

**Tesis**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* MATERI SIKLUS MAKHLUK  
HIDUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3  
SD ISLAM ABI KOTA BATU**



**Oleh :**

**Afwatun Rohmah**

**220103210012**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* MATERI SIKLUS MAKHLUK  
HIDUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3  
SD ISLAM ABI KOTA BATU**

Tesis

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



Oleh :

**Afwatun Rohmah**

**220103210012**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Afwatun Rohmah

NIM : 220103210012

Program Studi : Magister Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan dari orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata dalam tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 4 Juni 2025

Saya yang menyatakan,



Afwatun Rohmah

220103210012

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Tesis dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu” yang ditulis oleh Afwatun Rohmah ini telah disetujui pada tanggal 4 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd

NIP. 196301141999031001

Pembimbing II



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

NIP. 197107012006042001

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN TESIS

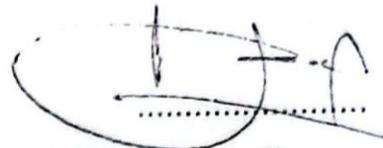
Tesis dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu” yang ditulis oleh Afwatun Rohmah NIM. 220103210012 ini telah diuji dalam Ujian tesis pada tanggal 25 Juni 2025 dan dinyatakan lulus.

Tim Penguji

Tanda Tangan

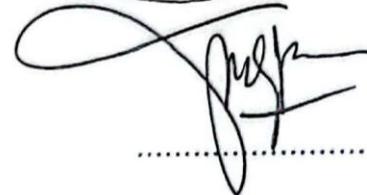
Prof. Dr. H. Turmudi, M.Si  
NIP. 195710051982031006

Penguji Utama



Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd  
NIP. 197807072008011021

Ketua Penguji



Dr. H. Eko Budi Minarno, M.Pd  
NIP. 196301141999031001

Penguji/Pembimbing I



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A  
NIP. 197107012006042001

Sekretaris/Pembimbing II



Mengesahkan,  
Direktor Pascasarjana



H. Wahidmurni, M.Pd  
NIP. 196903032000031002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Alhamdulillahirobbil'alamin*

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik serta telah memberikan saya kekuatan untuk menjalani hari-hari yang penuh dengan kenikmatan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan agama yang penuh dengan rahmat ini.

Karya ilmiah ini saya persembahkan kepada, pertama kedua orang tua saya yaitu Ibu Siti Sholihah dan Ayah Mahfudz yang selalu menjadi sumber semangat, kasih sayang, dan doa tanpa henti dalam setiap langkahku. Kedua, kepada kakak saya Sihhatul Mahbubah yang sudah memotivasi saya untuk segera menyelesaikan tesis ini, Adik saya Fadiyah Fithrotun Nisa', keponakan saya Muhammad Najib Ali, dan Farih Bima Atahullah yang membuat saya selalu senang jika sedang di rumah dan sebagai hiburan bagi saya ketika sedang lelah untuk mengerjakan tugas.

Ketiga, dosen pembimbing saya Bapak Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd, dan Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A yang sudah memabntu saya dalam membimbing penyusunan karya ilmiah ini sehingga menjadi karya ilmiah yang lebih baik. Dosen Ketua Program Studi yaitu Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan karya ilmiah ini.

Keempat, untuk teman-teman seperjuangan yaitu MPGMI angkatan 2022 yang telah membantu saya, memberikan semangat, dan selalu ada untuk saya dalam proses menyelesaikan karya ilmiah. Kemudian, untuk teman saya yang selalu menemani suka duka saya kapanpun dan dimanapun yaitu wanda, rohmah, putri, dan rani. Serta teman-teman saya lainnya yang turut andil dalam proses saya. Keempat, untuk diri saya sendiri Afwatun Rohmah terimakasih sudah bertahan dan sudah mampu dalam menyelesaikan karya ilmiah ini, meskipun proses yang

dijalani berbeda dengan teman lain, tetapi selalu yakin dan percaya diri itulah kunci untuk menyelesaikan karya ilmiah.

Peneliti menghargai saran dan masukan yang diberikan pada karya ilmiah ini, saya meminta maaf jika terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan tesis ini.

## MOTTO

وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ – (الإنشراح: ٨)

“Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

**(QS.Al-Insyiroh 94: Ayat 8)**

“Selama kita masih bisa melakukan sesuatu sendiri, maka jangan bergantung kepada orang lain, karena selagi kita punya keinginan Allah akan memberikan jalan yang terbaik.”

~ Afwatun Rohmah, 2025

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas kenikmatan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Islam ABI Kota Batu” dengan baik, serta diberi kelancaran. Tidak lupa untuk memberikan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ajaran agama islam yang penuh barokah ini.

Proses penyelesaian tesis ini tidak sepenuhnya selesai dengan diri penulis sendiri, melainkan adanya bantuan, semangat, dorongan, dan juga arahan dari pihak yang lainnya. Disini, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, khususnya kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati dan Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, atas motivasi, dukungan, dan kemudahan akses akademik selama menjalankan pendidikan.
4. Dr. H. Eko Budi Minarno, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk sabar dalam membimbing, memberikan arahan dalam mengerjakan tesis.

5. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan tesis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti sehingga bisa bermanfaat.
7. Kepala Sekolah, Wali Kelas dan Ustadz/Ustadzah di SD Islam ABI Kota Batu yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian dan terimakasih atas pengalaman yang telah diberikan.
8. Ibu Siti Sholihah dan Bapak Mahfudz yang telah mendoakan saya, membantu, memberikan dukungan serta telah membiayai studi untuk menyelesaikan pendidikan S2.
9. Sihhatul Mahbubah, Fadiyah fithrotun Nisa', Muhammad Najib Ali, dan Farih Bima Atahullah, kakak, adik, dan dua keponakan saya yang memberikan semangat untuk saya.
10. Teman MPGMI angkatan 2022 yang telah menemani selama masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian tesis.

Terakhir yang disampaikan peneliti, tesis ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca karya, dan juga dapat menambah wawasan pengetahuan dan mengembangkan pemikiran peneliti dibidang keilmuan yang lain.

Batu, 4 Juni 2025  
Penulis

Afwatun Rohmah

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN TESIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
مستخلص البحث.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	14
G. Orisinalitas Penelitian.....	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	25
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	25
1. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	25
2. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran.....	28
3. Macam-macam Media Pembelajaran.....	32
4. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif.....	33

B. Pembelajaran IPAS SD/MI.....	34
1. Konsep Dasar IPAS.....	34
2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.....	35
3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial .....	37
4. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.....	39
C. Materi IPAS Kelas 3 Semester Ganjil .....	40
D. Articulate Storyline.....	48
1. Definisi <i>Articulate Storyline</i> .....	48
2. Kelebihan <i>Articulate Storyline</i> .....	50
E. Hasil Belajar .....	50
F. Kerangka Berpikir .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	55
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	56
C. Uji Coba Produk .....	63
1. Desain Uji Coba .....	63
2. Subjek Uji Coba .....	64
3. Jenis Data .....	65
4. Teknik Pengumpulan Data .....	65
5. Teknik Analisis Data .....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>72</b>
<b>A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran .....</b>	<b>72</b>
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	72
2. Desain ( <i>Design</i> ).....	75
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	77
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	88
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	89
<b>B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....</b>	<b>89</b>
1. Hasil Validitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis <i>articulate storyline</i> .....	90
2. Hasil Tes untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.....	99

3. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis <i>articulate storyline</i> .....	104
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>108</b>
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis <i>Articulate Storyline</i> .....	<b>108</b>
B. Validitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	<b>113</b>
C. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Siklus Makhluk Hidup Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis <i>Articulate Storyline</i> .....	<b>115</b>
D. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis <i>Articulate Storyline</i> .....	<b>119</b>
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>123</b>
A. Kesimpulan .....	123
B. Saran .....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN .....</b>	<b>132</b>

## PEDOMAN TRANSLITERASI

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

### A. Huruf

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

### B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إَيَّ = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian .....	20
Tabel 3. 1 Capaian Tujuan Pembelajaran .....	61
Tabel 3. 2 Kriteria Validitas.....	68
Tabel 3. 3 Kriteria Respon Siswa.....	71
Tabel 4. 1 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif IPAS .....	75
Tabel 4. 2 Komentar Ahli Materi.....	87
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	87
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	88
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	90
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Ahli Materi .....	92
Tabel 4. 7 Hasil Skor Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	92
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Validasi Ahli Pembelajaran.....	94
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	95
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa .....	97
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	97
Tabel 4. 12 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas III SD Islam ABI.....	99
Tabel 4. 13 Rata-Rata hasil pretest dan posttest .....	102
Tabel 4. 14 Korelasi pretest dan posttest .....	102
Tabel 4. 15 Hasil analisis uji t pretest dan posttest .....	103
Tabel 4. 16 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Penelitian dan Pengembangan menurut ADDIE .....	56
Gambar 4. 1 Halaman Log-in pada Media Pembelajaran Interaktif IPAS .....	78
Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS.....	79
Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama Media Pembelajaran Interaktif IPAS.....	80
Gambar 4. 4 Kata Pengantar Media Pembelajaran Interaktif .....	81
Gambar 4. 5 Capaian Pembelajaran IPAS Kelas 3 Fase B .....	81
Gambar 4. 6 Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas 3 Fase B .....	82
Gambar 4. 7 Halaman Utama pada Menu Materi .....	82
Gambar 4. 8 Game Drag and Drop Media Pembelajaran Interaktif IPAS.....	83
Gambar 4. 9 Halaman Utama Kuis Media Pembelajaran Interaktif IPAS.....	84
Gambar 4. 10 Soal Kuis Media Pembelajaran Interaktif IPAS.....	84
Gambar 4. 11 Soal Kuis Nomor 10 .....	85
Gambar 4. 12 Hasil Kuis Media Pembelajaran Interaktif IPAS .....	85
Gambar 4. 13 Daftar Pustaka Media Pembelajaran Interaktif IPAS.....	86
Gambar 4. 14 Informasi Pengembang Media Pembelajaran Interaktif IPAS .....	86
Gambar 4. 15 Hasil penilaian pretest-posttest siswa.....	100

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	133
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah .....	134
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	135
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	138
Lampiran 5 Hasil Pretest Peserta Didik .....	141
Lampiran 6 Hasil Posttest Peserta Didik .....	144
Lampiran 7 Hasil Respon Peserta Didik .....	147
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	151
Lampiran 9 Biografi Penulis .....	153

## ABSTRAK

Rohmah, Afwatun. 2025. *Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis Articulate Storyline Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Islam ABI Kota Batu*. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd. (2) Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A.

