam uji coba produk :

a. Desain Uji Coba

Produk yang telah selesai dan dinyatakan layak oleh para validator akan diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian yakni seluruh siswa kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 siswa dengan siswa laki-laki sebanyak 15 dan siswa perempuan sebanyak 15. Kegiatan ini nantinya akan dilakukan dengan cara siswa mengisi angket yang diberikan oleh peneliti setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Dalam penelitian ini, data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi, yang dimana pada saat observasi peneliti mengobservasi bagaimana aktivitas siswa pada saat pembelajaran, bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV B, bagaimana penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran di kelas, dan lain-lain. Selain itu data kualitatif juga didapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas dan juga didapatkan dari masukan yang diberikan oleh validator baik berupa kritik maupun saran. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV B ini untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran IPAS dan penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran. Masukan yang diberikan oleh validator dalam

pengembangan produk digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, data kuantitatif didapatkan melalui hasil validasi oleh validator. Validasi ini meliputi validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran. selain itu data kuantitatif ini didapatkan dari angket kemenarikan yang diberikan pada siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Daftar Checklist

Daftar checklist dalam penelitian ini berperan sebagai salah satu instrumen penting untuk mengumpulkan data awal yang berkaitan dengan kebutuhan dan kondisi nyata di lapangan, dalam hal ini di sekolah tempat penelitian dilakukan. Tujuan dari penggunaan checklist pada tahap awal ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan, potensi, dan kebutuhan siswa maupun guru terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis materi dan media pembelajaran. Dalam wawancara ini yang menjadi narasumber merupakan wali kelas sekaligus guru mata pelajaran IPAS

di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Dalam wawancara yang ditanyakan oleh peneliti meliputi proses pembelajaran di kelas, materi pembelajaran IPAS dan bahan ajar atau media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

3. Angket

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan oleh peneliti merupakan angket validasi yang diberikan oleh peneliti kepada validator. Angket ini untuk menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket ini meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan juga angket respon siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati siswa kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Yang mana siswa kelas IV B merupakan subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu peneliti juga mengamati kondisi kelas pada saat proses pembelajaran.

2. Wawancara

Dalam hal ini, wawancara dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas IV B yang mengampu mata pelajaran IPAS. Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran IPAS di kelas IV B selama ini. Selain itu juga untuk mengetahui penggunaan media yang

digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Angket

Angket diberikan pada validator dan juga siswa. Angket yang diberikan validator untuk mengukur validitas produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa adalah untuk mengukur respon siswa pada produk yang telah diimplementasikan dan kemenarikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

H. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan oleh peneliti melalui hasil wawancara bersama dengan guru kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Selain itu data kualitatif lainnya didapatkan oleh peneliti dari catatan atau masukan yang berupa kritik dan saran dari validator. Catatan atau masukan yang didapatkan ini digunakan oleh peneliti untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk dan kemenarikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah :

a. Analisis Data Kevalidan Produk

Instrumen validasi berupa angket yang diberikan pada validator berupa pertanyaan-pertanyaan dengan skor pilihan berupa

likert dalam skala 1-4. Angket yang telah diberikan peneliti kepada validator yang berupa angka itu akan diolah dengan menggunakan rumus⁴² :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah jawaban dari responden dalam 1 item

$\sum X1$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100% = Konstanta

Hasil dari rumus perhitungan diatas kemudian dikategorikan atau dikriteriakan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3 .1Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Dalam validitas nantinya akan terdapat 5 kriteria, yakni sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid. Jika produk yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi lalu mendapatkan skor 81%-100%, maka produk tersebut termasuk

⁴² Alfian Nur Azizi, "PENGEMBANGAN LKS ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS 4 MELALUI PENDEKATAN INTEGRASI AL-ASMA'AL-HUSNA," *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 2 (2021): 1–15.

dalam kriteria sangat valid. Lalu skor 61%-80% menunjukkan produk memiliki kriteria valid. Jika produk memperoleh skor 41%-60%, maka produk tersebut memiliki kriteria cukup valid. Sedangkan skor 21%-40% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan kriterianya adalah kurang valid. Skor 0%-20% menunjukkan produk tersebut memiliki kriteria tidak valid.

b. Analisis Data Kemenarikan Produk

Untuk menganalisis data kemenarikan dari produk yang telah dikembangkan ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan menarik bagi siswa atau tidak. Analisis kemenarikan produk dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa yang kemudian dianalisis menggunakan rumus⁴³ :

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil dari rumus perhitungan diatas, kemudian dikriteriakan sesuai tabel dibawah ini :

Tabel 3 .2 Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase	Kriteria
< 49%	Tidak Menarik
50% - 59%	Kurang Menarik
60% - 79%	Menarik
80% - 100%	Sangat Menarik

⁴³ Meishinta Meishinta dkk., “Permainan Rujak-Rujak Sebagai Media Pembelajaran Konsep Perkalian Bilangan Bulat,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 658–67.

Berdasarkan 4 kriteria yang ada dalam tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa, apabila presentase yang didapatkan dari angket <49%, maka produk tersebut memiliki kriteria tidak menarik. Lalu apabila presentasinya mencapai 50%-59%, maka produknya memiliki kriteria kurang menarik. Sedangkan jika produknya mencapai nilai presentase 60%-79%, maka produk tersebut dikatakan menarik. Lalu, jika nilai presentasinya mencapai 80%-100%, maka kriterianya adalah sangat menarik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. Materi

Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 yang dikembangkan oleh peneliti disusun berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) dan tujuan pembelajaran. dalam hal ini, penentuan soal yang ada dalam media disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. pada media yang dikembangkan peneliti memilih mata pelajaran IPAS kelas IV pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

2. Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Dalam pendekatan ADDIE ini terdapat 5 tahapan. Adapun prosedur pengembangan tersebut adalah sebagai berikut

a. Analisis

Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan proses analisis dengan cara mengumpulkan data yang terkait dengan permasalahan yang ada pada pembelajaran IPAS. Tahap analisis ini dilakukan di kelas IV B pada bulan Oktober 2024. Masalah yang ditemukan oleh peneliti pada saat tahap analisis

adalah guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran dan jarang menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran. selain itu peneliti juga menemukan bahwa siswa kelas IV B cenderung bosan pada saat pembelajaran IPAS, dikarenakan guru yang hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa ada media yang dapat membuat siswa lebih bersemangat saat pembelajaran.

b. Desain

Pada tahap desain, peneliti mulai mendesain atau merancang produk yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada saat tahap analisis. Pada tahap desain, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS materi Kearifan Lokal dan Keberagaman untuk kelas IV. Pada tahap ini peneliti mulai menentukan penyusunan materi, desain produk. Selain itu pada tahap desain ini, peneliti juga mulai merancang instrumen validasi untuk validator dan juga merancang angket respon siswa. Dalam tahap desain ini ada beberapa tahapan sebagai berikut :

1) Penetapan materi

Pada tahapan awal di tahap desain, peneliti menetapkan materi “Kearifan Lokal dan Keragaman Budaya” yang digunakan dalam pengembangan media. Penetapan CP,

TP, dan materi pembelajaran menjadi hal yang penting dalam pengembangan media. CP, TP dan materi pembelajaran dalam media ini disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka.

CP dalam mata pelajaran IPAS fase B untuk kelas IV pada elemen pemahaman IPAS adalah “Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.” Kemudian dengan adanya CP ini diturunkan menjadi TP (Tujuan Pembelajaran). Tujuan pembelajaran yang diambil oleh peneliti adalah : a) Peserta didik menjelajah tentang kearifan lokal dan keragaman budaya di lingkup daerah, b) Peserta didik memahami makna serta manfaat kearifan lokal dan tradisi di lingkungan sekitar melalui kegiatan yang menarik, c) Peserta didik dapat melestarikan keragaman budaya yang ada dan memiliki sikap bangga terhadap keragaman yang ada.

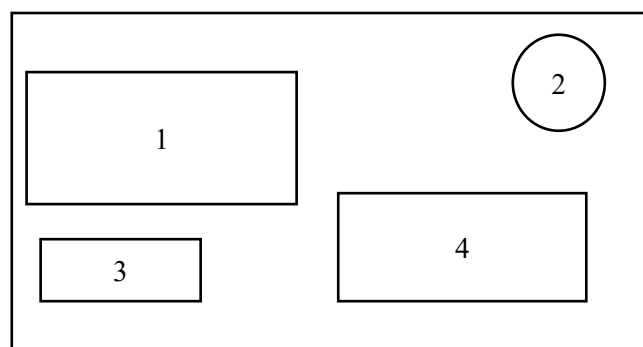
Setelah mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, lalu kemudian peneliti menentukan topik pembelajaran yang akan digunakan untuk media.

2) Penyusunan materi

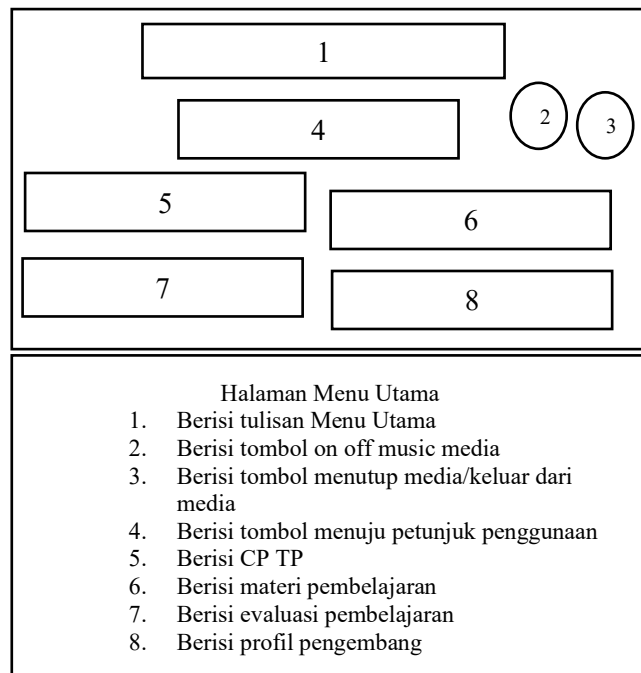
Pada tahap penyusunan materi, peneliti mulai menyusun materi, soal evaluasi dan game simple yang akan dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan. Materi yang ada dalam media berisikan seputar kearifan lokal dan keragaman budaya yang ada di Indonesia, mulai dari pakaian adat, senjata tradisional, rumah adat, tarian adat, makanan khas suatu daerah, serta suku-suku yang ada di daerah-daerah di Indonesia. Sedangkan soal-soal yang ada dalam media berhubungan dengan materi yang telah disusun oleh peneliti. Untuk game yang ada dalam media berupa menebak gambar.

3) Desain Media

Pada tahap desain media, peneliti mulai merancang media, hal ini meliputi pemilihan gambar, pemilihan warna serta pemilihan font yang digunakan dalam media. Berikut merupakan gambaran media atau storyboard dari media :



Gambar 4 .1 Storyboard Cover Media



Gambar 4.2 Storyboard Menu Utama dalam media

4) Penyusunan instrumen

Pada tahap penyusunan instrumen, peneliti menyusun instrumen untuk validasi serta menyusun angket respon siswa. Instrumen validasi digunakan untuk proses validasi media yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 sesuai dengan rancangan dan desain yang telah peneliti buat pada tahapan sebelumnya. Selain itu juga penilain oleh validator.