---

---

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, berbasis Articulate Storyline, Hasil belajar IPAS.

Pembelajaran di era Modern banyak dijumpai dilakukan dengan berbasis digital, selain itu dengan pembelajaran berbasis digital dapat membuat peserta didik untuk lebih tertarik dalam proses pembelajaran karena terdapat pengetahuan baru yang belum peserta didik ketahui sebelumnya. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik; (2) mengetahui tingkat validitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan; (3) mengetahui pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar siswa; serta (4) bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media pembelajaran dirancang dalam bentuk digital interaktif menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*, yang memuat unsur teks, gambar, animasi, kuis, dan permainan (game) untuk mendukung pemahaman konsep secara menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pengembangan media dilakukan melalui lima tahap ADDIE secara sistematis hingga menghasilkan produk pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan; (2) Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 88%, ahli media 92%, ahli bahasa 69%, dan praktisi pembelajaran 90%; (3) Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan media, yang ditunjukkan melalui hasil uji *Paired Samples T-Test* dengan nilai rata-rata perbedaan sebesar -11.335, standar deviasi 11.86513, t-hitung sebesar -4.272 dan p-value < 0.001; (4) Respon peserta didik terhadap penggunaan media sangat positif, dengan skor rata-rata respon sebesar 88% dalam kategori “sangat baik”.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III, serta mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik pada materi siklus makhluk hidup.

## ABSTRAK

Rohmah, Afwatun. 2025. *Interactive IPAS Learning Media Based on Articulate Storyline on the Life Cycle Material to Improve Learning Outcomes of Grade III Students at ABI Islamic Elementary School, Batu City*. Thesis, Master of Primary Education for Islamic School Teachers, Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisors: (1) Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd., (2) Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A.

---

---

**Keywords:** interactive learning media, Articulate Storyline-based, IPAS learning outcomes.

Learning in the modern era is often conducted digitally. Furthermore, digital learning can increase student engagement by providing new knowledge they didn't previously know. Therefore, researchers developed interactive learning media based on articulate storylines to improve student learning outcomes.

This study aims to (1) develop engaging interactive IPAS learning media suited to students' characteristics; (2) the validity level of the developed media; (3) the effect of the media on students' learning outcomes; and (4) students' responses to the learning media used.

This research employed the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The learning media was designed in an interactive digital format using the Articulate Storyline software, integrating elements such as text, images, animations, quizzes, and games to support a fun and meaningful learning experience.

The results of the study show that: (1) The media development process followed the five stages of ADDIE systematically, resulting in interactive and user-friendly learning media; (2) Validation results indicated that the media was highly feasible for use, with validation scores of 88% from content experts, 92% from media experts, 69% from language experts, and 90% from teaching practitioners; (3) Students' learning outcomes significantly improved after using the media, as shown by the Paired Samples T-Test results with an average difference of -11.335, standard deviation of 11.86513, t-value of -4.272, and p-value < 0.001; (4) Students responded very positively to the media, with an average response score of 88% in the "very good" category.

Based on these findings, it can be concluded that the developed interactive IPAS learning media based on Articulate Storyline is feasible and effective in improving third-grade students' learning outcomes and successfully enhances their motivation and enthusiasm in learning the topic of life cycles in living beings.

## مستخلص البحث

رحمة، عفوة. وسيلة التعليم التفاعلية لدروس العلوم الطبيعية والاجتماعية على أساس أرتيكوليت ستوريلين بمادة دورة الحياة لترقية نتائج تعليم طلاب الصف الثالث في مدرسة أبي الابتدائية الإسلامية بمدينة باتو. رسالة الماجستير. برنامج الدراسات العليا لتعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية. كلية الدراسات العليا. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: الدكتور بودي مينارتو الماجستير، والمشرفة الثانية: الدكتورة ألفينا يولي أفيانتي الماجستير.

الكلمات المفتاحية: وسيلة التعليم التفاعلية، أرتيكوليت ستوريلين، نتائج تعليم دروس العلوم الطبيعية و الاجتماعية. يهدف هذا البحث لتطوير (١) خطوات تطوير وسيلة التعليم التفاعلية لدروس العلوم الطبيعية والاجتماعية (الجذابة، ٢) ما مدى صلاحية وسيلة التعليم التفاعلية المطورة، (٣) ما هو تأثير الوسيلة المطورة على نتائج تعليم الطلاب، (٤) كيف استجابة الطلاب بوسيلة التعليم المستخدمة.

هذا البحث هو بحث تطوري باستخدام نموذج "أدي" (التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم). تم تصميم وسيلة التعليم على شكل وسيلة رقمية تفاعلية باستخدام برنامج أرتيكوليت ستوريلين، الذي يشتمل على النصوص، والصورة، والرسوم المتحركة، والاختبارات، والألعاب. وهذا يهدف لترقية فهم الطلاب على المواد التعليمية بطريقة ممتعة.

ونتائج هذا البحث هي: (١) تم تطوير وسيلة التعليم من خلال خمسة خطوات منهجية في نموذج أدي، وحصلت الباحثة على منتجات تعليمية تفاعلية وسهلة في استخدامها، (٢) نتيجة صلاحية تدل على أن وسيلة التعليم المطورة جيد جدا. حصلت وسيلة التعليم المطورة على النتيجة المئوية ٨٨٪ من التحكيم مع خبير المادة، و ٩٢٪ من خبير الوسيلة، و ٦٩٪ من خبير اللغة، و ٩٠٪ من خبير التعليم والتعلم، (٣) ارتفعت نتيجة تعليم الطلاب بعد استخدام الوسيلة المطورة في عملية التعليم، وظهر هذا الارتفاع من خلال نتيجة الاختبار العينة المزدوجة بالقيمة المتوسطة -١١،٣٣٥، والانحراف المعياري ١١،٨٦٥١٣، و t حساب -٤،٢٧٢، و p قيمة < ٠،٠٠١ (٤) استجابات الطلاب على استخدام الوسيلة المطورة إيجابية للغاية، بقيمة المتوسطة ٨٨٪ في الفئمة جيد جدا.

وهذه النتائج يدل على أن وسيلة التعليم التفاعلية المطورة لدروس العلوم الطبيعية والاجتماعية على أساس أرتيكوليت ستوريلين يمكن استخدامها، وهذه الوسيلة فعالة في ترقية نتائج تعليم طلاب الصف الثالث، قادرة لارتفاع دوافع الطلاب وحماسهم في تعليم مادة دورة الحياة. وكذلك

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era globalisasi masa kini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat dan perkembangan ini menuntut manusia untuk mengembangkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki sehingga dapat menyeimbangkan dirinya di era modern.<sup>1</sup> Era globalisasi ini juga berdampak pada bidang pendidikan dan menyebabkan perubahan pola dalam pembelajaran yang semula pembelajaran berpusat kepada pendidik dan sekarang sudah berorientasi pada peserta didik. Menjadi tantangan baru bagi dunia pendidikan yang mengharuskan pendidik untuk mengembangkan kemampuannya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik bagi peserta didik.

Pendidik mengembangkan kemampuannya yang bersumber dari permasalahan-permasalahan yang ada dalam peserta didik seperti peserta didik merasa tidak fokus dalam pembelajaran, berbicara dengan temannya, kurangnya kondisi fisik yang baik, dan kekukurangan lainnya yang ada dalam diri peserta didik baik karena faktor internal ataupun karena faktor eksternal.<sup>2</sup> Faktor eksternal yakni yang berasal dari luar diri siswa dan mempengaruhi proses belajar contohnya seperti media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan lainnya.

---

<sup>1</sup> Nadia Legina and Prima Mutia Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 9, no. 3 (2022): 375–85.

<sup>2</sup> Maryam et al., *Effects Of Inquiry Learning Model On Students Critical Thinking*, vol. 15, 2020, <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1355>.