Pengembangan produk ini oleh peneliti disesuaikan dengan CP, TP mata pelajaran IPAS kelas IV yang juga sesuai dengan kurikulum merdeka. Proses pengembangan ini dimulai dengan menentukan cover awal dari media, petunjuk penggunaan, pilihan menu, materi, kuis dan game, serta profil pengembang. Berikut merupakan komponen yang ada dalam produk :

1) Halaman Cover

Halaman cover memuat judul media yang dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 4. 3 Halaman Cover Media

2) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama memuat menu pilihan, yakni profil pengembang, CP TP, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan profil pengembang.



Gambar 4 .4 Halaman Menu Utama

3) Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada halaman petunjuk penggunaan ini berisi mengenai penjelasan beberapa tombol yang ada didalam media guna untuk menggunakan media.



Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk Penggunaan Media

4) Halaman Materi Pembelajaran

Pada halaman materi pembelajaran berisi materi yang sudah disusun oleh peneliti. Halaman materi pembelajaran terdiri dari beberapa slide.



Gambar 4. 6 Halaman Pilihan Materi

5) Halaman Evaluasi Pembelajaran

Pada halaman evaluasi pembelajaran ini berisi quiz-quiz yang sudah di susun oleh peneliti. Quiz yang ada dalam media berjumlah 20 soal pilihan ganda. Dan juga ada game dalam media. Game yang ada berupa menebak gambar.



Gambar 4. 7 Halaman Pilihan Quiz dan Game

Pada tahap pengembangan ini juga dilakukan validasi. Validasi dilakukan guna mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun validator yang menilai produk yang dikembangkan peneliti meliputi validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan kepada dosen yang berpengalaman

dalam media pembelajaran. Validator ahli media menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket validasi yang diberikan oleh peneliti. Pada angket validasi terdiri dari 4 opsi pilihan yakni 1-4.

d. Implementasi

Tahapan implementasi merupakan fase penting dalam model pengembangan ADDIE, di mana media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti mulai digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang telah dikembangkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 4 di MI Mifda mulai diujicobakan secara terbatas maupun luas dengan melibatkan peserta didik sebagai pengguna utama secara langsung.

Proses implementasi dimulai dengan sosialisasi kepada guru kelas mengenai cara penggunaan media. Setelah itu, media diujicobakan di kelas dengan skenario pembelajaran yang telah disusun berdasarkan modul ajar yang telah disesuaikan. Peneliti memfasilitasi peserta didik dalam menggunakan media ini, baik secara individu maupun kelompok kecil, dengan memberikan arahan dan bimbingan saat peserta didik mengeksplorasi materi, animasi, kuis interaktif, dan simulasi yang tersedia dalam media. Selama proses implementasi, dilakukan pula observasi dan

pencatatan respon peserta didik, termasuk efektivitas media dalam menyampaikan materi, tingkat keterlibatan siswa, serta kendala teknis yang mungkin muncul. Data hasil implementasi ini menjadi dasar untuk evaluasi lebih lanjut pada tahapan berikutnya. Keberhasilan implementasi ditandai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran, meningkatnya motivasi siswa, serta kemudahan peserta didik dalam menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif.

Dengan tahapan implementasi ini, diharapkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas 4 secara menyeluruh.

e. Evaluasi

Tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE ialah tahap evaluasi. Peneliti melaksanakan kegiatan evaluasi dengan cara melakukan analisis data yang didapatkan dari nilai para validator, respon siswa, dan setiap proses dari model pengembangan ADDIE. Dengan adanya tahapan evaluasi peneliti menjadi tahu mengenai pengembangan media dan adanya data yang menjadi dasar evaluasi dari penentuan kelayakan produk.

Dengan adanya tahap evaluasi ini juga menjadikan peneliti mengetahui masalah apa saja yang dihadapi oleh guru pada saat proses pembelajaran khususnya pada saat pembelajaran IPAS. Masalah yang muncul pada pembelajaran IPAS di kelas IV B adalah proses pembelajaran yang monoton. Hal ini disebabkan karena bahan ajar yang digunakan kurang mendukung proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa yang kurang bersemangat. Dari masalah ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan masalah yang ada.

Berdasarkan pada tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mulai mendesain media pembelajaran interaktif yang sesuai. Pada tahapan desain, peneliti mulai menentukan materi, penyusunan materi, desain media, dan juga penyusunan evaluasi pembelajaran berupa soal-soal. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen validasi dan angket respon siswa. Setelah tahap perancangan peneliti mulai melanjutkan ke tahap pengembangan.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan produk dan validasi produk. Kegiatan validasi dilakukan setelah proses pengembangan produk selesai. Validasi dilakukan kepada tiga validator, yakni validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran.

Catatan kritik dan saran dari para ahli validasi berguna untuk proses perbaikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Perbaikan produk meliputi perbaikan berdasarkan konten yang ada dalam media dan juga perbaikan desain media. Berdasarkan hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti telah valid dan dapat diimplementasikan.

Berdasarkan keempat tahapan yang telah dilakukan, dapat tergambar dengan jelas terkait prosedur pengembangan media. Dari keempat tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan valid, serta mendapatkan respon positif dari siswa dan layak diimplementasikan.

B. Penyajian dan Analisis data Uji Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS untuk materi Kearifan Lokal dan Keberagaman Budaya Indonesia. Produk ini digunakan untuk siswa kelas IV B MI Miftahul Huda Wajak. Untuk memastikan kelayakan produk yang telah dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli sebelum tahap uji coba dilaksanakan. Validitas media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 diperoleh melalui penilaian dari para validator yang mencakup aspek kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket oleh para validator dan juga diperoleh dari hasil respon siswa, sedangkan data

kualitatif didapatkan dari masukan dan saran yang diberikan oleh para validator. Berikut ini disajikan hasil penilaian kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan dari tim validator dan juga respon siswa:

1. Validasi Produk

Proses validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun validator yang menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti meliputi validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

a. Validator ahli media

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Vannisa Aviana Melinda, M. Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Validator ahli media melakukan validasi desain media dengan mengisi angket validasi. Angket validasi media terdiri dari 4 opsi pilihan, yakni sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Adapun hasil validasi dari validator ahli media ada dalam tabel 4. 1 berikut

Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Media

Pertanyaan ke-	Skor	Skor Maks	Perolehan Skor	Keterangan
1.	4	4	100	Sangat Valid
2.	4	4	100	Sangat Valid
3.	4	4	100	Sangat Valid
4.	4	4	100	Sangat Valid
5.	4	4	100	Sangat Valid
6.	4	4	100	Sangat Valid
7.	4	4	100	Sangat Valid
8.	4	4	100	Sangat Valid
9.	4	4	100	Sangat Valid
10.	4	4	100	Sangat Valid
11.	4	4	100	Sangat Valid
12.	4	4	100	Sangat Valid
13.	3	4	75	Valid
14.	3	4	75	Valid
15.	4	4	100	Sangat Valid
16.	4	4	100	Sangat Valid
17.	4	4	100	Sangat Valid
18.	4	4	100	Sangat Valid
19.	4	4	100	Sangat Valid
20.	4	4	100	Sangat Valid
21.	3	4	75	Valid
22.	3	4	75	Valid
23.	3	4	75	Valid
24.	3	4	75	Valid
25.	3	4	75	Valid
26.	3	4	75	Valid
27.	3	4	75	Valid
28.	3	4	75	Valid
29.	4	4	100	Sangat Valid
30.	4	4	100	Sangat Valid
31.	4	4	100	Sangat Valid
32.	4	4	100	Sangat Valid
33.	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)	122	132	92,42	Sangat Valid

Untuk lebih jelasnya, nilai yang diperoleh dari validator ahli media dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100% = Konstanta

Adapun nilai yang didapat adalah :

$$P = \frac{122}{132} \times 100\%$$

$$P = 92,42 \%$$

Berdasarkan validasi media didapatkan data terkait validasi media oleh ahli media dengan skor perolehan sebesar 92,42% dengan kategori sangat valid. Tidak hanya dari angket validasi saja, ada pula data kualitatif yang diperoleh dari catatan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media kepada pengembang. Adapun catatan kritik dan saran dari validator ahli media diantaranya adalah : 1) pada halaman cover judul dibuat lebih rapi 2) desain pada halaman menu utama ditambah animasi yang bisa bergerak 3) pada bagian profil pengembang ditambahkan foto pengembang dan dirapikan. Adanya saran dari ahli media ini dapat dijadikan masukan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Perbaikan ini menjadikan produk yang dikembangkan peneliti menjadi lebih baik sebelum di ujicobakan kepada peserta didik.

b. Validator ahli materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Nuril Nuzulia, M. Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Malang. Kegiatan validasi pada validator ahli materi dilaksanakan sebanyak 2x pertemuan. Dalam 2x pertemuan ini validator memberikan saran dan masukan.

Validator ahli materi mengisi angket validasi dengan 4 opsi pilihan, yakni 1-4. Adapun hasil validasi dari validator ahli materi ada dalam tabel 4. 2 dibawah ini

Tabel 4 .2 Hasil Validasi Ahli Materi

Pertanyaan Ke-	Skor	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Keterangan
1.	4	4	100	Sangat Valid
2.	3	4	75	Valid
3.	3	4	75	Valid
4.	4	4	100	Sangat Valid
5.	3	4	75	Valid
6.	4	4	100	Sangat Valid
7.	3	4	75	Valid
8.	3	4	75	Valid
9.	4	4	100	Sangat Valid
10.	4	4	100	Sangat Valid
11.	3	4	75	Valid
12.	3	4	75	Valid
13.	4	4	100	Sangat Valid
14.	3	4	75	Valid
15.	4	4	100	Sangat Valid
16.	4	4	100	Sangat Valid
17.	4	4	100	Sangat Valid
18.	3	4	75	Valid
19.	4	4	100	Sangat Valid
20.	4	4	100	Sangat Valid

Pertanyaan Ke-	Skor	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Keterangan
21.	4	4	100	Sangat Valid
22.	3	4	75	Valid
23.	3	4	75	Valid
24.	4	4	100	Sangat Valid
25.	3	4	75	Valid
26.	4	4	100	Sangat Valid
27.	3	4	75	Valid
28.	4	4	100	Sangat Valid
29.	4	4	100	Sangat Valid
30.	4	4	100	Sangat Valid
31.	4	4	100	Sangat Valid
32.	4	4	100	Sangat Valid
33.	4	4	100	Sangat Valid
34.	4	4	100	Sangat Valid
35.	4	4	100	Sangat Valid
36.	4	4	100	Sangat Valid
37.	3	4	75	Valid
38.	3	4	75	Valid
39.	4	4	100	Sangat Valid
40.	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)	145	160	90,62	Sangat Valid

Nilai dari validator ahli materi ini dihitung menggunakan rumus dibawah ini :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100% = Konstanta