Allah SWT telah menciptakan alam semesta dengan semua isi yang ada didalamnya. Hal tersebut dapat di ketahui dalam Al-Qur'an dan Hadits yang membahas ajaran-ajaran tentang penciptaan alam semesta antara lain tentang penciptaan langit dan bumi.<sup>3</sup> Hal ini dapat dilihat pada firman-Nya pada Qur'an Surat Fussilat ayat 53:

سُنُرِيهِمْ أَيْنَمَا فِي الْأَفَاقِ وَفِي أَنْفُسِهِمْ حَتَّىٰ يَتَبَيَّنَ لَهُمْ أَنَّهُ الْحَقُّ ۗ أَوَلَمْ يَكْفِ بِرَبِّكَ أَنَّهُ عَلَىٰ كُلِّ  
شَيْءٍ شَهِيدٌ

Artinya: “Kami akan memperlihatkan kepada mereka tanda-tanda (kekuasaan) Kami di segala wilayah bumi dan pada diri mereka sendiri, hingga jelas bagi mereka bahwa Al Quran itu adalah benar. Tiadakah cukup bahwa sesungguhnya Tuhanmu menjadi saksi atas segala sesuatu?” (QS. Fussilat:53)<sup>4</sup>

Menurut tafsir Kementerian Agama Republik Indonesia menjelaskan bahwa tanda-tanda kebesaran Allah berupa penciptaan alam semesta langit dan bumi dengan tujuan agar orang-orang yang tidak percaya atau meragukan kebesaran Allah dapat melihat dan dapat merasakan kebenaran Al-Qur'an.<sup>5</sup> Dari surat fussilat ayat 53 tersebut, diperjelas lagi dalam Al-qur'an terkait dengan tanda-tanda kebesaran Allah yang dapat dimanfaatkan untuk semua yang ada di langit dan bumi, yakni dalam surah Yunus ayat 101 Allah SWT berfirman:

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُعْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Artinya: “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.”<sup>6</sup>

<sup>3</sup> Heru Juabdin Sada, “Alam Semesta Dalam Prespektif Al-Qur'an Dan Hadist,” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. November (2016): 21.

<sup>4</sup> RI Kementerian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

<sup>5</sup> M Najih Arromadloni and Abdul Karim Munthe, “Tafsir Surah Fussilat Ayat 53-54,” *Tafsiralquran.id*, 2021, <https://tafsiralquran.id/tafsir-surah-fussilat-ayat-53-54/>.

<sup>6</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

Menurut tafsir Kementerian Agama RI, pada ayat ini Allah memerintahkan kepada Nabi Muhammad untuk menyampaikan kepada umatnya untuk menggunakan akal untuk memikirkan tanda-tanda kebesaran Allah yang ada di langit dan di bumi.<sup>7</sup> Jadi, dari tafsir tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan seseorang mempelajari alam maka dapat membawa diri untuk mengenal dan memahami tentang adanya Tuhan yang menciptakan alam semesta ini.

Pemaparan ayat Al-Qur'an tersebut dapat diketahui bahwa mempelajari fenomena alam atau mempelajari hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah dan melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada perubahan kurikulum yang ada di Indonesia dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka, terdapat beberapa mata pelajaran yang diubah, digabung, bahkan ditambah dan perubahan ini dilakukan agar memajukan bangsa Indonesia di bidang pendidikan.<sup>8</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>9</sup> Dalam pelajaran IPAS terdapat konsep pembelajaran terpadu yang memadukan antara dua mata pelajaran, yakni IPA dan IPS. Keterpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS ini disebut

---

<sup>7</sup> Kementerian Agama RI, "Tafsir Ringkas Kementerian Agama RI Q.S Yunus:101," TafsirWeb, 2019, <https://tafsirweb.com/3375-surat-yunus-ayat-101.html>.

<sup>8</sup> Sherli Pentianasari, Deni Adi Putra, and Badruli Martati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 7, no. 3 (2023): 506–15.

<sup>9</sup> Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," *Merdeka Mengajar*, 2022, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau (IPAS). Salah satu ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam semesta dan berkaitan dengan kehidupan serta hasil kegiatan manusia disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), termasuk juga mencakup pengetahuan, gagasan, serta konsep yang dilakukan secara ilmiah. Sedangkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang gejala dan masalah sosial dan lebih mengarah pada bidang praktis serta masalah yang terjadi di lingkungan sekitar.<sup>10</sup>

Materi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah siklus makhluk hidup yang termasuk dalam lingkup mata pelajaran IPA, materi siklus hidup ini cukup detail dalam pembelajarannya sehingga, jika diajarkan secara langsung akan membutuhkan waktu yang lama karena ada beberapa bagian dari siklus hidup hewan, manusia, atau tumbuhan yang prosesnya tidak bisa dilihat secara langsung oleh pancaindra.<sup>11</sup> Dalam penyampaian materi siklus hidup ini penting menggunakan media pembelajaran interaktif agar siswa mudah memahaminya dan tidak bersifat abstrak.<sup>12</sup> Media pembelajaran yang digunakan bersifat interaktif karena dengan menerapkan media yang bersifat interaktif ada timbal balik antara pengguna dan mediana sehingga dalam proses belajarnya siswa bisa memahami materi yang disampaikan.<sup>13</sup> Dengan adanya media pembelajaran interaktif peserta

---

<sup>10</sup> Pentianasari, Putra, and Martati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar."

<sup>11</sup> Amirootush Sholihah, Akhmad Fauzi, and Yhasinta Agustyarini, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Power Point Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2022): 158–65.

<sup>12</sup> Nyoman Ardiana, Rohana, and Treny Hera, "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Sainifik Approach Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. September (2023): 873–85.

<sup>13</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52.

didik bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan bisa merasakan secara langsung manfaat dari media yang dikembangkan.

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang proses pembuatannya dan hasilnya memanfaatkan aplikasi multimedia, dan dalam media tersebut menyajikan sebuah tulisan, gambar, audio, hingga video. Media pembelajaran interaktif salah satu media pembelajaran yang membantu dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan mengubahnya menjadi konkrit agar lebih mudah dipahami oleh siswa.<sup>14</sup>

*Articulate Storyline* merupakan bagian dari media pembelajaran interaktif, *software* yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran dengan fitur dan tampilan yang memiliki kesamaan dengan *Microsoft Office Power Point* yang sudah familiar dan biasa digunakan dalam pembuatan media untuk presentasi.<sup>15</sup> Menurut Lathifa Husna,dkk dalam artikelnya menjelaskan bahwa *Articulate Storyline* ini sangat mudah digunakan, karena didukung dengan adanya menu teks, audio, video, hingga kuis sehingga memudahkan peserta didik menggunakan media pembelajaran ini yang tidak terhambat ruang dan waktu.<sup>16</sup> Adapun keunggulan dari *articulate storyline* memiliki fitur penambahan karakter, berbagai macam kuis, link url dan tombol, terdapat pula layer yang dapat memisahkan objek yang satu dengan lainnya, terdapat pula trigger yang berfungsi

---

<sup>14</sup> Nuriyatul Hidayah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2023).

<sup>15</sup> Arum Donna Safira, Iva Sarifah, and Tunjung Sari Sekarintyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (2021): 237–53, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>.

<sup>16</sup> L Husna, F N Zunaidah, and N Primasatya, "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem Pada Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 388–96.

mengarahkan tombol ketempat yang kita inginkan, selain itu juga memiliki berbagai format publish seperti LMS, html5, Articulate storyline online, CD, dan word sehingga hasil produknya terlihat lebih komprehensif, interaktif dan efektif.<sup>17</sup>

Mata pelajaran IPAS secara umum diajarkan kepada peserta didik dengan berbagai cara, ada yang menggunakan media pembelajaran interaktif, metode pembelajara permainan, atau yang lainnya bertujuan peserta didik dapat menerima materi dan dengan mudah memahaminya. Penelitian yang dilakukan oleh Uskur Nikmawati yang mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan android dalam penerapannya, bertujuan agar siswa di sekolah dasar lebih mudah memahami materi yang berdampak pada prestasi belajar.<sup>18</sup>

Pengembangan media pembelajaran IPAS juga dilakukan oleh Sherli Pentianasari dan kawan-kawan, yang mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan bantuan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPAS materi transformasi energy. Pengembangan ini dilakukan karena media yang digunakan di sekolah adalah papan tulis dan alat peraga sederhana serta hasil belajar peserta didik yang di bawah KKM.<sup>19</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat dilihat bahwa beberapa materi dalam mata pelajaran IPAS perlu disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan

---

<sup>17</sup> Hidayah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar."

<sup>18</sup> Uskur Nikmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Kelas IV SD UMP Banyumas," *Universitas Muhammadiyah Purwokerto* (2024), <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>.

<sup>19</sup> Pentianasari, Putra, and Martati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar."

tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan untuk menunjang pembelajaran yang efektif. Selain itu, media pembelajaran juga digunakan untuk membuat peserta didik agar tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton di kelas, sehingga peserta didik menjadi bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Observasi dilakukan di Sekolah Dasar Islam ABI pada siswa kelas 3, untuk melakukan analisis kebutuhan yang ada di sekolah. Observasi yang dilakukan mendapatkan hasil yakni selama proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak fokus dengan materi yang disampaikan guru, siswa ramai dan berbicara dengan temannya, dan juga ada yang tertidur serta bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peserta didik mengalami hal itu terdapat beberapa faktor salah satunya terjadi karena cara guru mengajar di kelas hanya dengan metode ceramah saja, sehingga siswa merasa bosan dan ramai.

Setelah melakukan pengamatan saat proses belajar, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas yang mengajar IPAS yakni dengan Ustadzah Eis Agnestyuningrum yang menyatakan bahwa “peserta didik suka bosan jika diminta untuk membaca saja tanpa adanya gambar yang mendukung materi yang dibacanya.” Pada saat observasi guru kesulitan dalam mengajarkan materi IPAS terutama pada materi siklus hidup karena latar belakang pendidikan yang bukan dari pendidikan guru MI ataupun dari jurusan IPA, jadi membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses guru serta peserta didik untuk belajar.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan siswa kelas 3 yakni berupa media pembelajaran yang konkret sehingga, siswa bisa memahami materinya dengan mudah.

Penggunaan media pembelajaran konkret untuk siswa kelas 3 ini dijelaskan dalam Teori *Piaget* bahwa anak usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda.<sup>20</sup> Kurangnya pemahaman siswa terkait materi bisa diketahui dari hasil evaluasi yang diberikan oleh guru bahwa nilai mereka dibawah kriteria ketuntasan minimum. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan ini dengan cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Fasilitas sekolah informasi mendukung untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena di sekolah memiliki *chromebook* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Perkembangan zaman dan teknologi, serta fasilitas yang ada disekolah ini mendukung peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital yakni dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*, sebab berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Uskur Nikmawati sudah dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline*, dan efektif atau layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>21</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah mengintegrasikan materi pembelajaran dengan ajaran agama Islam.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti, maka penelitian ini berjudul Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis *Articulate*

---

<sup>20</sup> Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar."

<sup>21</sup> Nikmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Kelas IV SD UMP Banyumas."

*Storyline* Materi Siklus Pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam ABI Kota Batu.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* pada materi siklus hidup dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SD Islam ABI?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* pada materi siklus hidup di kelas 3 SD Islam ABI?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup di kelas 3 SD Islam ABI setelah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* pada materi siklus hidup dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SD Islam ABI?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang sudah tertera diatas, maka dapat diambil tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* pada materi siklus hidup dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SD Islam ABI.

2. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* materi siklus hidup dikelas 3 SD Islam ABI.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup di kelas 3 SD Islam ABI.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* pada materi siklus hidup dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SD Islam ABI.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang hasil akhirnya aplikasi yang bisa dibuka dengan menggunakan smartphone, tablet, laptop, dan komputer. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pelajaran IPAS di materi siklus pada makhluk hidup untuk siswa kelas 3 SD.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan *software articulate storyline* yang memiliki fitur untuk membuat aplikasi interaktif dengan menyajikan teks, gambar, dan audio yang akan membuat media yang dikembangkan menjadi lebih interaktif dan menarik hingga adanya interaksi atau umpan balik antara pengguna dengan media pembelajarannya.
3. Media pembelajaran yang dibuat mengacu pada capaian pembelajaran siswa di kelas 3 yakni peserta didik memahami siklus pada makhluk hidup. Dengan tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu memahami tentang siklus makhluk hidup.
  - b. Peserta didik mampu menjelaskan tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup.
  - c. Peserta didik mampu membandingkan siklus hidup pada manusia, hewan, dan tumbuhan.
4. Bagian-bagian yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yaitu sebagai berikut:

- a. Tampilan utama pada aplikasi berisikan halaman menu yang didalamnya terdapat menu yakni:

1) Tujuan pembelajaran

Pada bagian ini berisi tentang tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa dalam materi siklus hidup, adanya tujuan pembelajaran ini agar peserta didik atau yang membimbingnya untuk belajar mengetahui tujuan dari adanya aplikasi yang dikembangkan ini dan juga pembelajaran jadi lebih terarah.

2) Cara penggunaan

Cara penggunaan media ini dibuat agar pengguna media pembelajaran interaktif bisa mengetahui cara penggunaan media yang dikembangkan dan bisa menggunakannya dengan atau tanpa adanya pembimbing.

3) Materi Pelajaran

Pada bagian materi ini berisi mata pelajaran IPAS tentang siklus hidup yang meliputi definisi siklus hidup hewan, tumbuhan, dan manusia. Serta menjelaskan terjadinya metamorfosis pada hewan dan macam-macam metamorfosis.

#### 4) Game

*Game* atau permainan digunakan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mempelajari materinya dan juga bisa mengetahui daya ingat mereka setelah melakukan pembelajaran dengan media ini.

#### 5) Evaluasi

Evaluasi diadakan dalam media pembelajaran ini yang berfungsi untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

#### 6) Profil pengembang

Profil pengembang berisi tentang latar belakang media pembelajaran ini dikembangkan dan biodata pengembang yang menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

#### b. Halaman penutup

### **E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Manfaat penelitian dan pengembangan media pembelajarahn interaktif berbasis *articulate storyline* IPAS pada materi siklus pada makhluk hidup adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi Guru

- a. Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran, karena materinya yang menarik dengan penyajian teks, gambar, audio, hingga video dapat membuat guru untuk mengajak siswa belajar agar mereka lebih bersemangat dan termotivasi.

b. Media pembelajaran ini juga dapat menambah referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar.

## 2. Bagi Siswa

a. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini dapat menambah wawasan siswa terkait materi siklus pada makhluk hidup, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini siswa dapat melihat dengan bagaimana proses terjadinya kehidupan dari makhluk hidup yang tidak bisa dilihat secara langsung.

b. Hasil produk media pembelajaran interaktif ini berupa aplikasi yang bisa dipasang di *smartphone* siswa, jadi mereka dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun serta bisa juga didampingi oleh guru atau orang tua.

c. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran dengan melihat teks dan gambar yang ada di dalam aplikasi serta mereka juga bisa berlatih evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi siklus pada makhluk hidup.

d. Media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa tertarik dengan pelajarannya dan juga materinya karena penyajian yang menarik akan menumbuhkan semangat mereka dalam belajar.

## 3. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *aeticulate storyline* IPAS dalam materi siklus pada makhluk hidup dapat memberikan pengalaman

bagi peneliti karena mampu mengembangkan media pembelajaran yang bermanfaat untuk proses pembelajaran disekolah.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* IPAS pada materi siklus pada makhluk hidup dapat menjadi refrensi bagi peneliti yang lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran dengan hasil akhir yang sama dan bisa dikembangkan pada materi dan pelajaran yang berbeda.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* IPAS pada materi siklus pada makhluk hidup adalah sebagai berikut :

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
  - a. Hasil belajar adalah kondisi yang dapat ditingkatkan, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik.
  - b. Media pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
  - a. Materi pelajaran siswa adalah siklus pada makhluk hidup yang berada pada pelajaran IPAS di kelas 3 semester I.
  - b. Materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran siswa pada buku LKS yang digunakan oleh siswa.

- c. Materi dikaitkan dengan ajaran agama Islam (puasa, mengajarkan tentang bersabar, mensyukuri nikmat Allah).
- d. Objek penelitian terbatas pada satu sekolah saja yakni di SD Islam ABI.
- e. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

### **G. Orisinalitas Penelitian**

Orisinalitas penelitian diperoleh dari hasil *pra research* dan survey tesis dan artikel terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan tema yang relevan dengan judul penelitian ini yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* IPAS pada materi siklus pada makhluk hidup di kelas 3, berikut penelitian terdahulu yang mencakup tesis dan jurnal sebagai berikut.

*Pertama*, Tesis yang ditulis oleh Uskur Nikmawati<sup>22</sup> (2024) Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar di Kelas IV SD UMP Banyumas”.. Hasil pengembangan berupa aplikasi yang diakses di web atau di *smartphone*, dan bisa digunakan oleh peserta didik tanpa batasan ruang dan waktu. Peserta didik yang awalnya memiliki motivasi yang kurang terhadap pembelajaran IPAS, menjadi meningkat karena adanya media pembelajaran ini yang mana motivasi ini diukur dengan menggunakan angket untuk peserta didik.

---

<sup>22</sup> Nikmawati.

*Kedua*, Tesis yang ditulis oleh Feddy Prasetio<sup>23</sup> (2024) Universitas Jambi. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu berbasis Android untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil akhir pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Feddy Prasetio adalah berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi *soft file* yang dapat digunakan dengan bebas dan praktis, media pembelajaran yang dikembangkan ini mampu meningkatkan aktivitas belajar dari hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar, dan untuk mengetahui peningkatannya dilakukan dengan angket keaktifan belajar dengan hasil persentasi 83%.

*Ketiga*, tesis yang ditulis oleh Supriatiningsih<sup>24</sup> (2022) Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash Professional (CS6)* Materi Organ Peredaran Darah Manusia pada Peserta Didik Kelas V SD Gugus Dwija Wiyata Kecamatan Kedungbanteng”. Hasil produk penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash Proffesional (CS6)* dengan materi yang digunakan adalah peredaran darah manusia, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari nilai 70,80 meningkat menjadi 81.

---

<sup>23</sup> Feddy Prasetio, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Universitas Jambi* (2024).

<sup>24</sup> Supriatiningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode Blended Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Universitas Muhammadiyah Purwokerto* (2022).

*Keempat*, tesis yang ditulis oleh Muhammad Kifron<sup>25</sup> (2024) Universitas Jambi. Dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, keefektifan, kepraktisan, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *iSpring suite*. Produk yang dihasilkan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di dalam kelas dan juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah.

*Kelima*, tesis yang ditulis oleh Rusfi Rama Dini<sup>26</sup> (2023) Universitas Sriwijaya. Judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode *Blended Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Ssiwa Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk materi menulis cerpen yang valid, praktis serta efektif untuk siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan adanya kevalidan dari ahli media, materi, dan bahasa dengan rata-rata nilai 88%, untuk kepraktisan media tersebut mendapat kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 92%, serta untuk menunjukkan efektivitas media dilakukan *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan hasil N-Gain 0,92 yang berarti media ini efektif untuk digunakan di kelas V.