Adapun nilai yang didapat adalah :

$$P = \frac{145}{160} \times 100\%$$

$$P = 90,62 \%$$

Berdasarkan validasi materi oleh ahli materi dengan skor perolehan sebesar 90,62% dengan kategori sangat valid. Tidak hanya dari angket validasi saja, ada pula data kualitatif yang diperoleh dari catatan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi kepada pengembang. Adapun catatan kritik dan saran dari validator ahli media diantaranya adalah : 1) Kompetensi awal yang ada dalam modul diperbaiki 2) Profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatan lil alamin dalam modul dijabarkan 3) daftar pustaka di dalam modul ditambah, 4) Soal quiz dalam media ditambah 10. Adanya saran dari ahli materi ini dapat dijadikan masukan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Perbaikan ini menjadikan produk yang dikembangkan peneliti menjadi lebih baik dan lebih layak sebelum di ujicobakan kepada peserta didik.

c. Validator ahli pembelajaran

Validator ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah Syarif Hidayatulloh, M. Pd yang merupakan wali kelas IV B sekaligus guru mata pelajaran IPAS di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Dalam hal ini peneliti meminta kesediaan beliau untuk menilai media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validator ahli pembelajaran mengisi instrumen validasi ahli pembelajaran yang

didalamnya terdapat opsi pilihan yakni 1-4. Adapun hasil validasi dari validator ahli pembelajaran ada dalam tabel berikut

Tabel 4 .3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Pertanyaan Ke-	Skor	Skor Maks	Perolehan Skor	Keterangan
1.	4	4	100	Sangat Valid
2.	4	4	100	Sangat Valid
3.	4	4	100	Sangat Valid
4.	4	4	75	Sangat Valid
5.	3	4	100	Valid
6.	4	4	100	Sangat Valid
7.	4	4	75	Sangat Valid
8.	4	4	100	Sangat Valid
9.	4	4	100	Sangat Valid
10.	4	4	75	Sangat Valid
11.	3	4	100	Valid
12.	4	4	100	Sangat Valid
13.	4	4	100	Sangat Valid
14.	4	4	100	Sangat Valid
15.	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)	58	60	96,6	Sangat Valid

Nilai dari validator ahli materi ini dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100% = Konstanta

Adapun nilai yang didapat adalah :

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$P = 96,66 \%$$

Berdasarkan hasil tabel 4.3 diperoleh data terkait hasil validasi oleh ahli pembelajaran. Skor yang didapatkan dari validasi ahli materi sebesar 96,6% dengan kategori sangat valid.

2. Penyajian Uji Produk

Produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Setelah pengimplementasian produk, peneliti membagikan angket respon siswa. Angket respon siswa ini berisi penilaian produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut merupakan hasil dari angket respon siswa kelas IV B.

Tabel 4 .4 Hasil Angket Respon Siswa

NO.	Peserta Didik	Skor Item Pertanyaan										Total		Nilai yang Didapat
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nilai yang Diperoleh	Nilai Maksimal	
1.	A.N.H	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36	40	90
2.	A.N.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
3.	A.Z.A	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	40	92,5
4.	A.F.A	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35	40	87,5
5.	A.S.A	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
6.	A.F.Z	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	37	40	92,5
7.	A.D.P.M	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
8.	A.S.M	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
9.	B.E.L	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
10.	C.P.O	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	36	40	90
11.	D.K.A	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
12.	D.T.S	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
13.	F.T.A	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95

NO.	Peserta Didik	Skor Item Pertanyaan										Total		Nilai yang Didapat
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nilai yang Diperoleh	Nilai Maksimal	
14.	H.B.A.P	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
15.	J.S.K	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
16.	K.S.S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
17.	K.N.S	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95
18.	L.D.S	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	40	92,5
19.	M.A.M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
20.	M.D.P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
21.	M.R	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37	40	92,5
22.	P.A	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	37	40	92,5
23.	R.J.N.Y	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
24.	R.R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
25.	R.K.A	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	36	40	90
26.	R.I.N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
27.	S.D.T.U	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
28.	Y.K	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	40	95
29.	Z.C.R	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	40	95
30.	Z.R.I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
Total														2.837,5

Hasil dari angket respon siswa diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 memperoleh total nilai 2.837,5 dari 30 siswa. Hasil ini kemudian dihitung untuk memperoleh tingkat kemenarikan produk dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.837,5}{3.000} \times 100\% = 94,58\%$$

Hasil dari angket respon siswa adalah 94,58%. Berdasarkan presentase tersebut maka kemenarikan media yang dikembangkan peneliti masuk pada kriteria sangat menarik.

C. Revisi produk

Pada tahap ini peneliti melihat catatan kritik dan saran dari para validator. Revisi dari produk yang dikembangkan ada pada tabel berikut :

Tabel 4 .5 Revisi dari Validator Ahli Media

Revisi Validator Ahli Media
 Penambahan logo UIN Malang, karena sebelumnya belum ada logo UIN Malang
 Penambahan animasi yang bisa bergerak berupa topeng malangan di halaman cover media

Revisi Validator Ahli Media



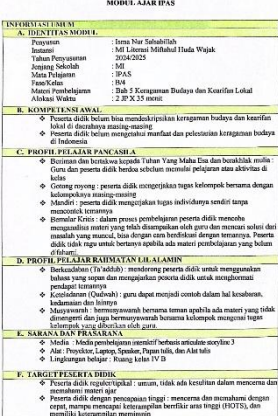
Penambahan foto pengembang di halaman profil pengembang



Penambahan materi Kearifan Lokal di Malang

Tabel 4.6 Revisi dari Validator Ahli Materi

Revisi Validator Ahli Materi

Penambahan soal quiz sebanyak 10 soal, total soal dalam quiz 20 soal.
 Perbaikan modul ajar pada bagian Kompetensi Awal, Profil Pelajar Pancasila, Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin dan Daftar rujukan

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada materi kearifan lokal dan keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS semester 2 dan di ujicobakan pada kelas IV B di MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Latar belakang pengembangan produk ini adalah pembelajaran IPAS di kelas IV B selama ini masih terbatas pada penyampaian materi dengan metode ceramah tanpa adanya media yang menunjang proses pembelajaran. pembelajaran IPAS cenderung membosankan bagi siswa kelas IV B. Hal ini mengakibatkan motivasi belajar siswa dan semangat siswa menurun dan pembelajaran IPAS dianggap sulit dan membosankan.

Proses pengembangan produk yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS ini menggunakan pendekatan ADDIE. Dalam pendekatan ADDIE ada 5 tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Lima tahapan ini dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

1. Analisis

Pada tahap pertama atau tahap analisis, peneliti melakukan analisis.

Tahap analisis ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang ada pada proses pembelajaran. masalah yang ditemukan oleh

peneliti adalah guru yang masih sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa di kelas IV B cenderung bosan pada saat pembelajaran IPAS.

Metode ceramah merupakan salah satu cara penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik secara langsung melalui lisan. Metode ini dinilai praktis dan efisien, terutama ketika materi yang disampaikan cukup banyak dan jumlah peserta didik cukup besar. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode ceramah interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, sehingga suasana belajar menjadi kurang dinamis. Metode ini juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya adalah rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa. Guru cenderung mendominasi kegiatan belajar, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa terlibat secara aktif atau mengekspresikan kreativitas mereka.⁴⁴

Selain itu, pada tahap analisis ini, peneliti menemukan bahwa guru masih sering menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Sehingga pembelajaran IPAS di kelas IV B kurang membuat siswa bersemangat. Karena siswa hanya mendengar penjelasan guru saja. Berdasarkan penjelasan diatas, menunjukkan bahwa metode ceramah memiliki kekurangan yakni seperti membuat siswa bosan saat proses

⁴⁴ Yasinta Ta'i dkk., "Implementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2, no. 1 (2023): 82–88.

pembelajaran karena pembelajaran dengan metode ceramah menjadi monoton.⁴⁵ Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas IV B, peneliti melanjutkan pada tahapan selanjutnya yakni tahap desain.

2. Desain

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang produk yang dikembangkan sesuai dengan tahapan analisis yang telah dilakukan peneliti. Pada tahapan ini, peneliti mulai merancang produk yang sesuai dengan materi dan kelas. Pada tahap awal di tahap desain, peneliti menentukan materi Kearifan Lokal dan Keragaman Budaya, dan juga menetapkan CP, TP, dan topik pembelajaran. Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) merupakan elemen penting dalam merancang proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

CP menggambarkan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. TP adalah deskripsi spesifik dari CP yang dirumuskan secara operasional dan konkret, berfokus pada hasil belajar yang dapat diamati dan diukur melalui asesmen. ATP menyusun TP secara logis dan sistematis berdasarkan urutan pembelajaran dari waktu ke waktu, memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan secara bertahap dan terstruktur. Ketiganya saling berkaitan untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara sistematis, berorientasi pada

⁴⁵ M. Aditya Ramadhan, "Metode ceramah untuk pembelajaran," 2022, <https://osf.io/preprints/zk7y4/>.

kompetensi, serta mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Integrasi CP, TP, dan ATP dalam Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan relevansi dan kohesi pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi.⁴⁶

Setelah itu, peneliti mulai menyusun materi yang akan dimasukkan pada media dan menentukan desain dari media. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen. Instrumen yang disusun oleh peneliti digunakan untuk proses validasi dan juga menyusun angket respon siswa. Instrumen validasi digunakan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.⁴⁷ Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan dan di implementasikan kepada siswa.⁴⁸

3. Pengembangan

Pada tahapan ketiga atau tahap pengembangan ini, peneliti mulai mengembangkan prosuk sesuai dengan rancangan desain yang sudah ditentukan oleh peneliti. Pada tahapan ketiga dalam model pengembangan ADDIE, yaitu Pengembangan (Develop), dilakukan pembuatan dan penyempurnaan produk media pembelajaran interaktif

⁴⁶ Elmi Hanjar Bait dkk., “Kurikulum Merdeka dan Dinamika Tujuan Pendidikan: Integrasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP),” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 1, diakses 21 Mei 2025, <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/97505>.

⁴⁷ Gusti Ngurah Sastra Agustika, “Pengembangan konstruksi dan validasi tes konsep dasar Matematika,” *Journal of Education Technology* 2, no. 1 (2018): 40–44.

⁴⁸ Muslikah Muslikah, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Formulir pada Materi Elektrostatika,” *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora* 4, no. 1 (2023): 9–18.

berbasis Articulate Storyline 3 untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 4. Proses ini dimulai dengan penyesuaian terhadap Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan topik pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di kelas 4.⁴⁹

Setelah pengembangan produk selesai, peneliti selanjutnya melakukan proses validasi kepada validator. Tahap validasi ini merupakan tahapan penting dalam tahap pengembangan. Manfaat validasi adalah menjadikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti layak diberikan nilai serta catatan dan masukan untuk produk yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan.⁵⁰ Kegiatan validasi dilakukan kepada tiga validator, yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi media, produk yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor sebesar 92,42% dengan kategori sangat valid dan layak diimplementasikan pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Terdapat saran dari validator ahli media mengenai kerapian pada halaman cover media dan penambahan animasi dalam media. Oleh karena itu, peneliti melakukan

⁴⁹ Dwi Rizky Utari dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (2023): 1810–17.

⁵⁰ Agil Tri Widiyanto dan Muji Sri Prastiwi, "Validitas Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Limbah (MEGALI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 13, no. 3 (2024): 645–54.

revisi untuk penyempurnaan media berdasarkan saran dari validator ahli media.

Setelah penilaian oleh validator ahli media, peneliti melanjutkan proses validasi pada validator ahli materi. Dalam validasi ahli materi, produk yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor 90,62% dengan kategori sangat valid dan sudah layak diimplementasikan. Selain itu juga ada saran dari validator ahli materi, yakni menambahkan soal sebanyak 10 soal.

Setelah melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi terkait produk yang telah dikembangkan, setelah itu dilakukan validasi kepada ahli pembelajaran. validasi ahli pembelajaran dilakukan kepada guru IPAS kelas IV di MI Literasi Miftahul Huda Wajak yang berpengalaman dalam kegiatan pembelajaran. dalam validasi ahli pembelajaran ini skor yang didapatkan adalah 96,66% dan ini masuk pada kriteria sangat valid.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan implementasi media di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Tahap implementasi dalam model ADDIE merupakan fase kritis di mana media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba dalam konteks pembelajaran nyata untuk menilai efektivitas dan kepraktisannya.⁵¹

⁵¹ Miftakhul Khaerat Haris, Muh Iqbal, dan Muhammad Akbar, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK

Pada penelitian ini, implementasi dilakukan di kelas IV SD dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi IPAS. Setelah pengimplementasian media kepada siswa, peneliti memberikan angket respon siswa terkait media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah diimplementasikannya media yang dikembangkan oleh peneliti,⁵² Selain itu, angket respon siswa juga menjadi salah satu dasar dalam penentuan kevalidan produk yang telah dikembangkan.⁵³

5. Evaluasi

Pada tahapan ini, kegiatan dilakukan dengan menyesuaikan hasil dari tahap sebelumnya. Evaluasi dilakukan melalui analisis data yang diperoleh dari para validator, respon siswa, serta setiap proses yang ada pada pendekatan ADDIE. Melalui kegiatan evaluasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi terkait pengembangan LKPD, serta data dari setiap tahapan ADDIE yang menjadi dasar dalam menentukan

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HIKMAH INDUHA KELAS IV, KEC. LATAMBAGA, KAB. KOLAKA,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah* 6, no. 2 (2023): 63–79.

⁵² Elda Theresia, Rohana Rohana, dan Imelda Ratih Ayu, “Pengembangan media video blog (Vlog) berbasis kearifan lokal materi kegunaan dan siklus air pada siswa kelas V SD,” *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 11, no. 1 (2023): 191–204.

⁵³ Nabila Rohmatin, Sujarwoko Sujarwoko, dan Encil Puspitoningrum, “Pengembangan Modul Ajar Teks Eksposisi dengan Metode Mind Mapping Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, vol. 2, 2022, 288–94, <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/3033>.

kelayakan produk.⁵⁴

Pada tahap evaluasi dalam model ADDIE, dilakukan penilaian menyeluruh terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang telah dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS kelas 4 di MI Literasi Miftahul Huda Wajak. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Validitas media dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sementara kemenarikan media diukur melalui angket respon siswa.⁵⁵ Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di MI Literasi Miftahul Huda Wajak.

B. Respon Siswa Terhadap Produk

Uji respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS dilakukan di kelas IV B MI Literasi Miftahul Huda Wajak yang terdiri dari 30 siswa. Uji respon terhadap media dilakukan dengan cara siswa mengisi instrumen berupa lembar angket. Lembar angket yang diisi oleh siswa terdiri dari 3 aspek yaitu: tampilan, penyajian materi, dan manfaat.⁵⁶ Dalam instrumen angket respon

⁵⁴ I. Putu Gde Caesar Renddy Wicaksana, Anak Agung Gede Agung, dan I. Nyoman Jampel, "Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia," *Jurnal Edutech Undiksha* 7, no. 2 (2019): 48–59.

⁵⁵ Selfia Selvi Selviyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Getaran dan Gelombang," *JURNAL PENDIDIKAN SAINS DAN APLIKASINYA* 7, no. 1 (2024): 23–32.

⁵⁶ Uci Marisa, Yulianti Yulianti, dan Arief Rahman Hakim, "Pengembangan e-modul berbasis karakter peduli lingkungan di masa pandemi COVID-19," dalam *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, vol. 4, 2020, 323–30,

siswa terdiri dari 10 pertanyaan dengan 4 opsi pilihan, yakni sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skor rata-rata yang didapatkan dari angket respon siswa adalah 94,58% dengan kategori sangat menarik. Dimana kategori sangat menarik ini ada di skor antara 80%-100%. Dalam hasil angket respon siswa, skor tertinggi adalah 100% dan yang terendah adalah 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS materi Kearifan lokal dan keragaman budaya dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dengan menggunakan media tersebut. Dengan adanya repon positif dari siswa ini juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif dan menarik memiliki peran penting dalam meningkatkan konsentrasi, memotivasi semangat belajar, memperdalam pemahaman, serta membantu siswa dalam mengorganisir pengetahuan yang mereka peroleh.⁵⁷ Berdasarkan hasil angket dan teori kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam belajar, serta dapat membuat siswa lebih bersemangat dan tidak bosan pada saat pembelajaran.

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/514>.

⁵⁷ Delora Jantung Amelia, *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences* (UMMPress, 2019)

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil implementasi media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata Pelajaran IPAS materi Kearifan Lokal dan Keragaman Budaya akelas IV B di MI Literasi Miftahul Huda Wajak dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata Pelajaran IPAS yang dikembangkan peneliti focus pada satu topik atau materi, yakni Kearifan Lokal dan Keragaman Budaya untuk kelas IV B semester 2. Tahapan pengembangan dalam media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 ini menggunakan pendekatan ADDIE. Pendekatan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yakni Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation(implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Dari lima tahapan tersebut, produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasikan kepada para validator. Validator terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari para validator, didapatkan skor sebesar 92,42% dari validator ahli media yang menunjukkan kategori sangat valid. Skor yang didapatkan dari validator ahli materi adalah 90,62% yang menunjukkan kategori sangat valid. Sedangkan dari validator ahli pembelajaran, skor yang didapatkan adalah 96,66% dengan kategori

sangat valid. Berdasarkan skor yang diperoleh dari ketiga validator tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran.

2. Hasil dari implementasi yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV B di MI Literasi Miftahul Huda Wajak pada saat proses pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 telah layak digunakan dan mendapatkan skor sebesar 94,58% yang menunjukkan pada kategori sangat menarik. Berdasarkan kegiatan implementasi dan uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada mata Pelajaran IPAS kelas IV layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, adapun saran yang diberikan terkait media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 ialah:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 yang telah dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS materi Kearifan Lokal dan Keragaman Budaya. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 diharapkan juga terus mengalami pengembangan dan perluasan dalam kegiatan

pembelajaran, sehingga teknologi ini dapat dimanfaatkan secara optimal dan memberikan dampak positif yang berarti bagi siswa.

2. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang serupa dapat dilakukan dengan memperbarui atau menambahkan konten yang mencakup berbagai materi lain maupun variasi yang lebih beragam untuk inovasi pembelajaran IPAS. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan. Dalam penerapannya, penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta ketersediaan sarana pendukung di sekolah guna menunjang proses pembelajaran secara optimal
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses belajar mengajar. Media ini mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan *coding*, dan tampilannya menyerupai *Microsoft PowerPoint* dengan slide-slide menarik yang interaktif. Selain itu, *Articulate Storyline 3* mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi ke dalam satu tampilan pembelajaran yang terpadu. Kelebihan lainnya adalah media ini dapat diakses dengan mudah melalui tautan (link) yang bisa dibuka menggunakan ponsel maupun laptop, sehingga fleksibel digunakan kapan saja dan di mana saja.
4. Meskipun memiliki banyak kelebihan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa kekurangan. Penggunaannya memerlukan jaringan internet yang stabil agar media dapat diakses dengan

lancar. Selain itu, *Articulate Storyline 3* bukanlah perangkat lunak gratis, sehingga memerlukan biaya lisensi untuk dapat digunakan secara penuh. Kekurangan lainnya terletak pada fitur kuis, di mana media ini tidak dapat merekam seluruh jawaban siswa secara detail, melainkan hanya menampilkan skor akhir saja, sehingga kurang optimal untuk evaluasi mendalam terhadap proses pengerjaan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- “13. CP IPAS.pdf.” Diakses 14 November 2024.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>.
- Aeni, Ani Nur, Khairunnisa Khairunnisa, Liza Rahma Lestari, dan Raisya Ramadhina. “Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 827–38.
- Agustika, Gusti Ngurah Sastra. “Pengembangan konstruksi dan validasi tes konsep dasar Matematika.” *Journal of Education Technology* 2, no. 1 (2018): 40–44.
- Amelia, Delora Jantung. *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. UMMPress, 2019.
- Anggraini, Defi, dan Yuyun Yunarti. “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis.” *JURNAL RISET PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH* 8, no. 1 (28 April 2024): 99–110.
<https://doi.org/10.21009/jrpms.081.10>.
- Anggraini, Tri Suci. “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar.” PhD Thesis, Universitas Negeri Padang, 2023.
<http://repository.unp.ac.id/48308/>.

Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.

<https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>.

AYUPRATIWI, DEFVI. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI EKOSISTEM DI SMAN 1 KAWEDANAN, KABUPATEN MAGETAN." PhD Thesis, Universitas PGRI Madiun, 2024. <http://eprint.unipma.ac.id/id/eprint/708>.

Aziza, Nur. "Pengembangan board game kekayaan budaya Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah." PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/68557>.

Azizi, Alfian Nur. "PENGEMBANGAN LKS ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS 4 MELALUI PENDEKATAN INTEGRASI AL-ASMA'AL-HUSNA." *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 2 (2021): 1–15.

Bait, Elmi Hanjar, Effy Mulyasari, Deri Hendriawan, Arwasih Arwasih, dan Muhammad Nasheh Ulwan. "Kurikulum Merdeka dan Dinamika Tujuan Pendidikan: Integrasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 1. Diakses 21 Mei 2025. <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/97505>.

Burhannudin, Nafi Alin. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu." PhD Thesis, IAIN

Ponorogo, 2021. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/15899>.

Cahyani, Elvima Putri Nur, dan Resdianto Permata Raharjo. “Proses Pembelajaran Materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Pakel Trenggalek dengan Menggunakan Media Gambar.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2024): 96–106.

Darniyanti, Yulia, Indah Rahmayati, dan Eka Filahanasari. “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 3 (2023): 1507–17.

Fajarwati, Agustri Amelia, Puji Nugraheni, dan Wharyanti Ika Purwaningsih. “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual menggunakan articulate storyline 3 pada materi pola bilangan untuk membantu pemahaman konsep.” *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2023): 254–66.

Gunawan, Rofi, Sudarman Sudarman, dan Ratna Fitri Astuti. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Smpn 34 Samarinda.” Dalam *Educational Studies: Conference Series*, 2:54–62, 2022. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/escs/article/view/1196>.

Haris, Miftakhul Khaerat, Muh Iqbal, dan Muhammad Akbar. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA

PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HIKMAH INDUHA KELAS IV, KEC. LATAMBAGA, KAB. KOLAKA.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah* 6, no. 2 (2023): 63–79.

Harsiwi, Udi Budi, dan Liss Dyah Dewi Arini. “Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13.

Haryati, Sri. “Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan.” *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (2012): 15.

Jadidah, Ines Tasya, Fani Rahmasari, Windy Anisa Dewi, dan Ayu Mutmainnah. “ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA KURIKULUM MERDEKA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 5, no. 1 (2024): 54–59.

Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, dan Carolina Vebri Ameli. “Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19.” *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2021): 1–5.