---

<sup>25</sup> Muhammad Kifron, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite* Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar” (Univeritas Jambi, 2024).

<sup>26</sup> Rusfi Rama Dini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode *Blended Learning* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Universitas Sriwijawa* (2024), <https://repository.unsri.ac.id/29681/>.

*Keenam*, artikel dalam jurnal terakreditasi sinta 3 yang ditulis oleh Nadia Legina dan Prima Mutia Sari<sup>27</sup> (2022) Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar”. Hasil produk yang dikembangkan adalah berupa *software* yang bisa di akses melalui *smartphone* dan berisi materi, petunjuk penggunaan, indikator pembelajaran, serta evaluasi. Didalam aplikasinya juga terdapat doa sebelum dan sesudah pembelajaran.

*Ketujuh*, artikel dalam jurnal terakreditasi sinta 3 yang ditulis oleh Firdha Okta Viola dan Atri Waldi<sup>28</sup> (2023) Universitas Negeri Padang. Judul artikel “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis *Problem-based Learning* di Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan produk pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga mampu untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan kepraktisan media yang didapatkan dari hasil respon guru dan peserta didik dengan nilai 95,8% dan 93,1%, kemudian media ini juga memiliki kategori valid dari hasil penilaian dari ahli materi, bahasa, dan media dengan hasil nilai 92,7%, 93,7%, dan 91,4%.

---

<sup>27</sup> Legina and Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar.”

<sup>28</sup> Firdha Okta. Viola and Atri. Waldi, “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem-Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar,” *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2023): 78–88.

*Kedepalan*, artikel dalam jurnal terakreditasi sinta 3 yang ditulis oleh Inayah Al Ilahiyah<sup>29</sup> (2023) Universitas Negeri Surabaya. Judul artikel “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar”. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa aplikasi yang berisi materi, evaluasi, dan quiz. Media ini layak untuk digunakan di sekolah dasar ditunjukkan dari hasil perolehan validasi ahli materi dengan skor 96% (sangat baik), validasi ahli media 96% (sangat baik) dan validasi ahli RPP 95,5% (sangat baik).

*Kesembilan*, artikel dalam jurnal terakreditasi sinta 5 yang ditulis oleh Arum Donna Safira, Iva Sarifah, dan Tunjung Sari Sekaringtyas<sup>30</sup> (2021) Universitas Negeri Jakarta. Judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah media sangat layak dengan skor penilaian dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran rata-rata 95%. Media ini juga layak untuk digunakan peserta didik karena hasil ujicoba *one to one* mendapatkan rata-rata skor 98,9%, dan uji coba *small group* rata-rata skor adalah 98,8%.

---

<sup>29</sup> Inayah Al Ilahiyah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 2 (2024): 581–92, <https://doi.org/10.51454/decode.v4i2.376>.

<sup>30</sup> Safira, Sarifah, and Sekaringtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar.”

*Kesepuluh*, artikel dalam jurnal terakreditasi sinta 4 ditulis oleh Lutfia Alimul Sajidah dan Desi Wulandari<sup>31</sup> (2024) Universitas Negeri Semarang. Judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di SD Negeri Karangroto 01 Kota Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan, serta efektif untuk digunakan siswa yang ditunjukkan dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* dengan presentase ketuntasan 93% dan juga uji N-gain yang menunjukkan hasil 63,08 masuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan penelitian terdahulu berupa tesis dan artikel yang sudah dipaparkan diatas maka posisi dari penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktis IPAS pada Materi siklus pada makhluk hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3” akan digambarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. 1** Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Uskur Nikmawati, Tahun 2024, Tesis.	Pengembangan media pembelajaran interaktif, menggunakan model ADDIE, mata pelajaran IPAS.	Pengembangan menggunakan bantuan <i>software</i> Adobe Animate, dan AIR DISK untuk publish ke android. Penelitian ini digunakan di kelas IV	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> IPAS pada materi siklus pada

<sup>31</sup> Lutfia Alimul Sajidah and Desi Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di SD Negeri Karangroto 01 Kota Semarang,” *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2021).

2	Feddy Prasetio, Tahun 2024, Tesis.	Pengembangan media pembelajaran interaktif, bisa digunakan di Android, menggunakan model ADDIE, mata pelajaran IPAS	Menggunakan bantuan <i>software</i> kolaborasi antara <i>Ispring Suite</i> dengan <i>Microsoft Power Point</i> , serta website 2 <i>APK Builder Pro</i> , penelitian dilakukan di kelas V.	makhluk hidup yang terintegrasi dengan Al-Qur'an untuk siswa kelas 3 di SD Islam ABI.
3	Supriatiningsih, Tahun 2022, Tesis.	Penelitian dan Pengembangan (RnD), mata pelajaran IPA.	Menggunakan <i>software Adobe Flash Proffesional (CS6)</i> , penelitian dilakukan di kelas V, materi organ peredaran darah manusia.	
4	Muhammad Kifron, Tahun 2024, Tesis.	Penelitian dan Pengembangan (RnD), mata pelajaran IPAS, model penelitian ADDIE.	Menggunakan <i>software Ispring Suite</i> , penelitian dilakukan di kelas V, materi siklus air.	
5	Rusfi Rama Dini, Tahun 2024, Tesis.	Penelitian dan pengembangan (RnD), model penelitian ADDIE.	Media pembelajaran video interaktif, metode blended learning, mata pelajaran bahasa Indonesia,	
6	Nadia Legina dan Prima Mutia Sari, tahun 2022, Jurnal Sinta 3.	Penelitian dan Pengembangan (RnD), mata pelajaran IPA, model pengembangan ADDIE, menggunakan <i>articulate storyline</i>	Penelitian untuk siswa kelas V, penelitian berbasis keterampilan berpikir kritis.	
7	Firdha Okta Viola dan Atri Waldi, Tahun 2023, Jurnal Sinta 3	Penelitian dan pengembangan (RnD), menggunakan <i>articulate</i>	Penelitian berbasis <i>problem based learning</i> , penelitian dilakukan di kelas V, mata pelajaran	

		<i>storyline 3</i> , menggunakan model ADDIE	Bahasa Indonesia, PPKN, dan IPS.
8	Inayah Al Ilahiyah, Tahun 2023, Jurnal Sinta 3	Penelitian dan pengembangan (RnD), model penelitian ADDIE, menggunakan <i>articulate storyline 3</i> .	Penelitian untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal bangun datar, penelitian untuk siswa kelas IV
9	Arum Donna Safira, Iva Sarifah, dan Tunjungsari Sekaringtyas, Tahun 2021, Jurnal Sinta 5	Penelitian dan pengembangan (RnD), menggunakan <i>articulate storyline</i> , mata pelajaran IPA, model penelitian ADDIE	Penelitian ini dilakukan di kelas V.
10	LutfiaAlimul Sajidah dan Desi wulandari, Tahun 2024, Jurnal Sinta 4	Penelitian dan pengembangan (RnD), menggunakan <i>articulate storyline</i> , mata pelajaran IPAS, model penelitian ADDIE, meningkatkan hasil belajar.	Penelitian dilakukan di kelas V, materi sistem pernapasan manusia.

Penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan oleh peneliti berguna sebagai acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, dan juga sebagai acuan pembeda dari pengembangan yang dilakukan ini dengan yang sudah dilakukan sebelumnya.

#### **H. Definisi Istilah**

Definisi istilah bertujuan untuk memudahkan dalam memahami beberapa istilah yang ada dalam penelitian ini, dan juga menyamakan sudut pandang supaya tidak

terjadi kesalahpahaman dalam membaca penelitian ini. Definisi istilah yang ada dalam penelitian dan pengembangan, dijabarkan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah bentuk media pembelajaran yang memungkinkan interaksi dan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi memainkan peran kunci dalam pengembangan media ini, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kesenangan dalam pembelajaran.

2. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menggabungkan materi dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Sejak diberlakukannya kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS ini sudah diterapkan dan pada penerapannya di semester ganjil siswa akan belajar tentang IPA dan di semester genap siswa akan belajar tentang IPS. Konsep ini mendukung penerapan asesmen kompetensi minimum (AKM) dan memfasilitasi pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan literasi dan numerasi.

3. Materi Siklus Hidup Pada Makhluk Hidup

Siklus hidup mengacu pada serangkaian tahapan perkembangan yang dialami oleh makhluk hidup dari kelahiran atau pembentukan hingga mati. Ini melibatkan proses pertumbuhan, perkembangan, reproduksi, dan kematian. Materi ini diajarkan di kelas 3 pada semester ganjil dengan lingkup materi memahami proses siklus makhluk hidup, memahami cara perkembangbiakan

hewan, dan juga memahami proses perubahan bentuk pada hewan atau metamorfosis.

#### 4. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah alat untuk membuat aplikasi yang bisa diakses dengan *smartphone* android dan juga di laptop/PC. Dalam proses pengembangannya menggunakan *software* ini, pengembang dimudahkan karena tidak memerlukan koding untuk membuat media ini bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Konsep *articulate storyline* ini memiliki kemiripan dengan yang diinginkan. Konsep *articulate storyline* ini memiliki kemiripan dengan *Microsoft power point* tetapi lebih bisa bervariasi lagi dalam mengembangkan media pembelajarannya. Didalamnya juga bisa disajikan teks, gambar, audio, dan video.

#### 5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Ini mencakup perubahan dalam kompetensi kognitif (pemahaman), afektif (emosional), dan psikomotor (keterampilan gerak). Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai teknik evaluasi, seperti tes.

Hasil belajar yang diharapkan pada penelitian ini adalah peningkatan nilai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran Interaktif

##### 1. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Kata Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar, dari sinilah kata “media” berasal. Sebaliknya media dalam bahasa Arab merujuk pada perantara atau pembawa pesan yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, tujuan media sebagai alat adalah untuk menyebarkan pesan.

Kozma, Belle, dan Williams mendefinisikan media sebagai berikut:

*“Technology, symbol systems, and processing capabilities can be used to define media. A medium's technology, the mechanical and electronic components that dictate its operation, as well as, to some extent, its form and other physical characteristics, are its most evident characteristics.”*<sup>32</sup>

Teknologi, sistem simbol, dan kekuatan pemrosesan dapat digunakan untuk mendeskripsikan media faktor-faktor teknis, mekanis, dan elektrikal yang menentukan fungsinya, dan dalam beberapa kasus, bentuk dan tampilan fisik lainnya, merupakan ciri-ciri media yang paling menonjol.

Adapun menurut Gagne media berarti komponen yang ada dalam lingkungan anak yang dapat memberikan motivasi untuk belajar, menurut Briggs media berarti segala alat yang berwujud fisik yang dapat menyajikan pesan dan

---

<sup>32</sup> Kozma, Robert B., Lawrence W. Belle & George W. Williams. 1991. *Instructional Techniques in Higher Education*. New Jersey: Englewood Cliffs.

merangsang seorang anak untuk belajar, sedangkan menurut Arief S. Sadiman menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerimanya sehingga proses belajar terjadi.<sup>33</sup>

Berdasarkan paparan dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar dapat diterima dengan mudah dan dapat dipahami oleh penerima pesan atau informasi tersebut, dan dapat berlangsungnya proses belajar.

Pada penelitian ini media digunakan dalam proses pembelajaran, adapun penjelasan terkait media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menyalurkan pesan dari sumber yang terencana sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan dapat diterima dengan mudah.<sup>34</sup>

Menurut Arsyad dalam Nurdyansyah media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan juga menyusun informasi secara visual atau verbal. Adapun menurut Kustandi dan Sutjipto memaparkan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan memiliki fungsi untuk memperjelas makna pesan dari yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>35</sup> Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat

---

<sup>33</sup> Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

<sup>34</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019).

<sup>35</sup> Nurdyansyah.

diterima dengan mudah oleh siswa dan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna.

Dalam penerapannya media pembelajaran harus bisa berinteraksi dengan siswa, berinteraksinya bisa menggunakan tombol navigasi yang ada dalam media tersebut seperti tombol untuk mengklik menu, memilih alternative jawaban, menulis teks, menggeser objek, dan lainnya, media pembelajaran yang berinteraksi ini sering disebut juga dengan media pembelajaran interaktif.<sup>36</sup> Adanya media pembelajaran yang interaktif ini supaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas dengan media tersebut dan belajar yang mereka lakukan bisa lebih bermakna karena langsung merasakan pengalaman untuk berinteraksi.

Dalam mengembangkan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a. *Self Instructional*, dengan menggunakan modul atau media seseorang dapat membelajarkn diri sendiri, dan tidak bergantung pada orang lain, maka media harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang dikemas secara spesifik sehingga memudahkan untuk belajar tuntas, menyediakan ilustrasi atau contoh yang mendukung materi pelajaran, terdapat soal latihan atau tugas untuk mengukur penguasaannya, materi yang disajikan kontekstual, bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, terdapat rangkuman

---

<sup>36</sup> Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konseo Dan Pengembangan)* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

<sup>37</sup> Masdar Limbong et al., "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35, <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.

- pembelajaran, adanya assessment atau penilaian untuk mengukur pemahaman siswa, dan adanya referensi atau rujukan yang digunakan dalam pembuatan media tersebut.
- b. *Self Contained*, semua materi pelajaran harus berada dalam satu media secara utuh agar memberikan kesempatan untuk belajar hingga tuntas, jika memisahkan materinya dilakukan dengan hati-hati untuk pemisahannya dan dengan tujuan pembelajaran yang jelas.
  - c. *Stand Alone*, media yang dikembangkan haruslah berdiri sendiri dan tidak digunakan bersamaan dengan media atau modul yang lain.
  - d. *Adaptif*, dikatakan adaptif jika media tersebut dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, dan materi pembelajaran bisa digunakan dalam kurun waktu tertentu.
  - e. *User Friendly*, bersahabat dengan penggunaannya. Penggunaan yang mudah, dengan tombol yang bisa diakses sesuai keinginan, bahasa yang bisa dipahami termasuk beberapa dari karakteristik media yang bersahabat dengan pemakainya.

## 2. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Hamzah (2022) menjelaskan bahwa terdapat tiga tujuan dalam pemanfaatan media pembelajaran, diantaranya yaitu:<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Pagarra et al., *Media Pembelajaran*.

a. Menyampaikan informasi

Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran, perkembangan teknologi saat ini membuat media pembelajaran bisa disampaikan tidak hanya melalui media cetak saja, tetapi juga bisa memanfaatkan teknologi dan bisa dengan variatif bentuk dan cara penyampaiannya.

b. Memotivasi (*to motivate*)

Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berisi materi saja tetapi harus bisa membuat siswa yang menggunakan media tersebut termotivasi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dan hasil belajar siswa bisa menjadi tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran. Motivasi ini terbagi menjadi dua yakni intrinsik yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya dorongan dari orang lain, dan motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi dari luar siswa yang bisa diperoleh dari ajakan, dorongan, atau paksaan dari orang lain.

c. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Sebuah pembelajaran diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang dapat memberikan pengalaman bagi siswa "*learning experience*" terutama pada jenjang siswa sekolah dasar mereka akan lebih bisa memahami sebuah materi pelajaran apabila mereka merasakan secara langsung pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu media pembelajaran dirancang interaktif agar siswa bisa merasakan aktivitas belajar yang sesungguhnya.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi untuk memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa dilihat secara langsung atau sulit untuk dilihat dan membutuhkan alat peraga agar bisa melihat dengan jelas agar tidak menimbulkan kesalahan dalam persepsi. Terdapat enam fungsi pokok dalam media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:<sup>39</sup>

- a. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, dan bukan sebagai fungsi tambahan.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari seluruh proses belajar mengajar.
- c. Penggunaan media pembelajaran integral dengan tujuan dan juga isi materi pelajaran.
- d. Penggunaan media pembelajaran bukan sebagai alat hiburan atau pelengkap saja, melainkan membantu proses pembelajaran supaya lebih mudah dipahami.
- e. Media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran karena membantu siswa dalam menangkap materi yang disampaikan guru dengan cepat.
- f. Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

---

<sup>39</sup> M. Rudy Sumiharsono and Hisbiatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 11.

Fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz yang dikutip oleh Alti dalam bukunya, terdapat empat fungsi media pembelajaran, antara lain:<sup>40</sup>

- a. Fungsi atensi, pada fungsi ini media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa supaya bisa fokus dan konsentrasi dengan makna visual materi yang ditampilkan. Misalkan siswa tersebut tidak senang dengan pelajarannya tetapi karena ada media pembelajaran yang ditampilkan dengan gambar dan teks yang menarik mereka bisa fokus untuk menerima materi tersebut dan kemungkinan siswa memperoleh materi dan mengingat isi pelajarannya.
- b. Fungsi afektif, bisa terlihat dari emosi dan sikap siswa ketika sedang membaca teks bergambar atau belajar dengan menggunakan media pembelajaran terlihat sangat menikmati dan senang akan menggunakan media tersebut.
- c. Fungsi kognitif, gambar dan lambing visual yang digunakan dalam media pembelajaran mampu memperlancar dalam mencapai tujuan pembelajaram, dan siswa akan lebih mudah mengingatnya.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran mengakomodasikan siswa yang lambat dalam menerima materi dan memahami isi pelajaran dengan menyajikan teks atau gambar secara verbal.

---

<sup>40</sup> Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 12.

### 3. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa dibedakan berdasarkan tiga jenis yakni menurut karakteristiknya, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, penjelasannya sebagai berikut:<sup>41</sup>

- a. Berdasarkan karakteristiknya, media dikelompokkan menjadi media audio, dan media audio visual. Media audio adalah media yang bisa didengarkan atau yang bisa menghasilkan suara contohnya adalah seperti radio. Sedangkan media audio visual merupakan media yang dapat menghasilkan suara, gambar, bahkan video didalamnya, media ini lebih baik dan lebih memunculkan atensi. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah media audio visual karena didalamnya terdapat suara, gambar dan video.
- b. Berdasarkan kapabilitasnya, media dikelompokkan menjadi dua yakni media yang mempunyai fungsi ekstensif dan serentak yakni dengan media ini siswa bisa memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus contohnya televisi, dan media yang mempunyai fungsi limitasi waktu dan ruang contohnya seperti film, video.
- c. Berdasarkan cara penggunaannya, media dibedakan menjadi dua yaitu media yang membutuhkan proyektor dan tidak membutuhkan proyektor dalam menampilkan penggunaan media tersebut.

---

<sup>41</sup> Alti et al., *Media Pembelajaran*.