Jennah, Rodhatul. “Media pembelajaran.” Antasari Press, 2009. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>.

Kusnadi, Asep. “Nilai-Nilai Keragaman pada Pancasila perspektif Al-Quran Surah Al-Hujurat Ayat 13.” *Al Qalam* 7, no. 2 (2019). <http://journal.stit-insida.ac.id/index.php/alqalam/article/view/14>.

- Marisa, Uci, Yulianti Yulianti, dan Arief Rahman Hakim. “Pengembangan e-modul berbasis karakter peduli lingkungan di masa pandemi COVID-19.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4:323–30, 2020. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/514>.
- Meishinta, Meishinta, Siti Farisma, Firzandi Putra Perdana, Muhammad Zakky Munawwar, dan Fitri Apriani. “Permainan Rujak-Rujak Sebagai Media Pembelajaran Konsep Perkalian Bilangan Bulat.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 658–67.
- Muslikah, Muslikah. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Formulir pada Materi Elektrostatika.” *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora* 4, no. 1 (2023): 9–18.
- Nababan, Netty. “Pengembangan media pembelajaran berbasis geogebra dengan model pengembangan addie di kelas XI SMAN 3 Medan.” *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 37–50.
- Ndraha, Hiskia, dan Agnes Renostini Harefa. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 5328–39.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.” *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Paseleng, Mila C., dan Rizki Arfiyani. “Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2015): 131–49.

- Pranata, Widya, Budijanto Budijanto, dan Dwiyono Hari Utomo. "Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE." PhD Thesis, State University of Malang, 2021.
<https://www.academia.edu/download/91106599/6338.pdf>.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, dan Arita Marini. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 363–74.
- Ramadhan, M. Aditya. "Metode ceramah untuk pembelajaran," 2022.
<https://osf.io/preprints/zk7y4/>.
- Ratnaningsih, Khabibah. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Caping." *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 2 (2020).
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/5418>.
- Rohmatin, Nabila, Sujarwoko Sujarwoko, dan Encil Puspitoningrum. "Pengembangan Modul Ajar Teks Eksposisi dengan Metode Mind Mapping Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka." Dalam *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, 2:288–94, 2022.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/3033>.
- SAEPULOH, SAEPULOH. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri." PhD Thesis, Universitas Siliwangi, 2022.
<http://repositori.unsil.ac.id/6118/>.

- Safitri, Dewi. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP.” PhD Thesis, Universitas Islam Riau, 2021. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/14010>.
- Sari, Felia Wulan, Husni Wakhyudin, dan Aini Zahra. “MENGEMBANGKAN LITERASI BUDAYA MELALUI MEDIA POP UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN SENDANGMULYO 02 SEMARANG.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 3 (2024): 409–19.
- Selviyani, Selfia Selvi. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Getaran dan Gelombang.” *JURNAL PENDIDIKAN SAINS DAN APLIKASINYA* 7, no. 1 (2024): 23–32.
- Sholeh, Ahmad, Alfian Nur Azizi, Maryam Faizah, dan M. Abdullah Amir. “Pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa.” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 8 (2024): 8728–38.
- Ta’i, Yasinta, Meliana Yosefa Manggus, Maria Srimaya Inggo, Maria Melania Oktaviana Bhena, Maria Stefania Weo, Maria Yasinta Baka, Yosefina Uge Lawe, dan Pelipus Wungo Kaka. “Implementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2, no. 1 (2023): 82–88.
- Theresia, Elda, Rohana Rohana, dan Imelda Ratih Ayu. “Pengembangan media

video blog (Vlog) berbasis kearifan lokal materi kegunaan dan siklus air pada siswa kelas V SD.” *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 11, no. 1 (2023): 191–204.

Utari, Dwi Rizky, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (2023): 1810–17.

Wicaksana, I. Putu Gde Caesar Renddy, Anak Agung Gede Agung, dan I. Nyoman Jampel. “Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia.” *Jurnal Edutech Undiksha* 7, no. 2 (2019): 48–59.

Widianto, Agil Tri, dan Muji Sri Prastiwi. “Validitas Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Limbah (MEGALI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA.” *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 13, no. 3 (2024): 645–54.

Ya’cub, Mihmidaty. “MEDIA PENDIDIKAN PERSPEKTIF AL QURAN HADITS DAN PENGEMBANGANNYA.” *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 2 (25 Desember 2018). <https://doi.org/10.37348/cendekia.v4i2.60>.

Yulistya, Annisa, Suarman Suarman, dan R. M. Riadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 12578–87.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 969/Un.03.1/TL.00.1/03/2025 12 Maret 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Literasi Miftahul Huda Wajak
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Isma Nur Salsabillah
NIM : 210103110120
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 MI Literasi Miftahul Huda Wajak
Lama Penelitian : Maret 2025 sampai dengan Mei 2025 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Beran
Wakil Dekan Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Permohonan Validator Ahli Media



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

Nomor : B-1478/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

02 Mei 2025

Kepada Yth.
Vannisa Aviana Melinda, M. Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Isma Nur Salsabillah
NIM : 210103110120
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berkas Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran
IPAS Kelas 4 MI Literasi Miftahul Huda Wajak
Dosen Pembimbing : Alfian Nur Azizi, M. Pd

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Ahli Materi



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

Nomor : B-1478/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

02 Mei 2025

Kepada Yth.
 Nuril Nuzulia, M. Pd
 di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Isma Nur Salsabillah
 NIM : 210103110120
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 MI Literasi Miftahul Huda Wajak
 Dosen Pembimbing : Alfian Nur Azizi, M. Pd

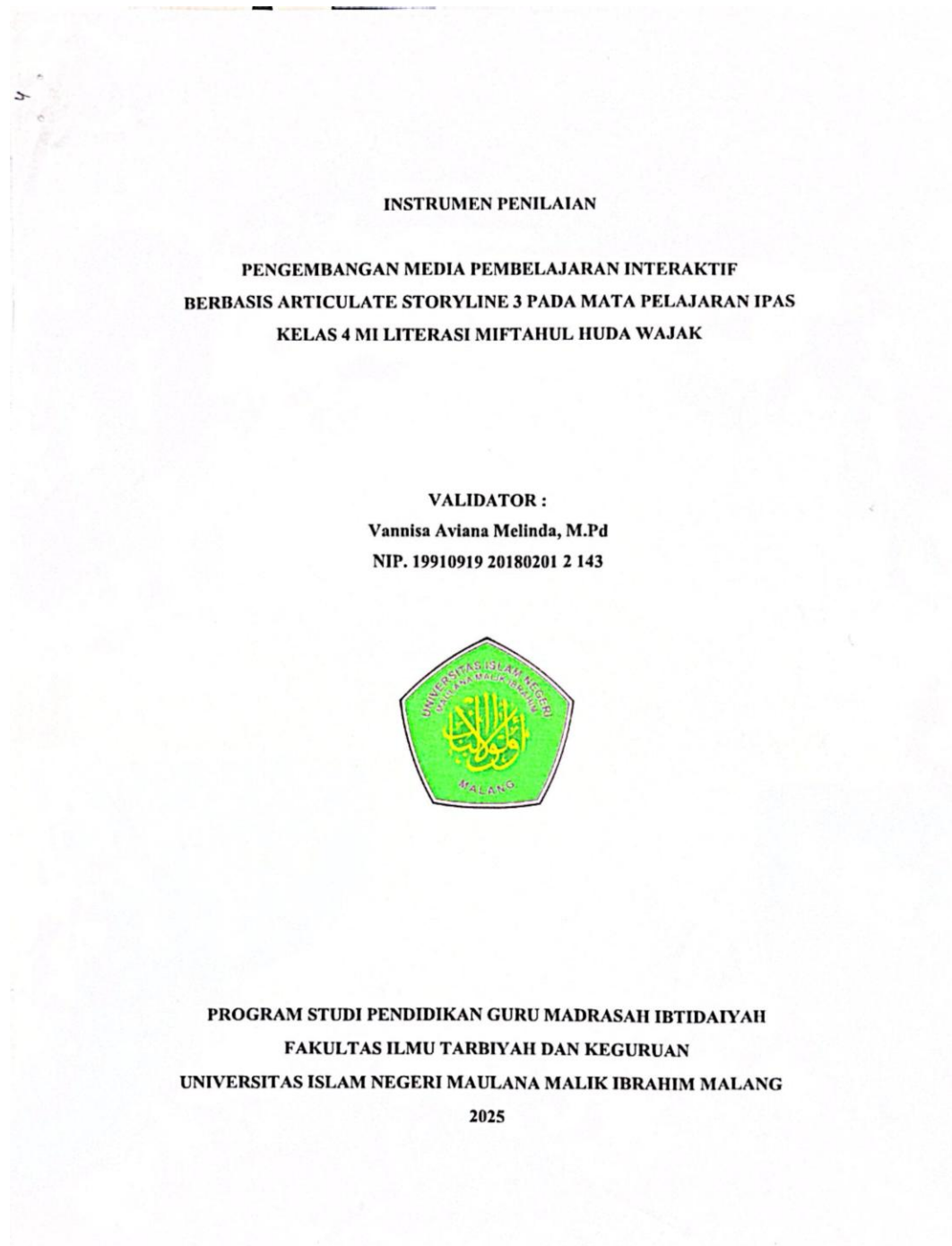
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media



Kepada Yth.

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Ahli Media

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat,

Dalam rangka proyek pengembangan media powerpoint interaktif berbasis virtual field trip, kami selaku peneliti mengembangkan sebuah produk yang berpelean sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon ketersediaan bapak/ibu ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan produk ini. Penilaian dapat di lakukan dengan cara memeberikan tanda lingkaran (O) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda (x) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang di anggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/ibu ahli materi juga dapat memberikan saran perbaikan dalam bentuk uraian yang telah kami sediakan sebagai dukunganbagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2,3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai;
- Pilihan angka no 3 artinya baik/tepat/ sesuai dan
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Kami sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terimakasih atas kontribusi dan pendapat yang telah bapak/ibu berikan. Tim pengembang selalu bersedia menerima saran untuk terus meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Akhir kata, kami selaku tim pengembang mengucapkan terimakasih.