#### **4. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan banyaknya penelitian terdahulu yang pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang positif bagi siswa dan tidak sedikit dari mereka yang membuat media pembelajaran interaktif dengan pengemasan yang lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan oleh siswa. adapun kelebihan dari media pembelajaran interaktif adalah:

- a. Mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa
- b. Sistem pendidikan yang lebih inovatif dan interaktif
- c. Guru lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran
- d. Mampu menggabungkan beberapa aspek seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu kesatuan media.
- e. Menambah motivasi siswa untuk belajar
- f. Mampu menyajikan visual materi yang sulit jika hanya diterangkan dengan media konvensional
- g. Melatih siswa untuk lebih mandiri dalam belajar.

Dengan banyaknya kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran interaktif maka dapat dengan mudah dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dan dalam menggunakannya tentu dapat mempermudah serta menyenangkan bagi peserta didik.

## **B. Pembelajaran IPAS SD/MI**

### **1. Konsep Dasar IPAS**

Kuikulum yang diterapkan di sekolah dasar saat ini adalah kurikulum merdeka, kurikulum ini dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.<sup>42</sup> Dalam kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah terdapat mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang menjadi mata pelajaran utama dan harus diberikan kepada siswa.

Dalam penerapannya dengan adanya mata pelajaran IPAS ini mengurangi beban jam belajar siswa, terutama pada jenjang Sekolah Dasar dan di Fase B, muatan ini mempersiapkan siswa untuk bisa mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan juga bisa meningkatkan keterampilan siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi.<sup>43</sup>

Jika dijabarkan secara rinci, masing-masing mata pelajaran ini memiliki konsep dasarnya masing-masing adapun hakekat mata pelajaran IPA adalah salah satu cabang ilmu yang fokus pada proses yang menghasilkan pengetahuan, membahas tentang fenomena alam secara fakta dan juga konsep yang dapat

---

<sup>42</sup> Ujang Cepi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan," *Journal of Educational and Language Research* 1, no. 12 (2022).

<sup>43</sup> R. Rahmawati and Wijayanti Y, "The Implementation of Integrated Science-Social Studies Learning in Junior High School," *International Journal of Education and Practice* 8, no. 7 (2020).

dibuktikan kebenarannya dengan kegiatan ilmiah.<sup>44</sup> Kegiatan ilmiah yang dilakukan dalam mata pelajaran IPA adalah: (1) merumuskan masalah, (2) menyusun hipotesis, (3) merumuskan hipotesis, (4) menguji hipotesis, dan (5) menarik kesimpulan. Mata pelajaran IPA memiliki tiga dimensi yakni IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai sikap ilmiah.

Selain IPA dalam mata pelajaran IPAS ada juga ilmu pengetahuan sosial (IPS) hakikat dari ilmu pengetahuan sosial ini adalah ilmu yang mempelajari tentang rangkaian peristiwa, konsep, fakta dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial untuk menjadi warga negara yang demokratis. Secara konseptual ilmu pengetahuan sosial mempelajari tentang sejarah, psikologi, geografi, ekonomi, hukum, sosiologi, antropologi, dan ilmu politik.<sup>45</sup>

Dari beberapa konsep dasar Ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat disimpulkan bahwasannya mata pelajaran IPAS mengajarkan tentang fenomena alam yang terintegrasi dengan ilmu sosial. Namun dalam penerapannya di sekolah mata pelajaran ini terpisahkan menjadi dua yakni pada semester ganjil siswa akan belajar tentang mata pelajaran IPA dan pada semester genap mereka akan belajar tentang IPS, jadi dari masing-masing mata pelajaran memiliki karakteristik, tujuan dan ruang lingkup yang berbeda-beda.

## **2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Karakteristik IPA yang membedakan dengan mata pelajaran lain adalah:

---

<sup>44</sup> Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

<sup>45</sup> Suhelayanti et al.

- a. Dalam proses belajar IPA melibatkan semua alat indra, seluruh proses berpikir dan gerakan otot.
- b. Belajar IPA memerlukan alat yang bermacam-macam, terutama yang biasa digunakan untuk membantu pengamatan. Karena dengan alat-alat ini mampu membantu melihat hal-hal yang tidak bisa terlihat langsung oleh panca indra.
- c. Pelaksanaan belajar IPA dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, eksplorasi, dan eksperimen.
- d. Belajar IPA sering melakukan kegiatan ilmiah.
- e. Proses belajar aktif dengan belajar IPA karena siswa dituntut untuk aktif dalam mengamati objek dan juga peristiwa yang terjadi. Keaktifan ini terbagi menjadi dua yakni aktif secara fisik dan aktif berpikir.

Sedangkan karakteristik dalam proses pembelajaran IPS adalah:<sup>46</sup>

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan disiplin ilmu yang berasal dari berbagai sumber ilmu lain seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan lainnya.
- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang diambil dari pelajaran IPS diambil dari struktur keilmuan lain seperti geografi, sejarah ekonomi yang dihimpun menjadi pokok bahasan atau tema yang menarik.

Jadi, dalam penerapannya berdasarkan karakteristik tersebut IPAS mempelajari tidak hanya tentang kumpulan fakta saja tetapi adanya proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan IPAS untuk memprediksi

---

<sup>46</sup> Suhelayanti et al., hal. 19.

suatu fenomena yang terjadi. IPAS di SD/MI mempelajari tentang dirinya, alam sekitar, masyarakat, dan lingkungannya.

### **3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Tujuan IPA di SD mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa dengan menanamkan nilai kejujuran, toleransi, disiplin, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif. Adapun Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI menurut standar BNSP dalam Suhelayanti (2023) sebagai berikut:<sup>47</sup>

- a. Menambah rasa keyakinan dan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa atas segala penciptaannya dengan keindahan dan keteraturan.
- b. Konsep-konsep IPA memiliki manfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu kita bisa mengembangkan dan memahami konsep tersebut.
- c. Mengembangkan rasa keingintahuan yang tinggi, memiliki sikap positif dan memiliki kesadaran tentang hubungan IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan bisa dilakukan dengan mengembangkan proses keterampilan sains.
- e. Mampu meningkatkan kesadaran dalam memelihara lingkungan dan menjaga kelestarian alam, serta menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai ciptaan Tuhan.

---

<sup>47</sup> Suhelayanti et al., hal. 20.

- f. Memperoleh pengetahuan yang luas terkait IPA sebagai bekal untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan sikap, kemampuan dan keterampilan siswa dalam merespon dan menyelesaikan berbagai masalah sosial baik dilingkungan keluarga atau masyarakat. Ada tujuan yang lebih mendasar pada mata pelajaran IPS di SD/MI yaitu:<sup>48</sup>

- a. Belajar IPS mampu mengenalkan konsep yang berhubungan dengan kehidupan manusia, masyarakat dan lingkungannya.
- b. Dengan belajar IPS siswa mampu mengembangkan kemampuan untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Mengembangkan rasa komitmen dan kesadaran pada nilai sosial kemanusiaan.
- d. Mengembangkan kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, dan mampu berkompetensi di tengah masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional atau bahkan tingkat internasional.

Berdasarkan pemaparan masing-masing tujuan pelajaran IPA dan IPS maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya tujuan pembelajaran IPAS di SD/MI adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, yang melahirkan nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, nasionalisme, menjadi warga negara yang baik, komunikatif dalam kehidupan sosial dan bertanggung jawab.

---

<sup>48</sup> Suhelayanti et al., hal. 21.

#### 4. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ruang lingkup IPA di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah, dijelaskan sebagai berikut:<sup>49</sup>

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupannya yang mencakup manusia, hewan, dan tumbuhan serta interaksinya dengan lingkungan dan kesehatan.
- b. Benda, materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi benda cair, padat, dan gas.
- c. Energy dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Materi empat diatas disajikan ke semua kelas di fase B dan Fase C, namun dengan kedalaman materi yang berbeda-beda disetiap tingkatannya. Semakin tinggi tingkat kelasnya maka semakin dalam pula cakupan bahasannya. Sedangkan ruang lingkup mata pembelajaran IPS mencakup:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Cakupan materi pada pembelajaran IPS diambil dari materi kajian ilmu sosiologi, sejarah, geografi dan ekonomi. Pembelajaran dibungkus dengan semenarik mungkin karena disesuaikan dengan tahapannya dan juga

---

<sup>49</sup> Sulistyani Puteri Ramadhani, *Konsep Dasar IPA (Konsep Dan Penerapan IPA Di SD)* (Depok: Yiesa Media Karya, 2019), hal. 15-16.

menggunakan media pembelajaran karena anak usia sekolah dasar membutuhkan materi yang bersifat konkret.