INSTRUMEN AHLI MEDIA

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A. Penggunaan Grafis atau Visual					
1.	Grafis yang digunakan dalam media terlihat jelas dan tidak membingungkan.	1	2	3	4
2.	Elemen visual ditempatkan dengan rapi dan tidak saling tumpang tindih.	1	2	3	4
3.	Pemilihan font sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4
4.	Ukuran teks mudah dibaca oleh pengguna.	1	2	3	4
5.	Tata letak visual menarik dan mendukung proses pembelajaran.	1	2	3	4
B. Penggunaan Warna					
6.	Kombinasi warna pada media menciptakan harmoni yang nyaman dilihat.	1	2	3	4
7.	Warna yang digunakan sesuai dengan topik pembelajaran.	1	2	3	4
8.	Warna latar dan teks memiliki kontras yang cukup untuk dibaca.	1	2	3	4
9.	Warna pada elemen penting seperti tombol dan tautan mudah dibedakan.	1	2	3	4
10	Penggunaan warna membantu pengguna fokus pada materi utama.	1	2	3	4
C. Kejelasan Suara Audio					
11.	Suara dalam media terdengar jernih dan tidak terdistorsi.	1	2	3	4

12.	Audio bebas dari gangguan suara latar yang mengganggu.	1	2	3	4
13.	Semua dialog atau narasi dapat dipahami dengan jelas.	1	2	3	4
14.	Pengucapan dalam audio sesuai dengan tata bahasa yang benar.	1	2	3	4
15.	Kualitas audio mendukung pengalaman belajar.	1	2	3	4
D. Ketepatan Tingkat Volume Audio					
16.	Volume audio dapat diatur sesuai dengan preferensi pengguna.	1	2	3	4
17.	Tingkat volume default audio sudah cukup nyaman untuk didengar.	1	2	3	4
18.	Tidak perlu menaikkan volume secara berlebihan untuk mendengar dengan jelas.	1	2	3	4
19.	Perubahan volume tidak tiba-tiba, tetapi konsisten sepanjang media.	1	2	3	4
20.	Pengaturan volume mudah diakses pengguna.	1	2	3	4
E. Keserasian Animasi					
21.	Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	1	2	3	4
22.	Animasi membantu menjelaskan konsep dengan lebih mudah.	1	2	3	4
23.	Setiap elemen animasi ditempatkan dengan tepat dalam konteks pembelajaran.	1	2	3	4
24.	Tidak ada animasi yang mengganggu alur belajar.	1	2	3	4
25.	Animasi mempermudah pemahaman konsep abstrak.	1	2	3	4
F. Variasi Animasi					

26.	Setian bagian pembelajaran disertai animasi yang berbeda dan sesuai.	1	2	3	4
27.	Variasi animasi membantu menjaga perhatian pengguna.	1	2	3	4
28.	Animasi tidak berulang-ulang pada bagian yang sama.	1	2	3	4
G. Kemudahan Pengguna					
29.	Tombol navigasi jelas dan mudah ditemukan.	1	2	3	4
30.	Tata letak membantu pengguna memahami struktur.	1	2	3	4
31.	Sistem navigasi tidak membuat pengguna bingung atau tersesat.	1	2	3	4
H. Konsistensi Desain					
32.	Desain antar halaman media konsisten dan tidak membingungkan.	1	2	3	4
33.	Konsisten desain mendukung kenyamanan pengguna saat belajar	1	2	3	4

Sumber : "The Attributes of Instructional Materials" (McAlpine & Weston, 1994).

Di akses <https://www.researchgate.net/publication/338208296>

Kesimpulan Penilaian oleh validator :

Berilah tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan;

A. Media Pembelajaran :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

B. Keterangan Penilaian Pembelajaran :

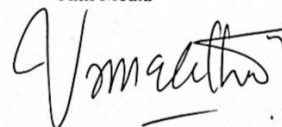
1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

SARAN :

Media sudah layak digunakan, namun
ada revisi

Malang, 7 Mei 2025

Ahli Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919-20180201-2-143-
199109192023212059

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 4 MI LITERASI MIFTAHUL HUDA WAJAK**

VALIDATOR :

Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP. 19900423 23202321 2 040



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

Kesimpulan Penilaian oleh validator :

Berilah tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan;

A. Media Pembelajaran :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

B. Keterangan Penilaian Pembelajaran :

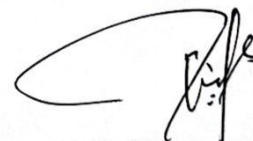
1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

SARAN :

- Kompetensi awal apa benar seperti itu?
- Profil pelajar pancasila & kalimat litatamin dijabarkan kegiatannya
- Daftar pustaka kok cuma 1?
- Quiz tambah 10 soal total 20

Malang, 5 Mei 2025

Ahli Materi



Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP. 19900423 20160801 2 014

INSTRUMEN PENILAIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 4 MI LITERASI MIFTAHUL HUDA WAJAK**

VALIDATOR :

**Nuril Nuzulia, M.Pd
NIP. 19900423 23202321 2 040**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd

Ahli Materi
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat,

Dalam rangka proyek pengembangan media powerpoint interaktif berbasis virtual field trip, kami selaku peneliti mengembangkan sebuah produk yang berpelean sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon ketersediaan bapak/ibu ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan produk ini. Penilaian dapat di lakukan dengan cara memeberikan tanda lingkaran (O) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda (x) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang di anggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/ibu ahli materi juga dapat memberikan saran perbaikan dalam bentuk uraian yang telah kami sediakan sebagai dukunganbagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2,3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai;
- Pilihan angka no 3 artinya baik/tepat/ sesuai dan
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Kami sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terimakasih atas kontribusi dan pendapat yang telah bapak/ibu berikan. Tim pengembang selalu bersedia menerima saran untuk terus meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Akhir kata, kami selaku tim pengembang mengucapkan terimakasih.

INSTRUMEN AHLI MATERI

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
A. Kesesuaian Materi Dengan Kurikulum.					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum	1	2	3	(4)
2.	Pembelajaran ini mencakup kompetensi inti yang diharapkan	1	2	(3)	4
3.	Materi ini membantu mencapai kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum nasional	1	2	(3)	4
4.	Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui media yang disajikan	1	2	3	(4)
5.	Materi disusun berdasarkan kebutuhan kurikulum dan silabus	1	2	(3)	4
B. Kesulitan Materi Sesuai dengan Kemampuan Peserta Didik					
6.	Materi disajikan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik	1	2	3	(4)
7.	Kesulitan materi sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa	1	2	(3)	4
8.	Materi tidak terlalu mudah bagi peserta didik	1	2	(3)	4
9.	Materi ini cukup menantang untuk meningkatkan pemahaman siswa	1	2	3	(4)
10.	Materi disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa pada tingkatan ini	1	2	3	(4)
C. Kualitas Konten Materi (Kedalaman Materi)					
11.	Materi mencakup pembahasan yang mendalam terhadap konsep-konsep utama	1	2	(3)	4
12.	Konsep penting disajikan secara mendetail dan jelas	1	2	(3)	4
13.	Materi ini memberikan pemahaman mendalam terhadap topik yang dibahas	1	2	3	(4)
14.	Konsep-konsep yang kompleks disajikan secara logis dan mudah dipahami	1	2	(3)	4
15.	Materi menghindari penyajian yang terlalu dangkal	1	2	3	(4)
D. Kualitas Kekuatan Materi					
16.	Materi ini menyajikan informasi yang akurat berdasarkan sumber terpercaya	1	2	3	(4)

17.	Data dan fakta yang disajikan dalam materi diperbarui sesuai dengan referensi terbaru	1	2	3	(4)
18.	Informasi dalam materi ini bebas dari kesalahan atau kekeliruan ilmiah	1	2	(3)	4
19.	Semua konsep dan data yang digunakan sesuai dengan kajian ilmiah yang ada	1	2	3	(4)

20.	Materi ini berdasarkan pengetahuan yang terkini dan relevan	1	2	3	(4)
E. Relevansi Materi Dengan Kehidupan Sehari-Hari					
21.	Materi ini relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari peserta didik	1	2	3	(4)
22.	Materi mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata	1	2	3	4
23.	Siswa dapat melihat manfaat dari materi ini dalam kehidupan sehari-hari	1	2	(3)	4
24.	Konsep dalam materi ini dapat diaplikasikan dalam konteks nyata	1	2	3	(4)
25.	Materi memberikan contoh-contoh relevan yang mendukung pembelajaran	1	2	(3)	4
F. Relevansi Materi dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan					
26.	Materi ini mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang terbaru	1	2	3	(4)
27.	Materi ini memperkenalkan inovasi atau pengetahuan baru yang relevan	1	2	(3)	4
28.	Konsep-konsep dalam materi ini diperbarui sesuai dengan perkembangan terkini di bidangnya	1	2	3	(4)
29.	Materi ini memberikan wawasan baru yang bermanfaat bagi peserta didik	1	2	3	(4)
30.	Materi ini memberikan wawasan baru yang bermanfaat bagi peserta didik	1	2	3	(4)
G. Urutan Penyajian Materi					
31.	Penyajian materi ini tersusun secara runtut dan sistematis	1	2	3	(4)
32.	Materi disajikan dengan urutan yang logis dan mudah dipahami	1	2	3	(4)
33.	Alur pembelajaran dalam materi ini mudah diikuti oleh peserta didik	1	2	3	(4)
34.	Materi ini tidak melompat-lompat dalam penyajiannya	1	2	3	(4)
35.	Pengorganisasian materi mendukung pemahaman yang lebih baik	1	2	3	(4)
H. Keterkaitan Konsep Dalam Materi					
36.	Konsep-konsep yang disajikan dalam materi saling mendukung satu sama lain	1	2	3	(4)
37.	Materi ini memiliki hubungan yang jelas antara satu bagian dengan bagian lainnya	1	2	(3)	4
38.	Keterkaitan antar konsep dalam materi mudah dipahami oleh siswa	1	2	(3)	4
39.	Penyajian materi ini terintegrasi dengan baik tanpa ada bagian yang terpisah	1	2	3	(4)

40.	Setiap konsep dalam materi mendukung pembelajaran secara keseluruhan	1	2	3	4
-----	--	---	---	---	---

Sumber: Depdiknas (2008). Panduan Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Kesimpulan Penilaian oleh validator :

Berilah tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan;

A. Media Pembelajaran :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

B. Keterangan Penilaian Pembelajaran :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

SARAN :

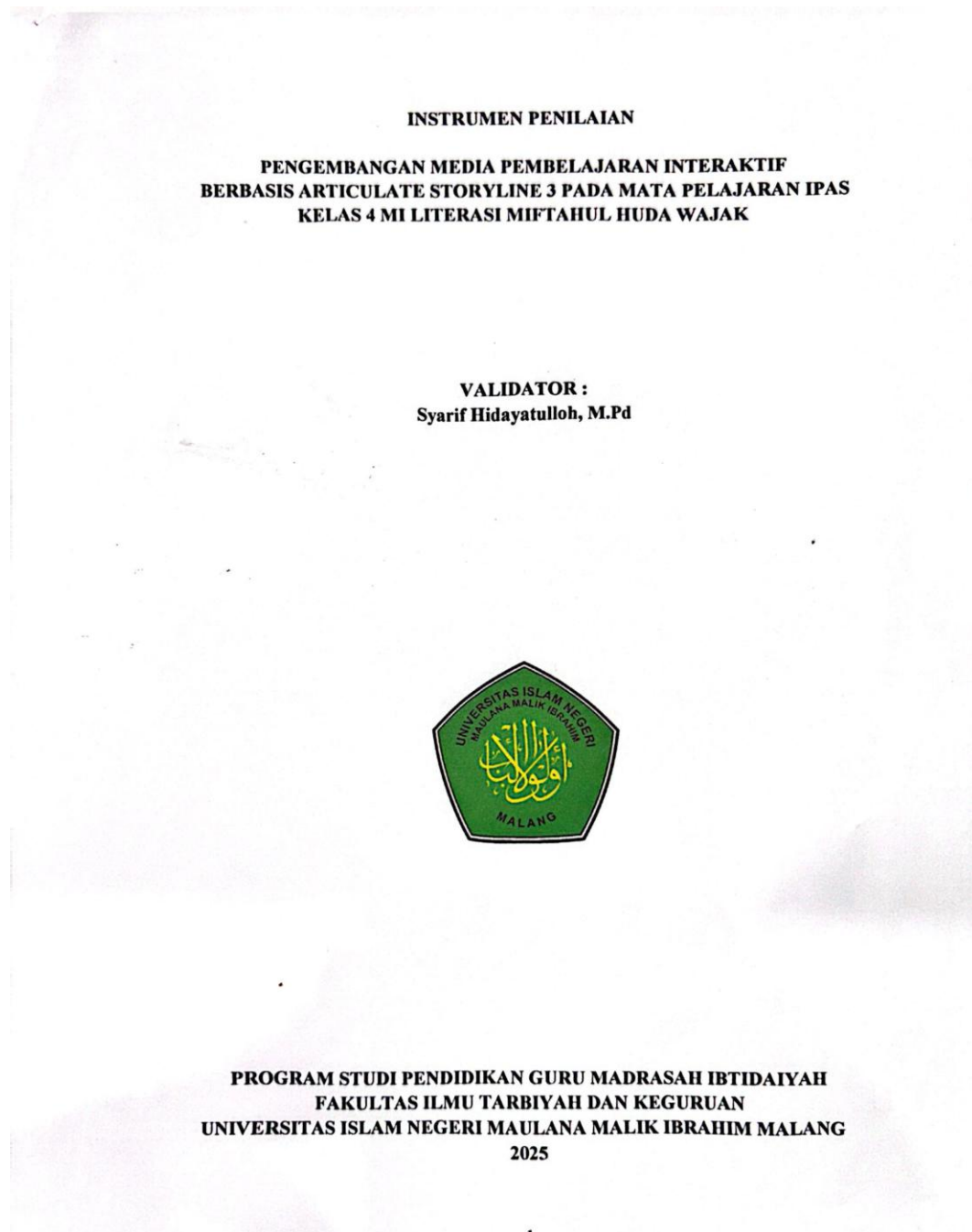
- Sudah direvisi dengan masukan dosen
- Media yang dikembangkan sudah selesai dan layak untuk dicobakan

Malang 9 Mei 2025
Ahli Materi



Nuril Nuzulia, M.Pd
NIP. 19900423 23202321 2 040

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran



**Kepada Yth.
Syarif Hidayatulloh, M.Pd**

Ahli Praktisi
Di MI Literasi Miftahul Huda Wajak

Dengan Hormat,
Dalam rangka proyek pengembangan media powerpoint interaktif berbasis virtual field trip, kami selaku peneliti mengembangkan sebuah produk yang berpersaan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon ketersediaan bapak/ibu ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan produk ini. Penilaian dapat di lakukan dengan cara memeberikan tanda lingkaran (O) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda (x) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang di anggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/ibu ahli materi juga dapat memberikan saran perbaikan dalam bentuk uraian yang telah kami sediakan sebagai dukunganbagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2,3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai;
- Pilihan angka no 3 artinya baik/tepat/ sesuai dan
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Kami sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terimakasih atas kontribusi dan pendapat yang telah bapak/ibu berikan. Tim pengembang selalu bersedia menerima saran untuk terus meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Akhir kata, kami selaku tim pengembang mengucapkan terimakasih.

INSTRUMEN AHLI PRAKTIKSI

ITEM	PERTANYAAN	PENILAIAN			
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk dipelajari oleh peserta didik	1	2	3	(4)
2.	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3	1	2	3	(4)
3.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 mudah dimengerti oleh peserta didik	1	2	3	(4)
4.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dengan materi pokok dalam CP TP	1	2	3	(4)
5.	Materi yang dimuat sesuai dengan judul media	1	2	(3)	4
6.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	2	3	(4)
7.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3	1	2	3	(4)
8.	Penyajian gambar pada media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 menarik dan proposional	1	2	3	(4)
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	1	2	3	(4)
10.	Fleksibilitas penggunaan media dalam pembelajaran	1	2	3	(4)
11.	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	1	2	(3)	4
12.	Kemudahan media untuk memahami materi yang disajikan	1	2	3	(4)
13.	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan siswa	1	2	3	(4)
14.	Soal yang ada dalam media sesuai dengan isi materi	1	2	3	(4)
15.	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi kearifan lokal dan keragaman budaya	1	2	3	(4)

Sumber : Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Ni Luh. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v5i1>

Kesimpulan Penilaian oleh validator :

Berilah tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan;

A. Media Pembelajaran :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

B. Keterangan Penilaian Pembelajaran :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

SARAN :

MATERI MENGGUNAKAN APLIKASI INI LEBIH DIPERLUAS, JADI
APLIKASI INI BISA UNTUK SEMUA MAPEL DI SEKOLAH.

Malang, 19 Mei 2025
Ahli Praktisi


Syarif Hidayatulloh, M.Pd

Lampiran 7. Modul Ajar IPAS Kelas IV

MODUL AJAR IPAS

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Isma Nur Salsabillah
Instansi	: MI Literasi Miftahul Huda Wajak
Tahun Penyusunan	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas	: B/4
Materi Pembelajaran	: Bab 5 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal
Alokasi Waktu	: 2 JP X 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik belum bisa mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing ❖ Peserta didik belum mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia : Guru dan peserta didik berdoa sebelum memulai pelajaran atau aktivitas di kelas ❖ Gotong royong : peserta didik mengerjakan tugas kelompok bersama dengan kelompoknya masing-masing ❖ Mandiri : peserta didik mengerjakan tugas individunya sendiri tanpa mencontek temannya ❖ Bermalar Kritis : dalam proses pembelajaran peserta didik mencoba menganalisis materi yang telah disampaikan oleh guru dan mencari solusi dari masalah yang muncul, bisa dengan cara berdiskusi dengan temannya. Peserta didik tidak ragu untuk bertanya apabila ada materi pembelajaran yang belum difahami.	
D. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN	
❖ Berkeadaban (Ta'addub) : mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa yang sopan dan mengajarkan peserta didik untuk menghormati pendapat temannya ❖ Keteladanan (Qudwah) : guru dapat menjadi contoh dalam hal kesabaran, kedamaian dan lainnya ❖ Musyawarah : bermusyawarah bersama teman apabila ada materi yang tidak dimengerti dan juga bermusyawarah bersama kelompok mengenai tugas kelompok yang diberikan oleh guru.	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Media : Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 ❖ Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, Papan tulis, dan Alat tulis ❖ Lingkungan belajar : Ruang kelas IV B	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berrfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	

G. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Peserta didik dapat menjelajah tentang kearifan lokal dan keragaman budaya di lingkupdaerah ❖ Peserta didik dapat memahami makna serta manfaat kearifan lokal dan tradisi di lingkungan sekitar melalui kegiatan aktivitas yang menarik ❖ Peserta didik dapat melestarikan keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar serta sikap bangga terhadap keragaman yang telah kita miliki
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meyebutkan kekayaan budaya Indonesia, khususnya ayang ada di daerah tempat tinggal mereka dan menyebutkan cara melestarikan kekayaan budaya Indonesia ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pencarian informasi dengan berbagai cara untuk menemukan informasi mengenai kearifan lokal dan keragaman budaya
C. PERTANYAAN PEMANTIK
❖ Diamanakan tempat kalian tinggal kalian berada? ❖ Di provinsi atau pulau apa tempat kalaian tinggal berada? ❖ Apakah kalian tau contoh dari keragaman budaya yang ada di Indonesia?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
• Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik 3. Peserta didik diingatkan untuk selalu bersikap disiplin saat berdoa dan saat proses pembelajaran berlangsung 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Kegiatan Inti 1. Guru memulai pembelajaran dengan bertanya kepada peserta didik beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan 2. Guru menjelaskan materi mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia dengan menggunakan media 3. Setelah guru menjelaskan materi tersebut, guru memberikan contoh dengan gambar yang ada dalam media 4. Guru melanjutkan penjelasan materi mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal 5. Setelah penjelasan materi selesai, guru memberikan quiz kepada peserta didik. Quiz berupa soal yang ada di dalam media 6. Setelah peserta didik selesai mengerjakan quiz, dalam media juga ada game yang akan di mainkan bersama-sama 7. Guru memberi penguatan materi tentang yang sudah di jelaskan

8. Guru memerintahkan peserta didik mengerjakan LKPD yang ada di buku LKS

- **Kegiatan Penutup (5 Menit)**

1. Guru bersama dengan peserta didik menyimpulkan pembelajaran terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Guru dan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

E. REFLEKSI

❖ Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Skala			
		STS	TS	S	SS
1.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 lebih menyenangkan				
2.	Saya lebih bersemangat belajar dengan adanya media				
3.	Belajar lebih menarik dengan adanya media				
4.	Bahasa dan kalimat yang ada dalam media mudah untuk dipahami				
5.	Bagian dalam media mudah dipahami				
6.	Media mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran				
7.	Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami				
8.	Media yang digunakan menarik untuk belajar				
9.	Materi yang ada dalam media dibuat dengan menarik				
10.	Gambar yang disajikan dalam media menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran				
11.	Kalimat yang ada di media mudah untuk dibaca				
12.	Warna media bagus dan menarik				

❖ Guru

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2.	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3.	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN/PENILAIAN					
	Nama Peserta Didik	Peserta Didik Dapat Memahami Apa Itu Kearifan Lokal	Peserta Didik Dapat Memahami Apa Itu Keragaman Budaya	Peserta Didik Menyebutkan Contoh Keragaman Budaya Di Indonesia	Peserta Didik Dapat Menyebutkan Cara Melestarikan Keragaman Budaya
	Afifa				
	Amar				
	Arza				
	Azril				
	Nabila				
	Cinta				
	Gea				
	Inayah				
	Seftian				
	Aflahul				
1: Kurang		2: Cukup	3: Baik	4: Sangat baik	

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL
❖ 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 CP.
LAMPIRAN
A. MATERI
Bangsa Indonesia memiliki keragaman suku bangsa dan budaya. Mulai dari Sabang sampai Merauke tersebar berbagai macam suku yang tinggal disana. Diantaranya ada suku Jawa, suku Aceh, suku Minang, suku Bugis, suku Dayak, suku Asmat, dan lain-lain. Dari setiap suku bangsa yang ada di Indonesia memiliki kebudayaan tersendiri. Kebudayaan dari setiap suku bangsa dinamakan budaya daerah. Kebudayaan daerah meliputi pakaian adat, tarian adat, lagu daerah, rumah adat, makanan khas daerah dan juga senjata tradisional. A. Kearifan Lokal di Masyarakat sekitar Indonesia merupakan negara dengan sejuta tradisi. Tradisi yang berkembang di Masyarakat banyak yang mencerminkan ketergantungan hidup manusia pada alam sekitarnya. Untuk itu, muncul beragam bentuk kearifan lokal yang berwujud pengetahuan dan peralatan yang dipadu dengan norma adat, nilai budaya, serta aktifitas mengelola lingkungan. Kearifan lokal yang merupakan warisan nenek moyang perlu dijaga, agar jati diri sebagai bangsa yang berbudaya tidak hilang. B. Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku Indonesia merupakan negara kepulauan yang sangat luas. Wilayah Indonesia membentang dari Sabang sampai Merauke dan didiami oleh berbagai macam suku bangsa dengan keragaman budayanya masing-masing. Keberagaman inilah yang menjadi kekayaan bangsa Indonesia. 1. Keragaman Suku Bangsa Suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas atas kesatuan kebudayaan. Di Indonesia ada beragam suku bangsa. Berikut merupakan beberapa contoh daerah dan juga suku bangsa yang ada di daerah tersebut: a. Daerah : Aceh Suku : Gayo, Alas, Aceh, Tamiang Simeule b. Sumatra utara Suku : Batak, Nias, Melayu c. Riau Suku : Melayu, Sakai d. Jawa Barat Suku : Sunda, Badui e. Jawa Tengah Suku : Jawa, Samin f. Jawa Timur Suku : Jawa, Madura, Tengger g. Kalimantan Barat Suku : Melayu, Dayak, Kayan h. Papua Suku : Asmat, Sentani, Biak

2. Keberagaman Budaya

Setiap suku bangsa yang ada di suatu daerah pasti memiliki budaya sendiri-sendiri. Budaya yang berkembang di tiap daerah dinamakan budaya daerah. Budaya daerah meliputi :

a. Bahasa daerah

Setiap suku memiliki bahasa daerah yang berbeda antara suku satu dengan suku yang lain. Bahasa-bahasa digunakan sebagai bahasa pengantar dan bahasa pergaulan sehari-hari antar Masyarakat. Contoh bahasa daerah : bahasa batak, bahasa Betawi, bahasa sunda, bahasa jawa, bahasa madura dan lain-lain.

b. Pakaian adat

c. Tarian daerah

d. Rumah adat

e. Senjata tradisional

f. Makanan khas daerah

C. Sikapku terhadap Keberagaman Budaya

Adanya keberagaman budaya di Indonesia dapat memberikan manfaat bagi kehidupan Masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, keberagaman budaya harus dilestarikan agar tetap bisa memberikan manfaat bagi kehidupan Masyarakat Indonesia.

B. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3

Link Media : <https://keragamanbudayalokal.netlify.app/>

C. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama : _____ Kelas : _____

TEMUKAN KATA

Keragaman Budaya Dan Kearifan Lokal

Temukan dan warna kata sesuai dengan pertanyaan!

G	A	R	T	I	L	H	V	A	S	U	G
A	N	T	A	B	E	R	A	N	A	B	A
T	S	I	J	A	M	A	T	I	M	U	R
O	I	A	G	H	J	A	T	A	B	A	T
H	R	O	A	A	H	U	M	U	U	T	
S	O	A	J	I	U	B	A	R	T	U	
E	B	A	H	A	S	A	J	A	N	A	P
Z	A	U	A	B	A	D	A	N	A	U	A
E	T	S	I	I	N	I	B	D	S	E	P
H	A	D	U	B	A	R	I	I	A	A	U
T	K	N	O	E	S	A	H	A	N	B	A

1. Sebutkan satu suku yang ada di Aceh _____
2. Ciri khas budaya daerah _____
3. Di Sumatera Utara ada salah satu suku yaitu _____
4. Suku Aceh, Minangkabau, Tengeri berasal dari _____
5. Istilah masyarakat pelaut dari daerah _____
6. Tari dari Aceh _____
7. Ciri khas budaya suku Melayu _____
8. Tradisi mengukir rumah adat Melayu _____
9. Suku Sunda dan Betawi berasal dari _____
10. Pakaian adat masyarakat suku dari _____

D. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK
Fokus, IPAS untuk SD/MI kelas IV Semester II, Penulis : Muh. Ekhsan Rifai, ISBN 978-623-237-244-3
E. GLOSARIUM
- Budaya : cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh suatu kelompok masyarakat, dan diwariskan dari generasi ke generasi - Tradisi : kebiasaan atau adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu masyarakat - Kearifan lokal : pandangan hidup dan pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat lokal untuk menghadapi berbagai tantangan dalam pemenuhan kebutuhan mereka, yang diwariskan secara turun-temurun
F. DAFTAR PUSTAKA
- Rifai, Muh. Ekhsan : IPAS Untuk SD/MI Kelas IV Semester II, Fokus. "13. CP IPAS.pdf." Diakses 14 November 2024. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf. - Cahyani, Elvima Putri Nur, dan Resdianto Permata Raharjo. "Proses Pembelajaran Materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Pakel Trenggalek dengan Menggunakan Media Gambar." <i>Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah</i> 4, no. 1 (2024): 96–106. - Darniyanti, Yulia, Indah Rahmayati, dan Eka Filahanasari. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar." <i>Jurnal Basicedu</i> 7, no. 3 (2023): 1507–17. - Sari, Felia Wulan, Husni Wakhyudin, dan Aini Zahra. "MENGEMBANGKAN LITERASI BUDAYA MELALUI MEDIA POP UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN SENDANGMULYO 02 SEMARANG." <i>Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang</i> 10, no. 3 (2024): 409–19.

Lampiran 8. Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV B MI LITERASI

MIFTAHUL HUDA WAJAK

Nama : Nihan Kelas : 4
 No. Absen : 15 Tanggal : 20

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pada angket terdapat 10 pertanyaan. Berilah jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!
2. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan jangan bergantung pada jawaban temanmu!
3. Berilah tanda centang (✓) pada lembar jawaban yang ada

B. Keterangan Pilihan Jawaban

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

C. Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 lebih menyenangkan			✓	
2.	Belajar lebih menarik dengan adanya media			✓	✓
3.	Bahasa dan kalimat yang ada dalam media mudah untuk dipahami			✓	
4.	Bagian dalam media mudah dipahami			✓	
5.	Media mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran			✓	✓
6.	Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami			✓	✓
7.	Media yang digunakan menarik untuk belajar			✓	✓
8.	Materi yang ada dalam media dibuat dengan menarik			✓	✓
9.	Gambar yang disajikan dalam media menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran			✓	✓
10.	Warna media bagus dan menarik				✓

ANGKET RESPON SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV B MI LITERASI
MIFTAHUL HUDA WAJAK

Nama : Kayla Safiya s. Kelas : 1V
 No. Absen : 17 Tanggal : 20

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pada angket terdapat 10 pertanyaan. Berilah jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!
2. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan jangan bergantung pada jawaban temanmu!
3. Berilah tanda centang (✓) pada lembar jawaban yang ada

B. Keterangan Pilihan Jawaban

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

C. Angket

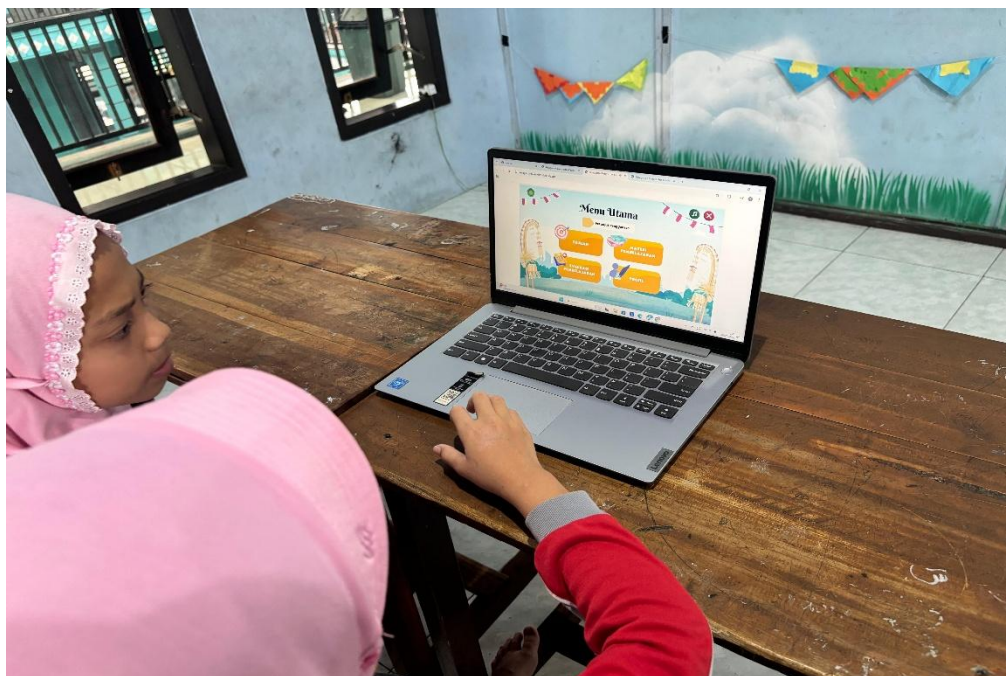
No	Aspek yang dinilai	Skala			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 lebih menyenangkan				✓
2.	Belajar lebih menarik dengan adanya media				✓
3.	Bahasa dan kalimat yang ada dalam media mudah untuk dipahami				✓
4.	Bagian dalam media mudah dipahami				✓
5.	Media mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran				✓
6.	Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami				✓
7.	Media yang digunakan menarik untuk belajar				✓
8.	Materi yang ada dalam media dibuat dengan menarik				✓
9.	Gambar yang disajikan dalam media menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
10.	Warna media bagus dan menarik				✓

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian

**Kegiatan Pengajaran****Kegiatan Pengajaran dan Pengenalan Media**



Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media



Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media



Siswa Mencoba Game yang Ada Dalam Media



Siswa Mencoba Game yang Ada Dalam Media



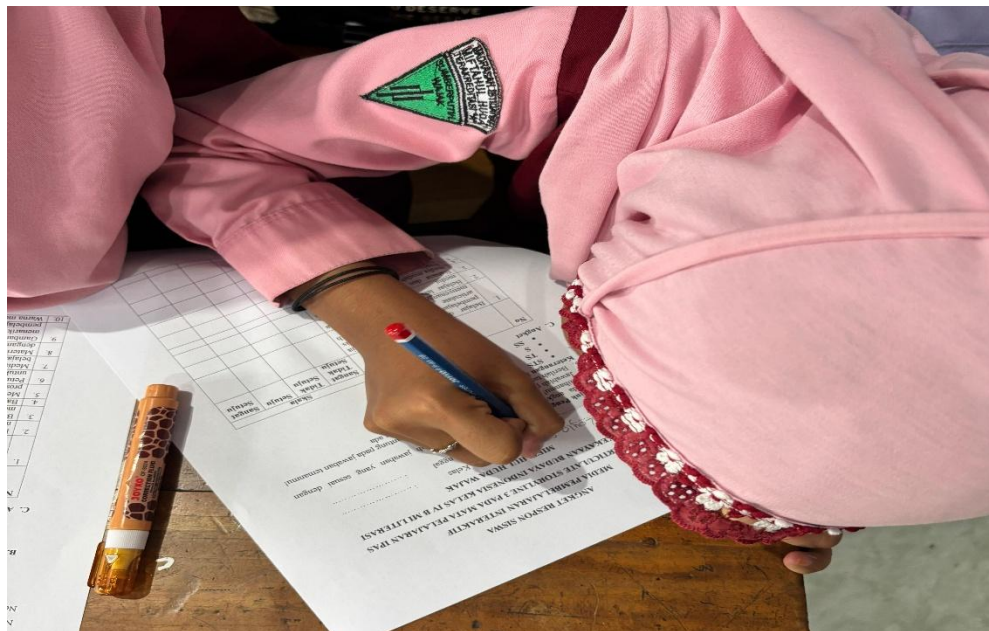
Siswa Mengerjakan Quiz



Siswa Mengerjakan Quiz



Kegiatan Pengisian Angket Respon Siswa



Kegiatan Pengisian Angket Respon Siswa



Foto Bersama Siswa-Siswi Kelas 4



Foto Bersama Siswa-Siswi Kelas 4