### **C. Materi IPAS Kelas 3 Semester Ganjil**

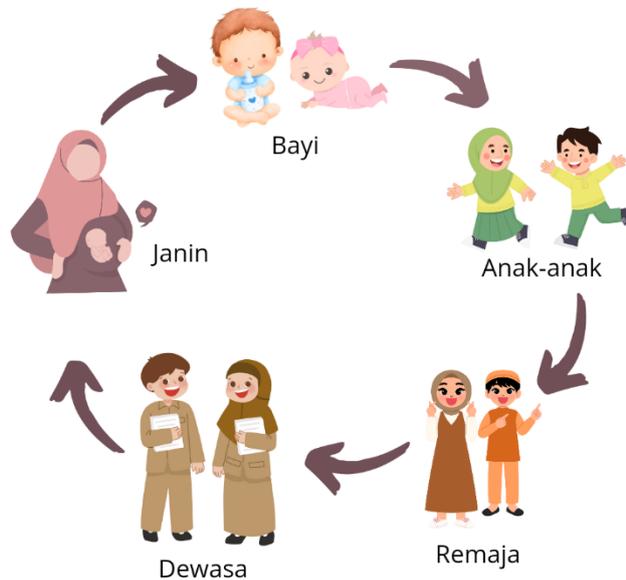
Berdasarkan buku IPAS diketahui bahwa selama semester ganjil siswa belajar tentang materi pelajaran IPA, diantaranya ada:

1. Mari Kita Kenali Hewan di Sekitar Kita
2. Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup
3. Hidup Bersama Alam
4. Berkenalan dengan Energi

Dari keempat materi yang diajarkan di kelas 3 peneliti memilih materi “Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup”, pemilihan ini berdasarkan data hasil belajar siswa yang di bawah KKM dan setelah melakukan wawancara dengan guru kelas dapat diketahui materi yang kurang dipahami adalah tentang siklus pada makhluk hidup ini. Berikut isi dari materi “Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup”:

#### **1. Siklus pada Makhluk Hidup**

Salah satu ciri-ciri yang dimiliki oleh makhluk hidup adalah berkembang biak, berkembang biak adalah cara makhluk hidup untuk menghasilkan keturunan. Karena dengan makhluk hidup menghasilkan keturunan, setiap makhluk hidup akan terjaga kelstariannya dan tidak ada yang mengalami kepunahan. Coba amati gambar berikut ini!



**Gambar 2. 1 Siklus Hidup Manusia**

Sumber: gambar pribadi

Gambar 2.1 menunjukkan bahwa siklus hidup manusia dimulai dari masa didalam kandungan, kemudian dilahirkan menjadi seorang bayi, dan bertumbuh menjadi anak-anak, selanjutnya tumbuh dan berkembang menjadi orang yang dewasa. Siklus hidup artinya putaran kejadian yang berulang, siklus digambarkan seperti sebuah lingkaran. Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan mulai dari maunisa, hewan dan tumbuhan, semuanya akan

mengalami fase dari lahir dan tumbuh menjadi dewasa. Siklus hidup biasanya juga disebut dengan nama daur hidup.

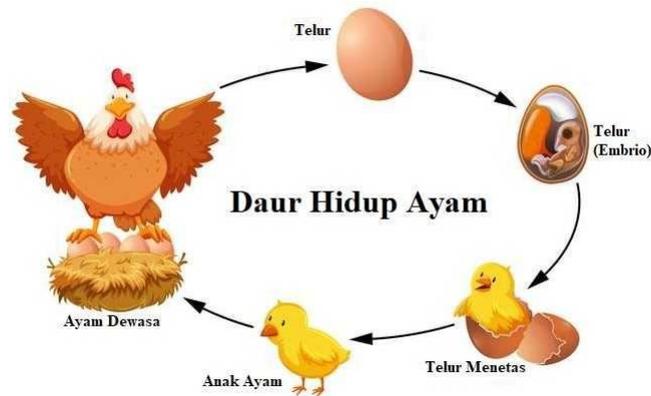
Adapun penjelasan terkait siklus hidup hewan dan tumbuhan akan dijelaskan berikut ini:

#### a. Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan secara umum dibagi menjadi dua yakni daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan daur hidup hewan dengan metamorfosis. Daur hidup hewan tanpa metamorfosis adalah suatu proses dimana hewan mengalami perubahan bentuk sepanjang hidupnya. Contoh daur hidup hewan adalah pada ayam dan kucing, lihatlah daur hidup ayam dan kucing berikut ini!

##### 1) Daur hidup ayam

Ayam adalah hewan yang memiliki banyak manfaat untuk manusia, ayam dipelihara untuk diambil telurnya, dagingnya, bahkan bulunya bisa dimanfaatkan. Ayam berkembangbiak dengan cara bertelur, induk ayam akan mengerami telurnya sampai menetas menjadi anak ayam, kemudian bertumbuh menjadi ayam dewasa. Anak ayam sejak menetas keluar dari cangkangnya ia memiliki bentuk yang sama dengan induknya hanya berbeda pada ukurannya dan warna bulunya, inilah yang dimaksudkan dengan daur hidup tanpa metamorfosis yakni memiliki bentuk yang sama seperti induknya dari lahir hingga dewasa. Berikut gambar daur hidup ayam.

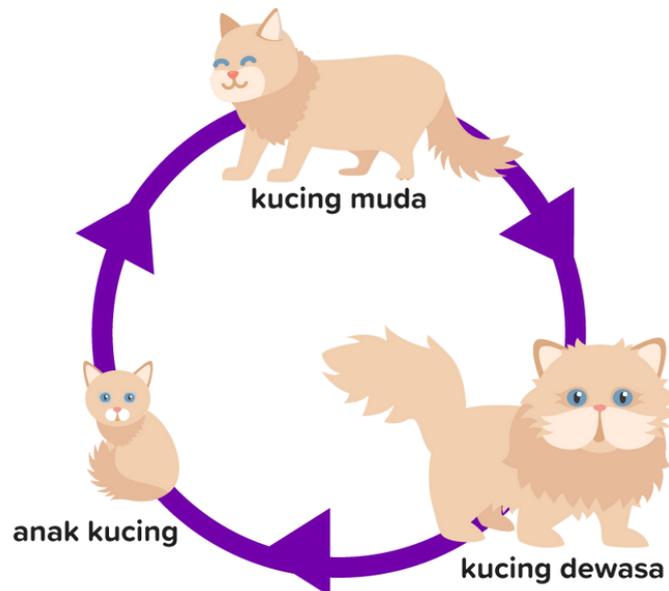


**Gambar 2. 2 Siklus Hidup Ayam**

Sumber: <https://images.app.goo.gl/kgoRinnMR6dLLt2S9>

## 2) Siklus hidup kucing

Siklus hidup kucing dimKucing memiliki daur hidup tanpa metamorfosis, kucing betina dewasa mengalami masa mengandung selama tiga bulan, kemudian melahirkan anak kucing. Anak kucing ini biasanya memiliki bulu yang sama seperti induknya dan juga memiliki bentuk yang sama, namun ukurannya berbeda, dari kecil dan bertumbuh menjadi besar, kemudian bulunya dari kecil yang belum tampak jelas semakin ia tumbuh bulunya dan coraknya akan terlihat sangat jelas.



**Gambar 2. 3 Siklus Hidup Kucing**

Sumber: ruangguru.com

b. Siklus Hidup pada Tumbuhan

Siklus atau daur hidup tumbuhan adalah pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dari kecil hingga dewasa. Siklus tumbuhan merupakan salah satu proses yang menandai perkembangan tumbuhan sejak awal kehidupannya dimulai hingga bereproduksi untuk mempertahankan keberadaan jenisnya.

Tanaman memiliki siklus yang berbeda-beda pada setiap musim dan suhu udara. Tahap siklus tumbuhan yang berasal dari biji dimulai dari buah yang memiliki biji kemudian biji ditanam, disiram dan diberi pupuk. Selanjutnya biji mengalami fase perkecambahan. Kecambah tumbuh menjadi tumbuhan kecil. Selanjutnya, tumbuhan kecil tumbuh menjadi tumbuhan besar dan mengalami fase berbunga, berbuah, dan menghasilkan biji kembali dan siklus ini akan berulang terus. Adapun contoh siklus hidup tumbuhan sebagai berikut:

1) Mangga

Siklus hidup mangga dimulai dari buah mangga yang memiliki biji. Biji yang ditanam di dalam tanah karena di dalam tanah menciptakan lingkungan yang aman, lembab, hangat, dan kaya nutrisi, sehingga proses pertumbuhan akar dan tunas bisa berlangsung optimal. Kemudian selama hari ke-1 hingga hari ke-14 biji mangga tumbuh akar dan tunas. Tunas tersebut terus berkembang menjadi tanaman kecil yang memiliki daun dan batang dalam waktu 1-6 bulan. Tanaman mangga kecil tersebut akan terus tumbuh menjadi pohon mangga besar dan memiliki akar yang kuat dalam waktu 6 bulan – 2 tahun. Pada tahun ke-3 sampai ke-5 pohon mangga muda mulai membentuk percabangan. dan ditahun ke-5 hingga keatas pohon mangga tumbuh menjadi pohon dewasa yang berbunga, bunga ini menjadi bakal buah mangga dalam waktu 3-5 bulan pohon mangga sudah bisa dipanen.



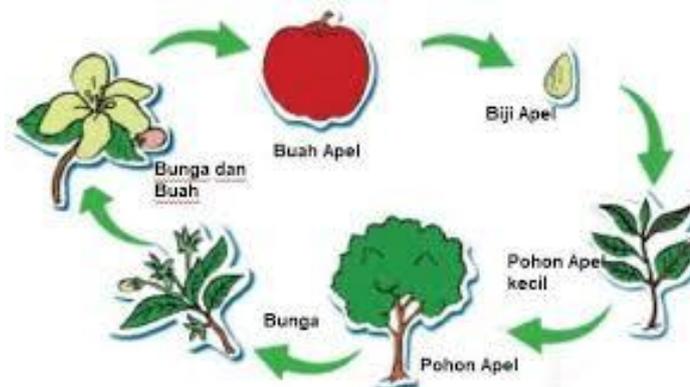
**Gambar 2. 4 Daur Hidup Pohon Mangga**

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/detail-5/gambar-siklus-hidup-tanaman-kacang-tanah.html>

## 2) Apel

Siklus hidup Apel dimulai dari buah apel yang memiliki biji. Kemudian biji tersebut ditanam di dalam tanah, dan perlu disiram serta mendapatkan cahaya

matahari yang cukup. Setelah 1-2 minggu biji akan mulai berkecambah dalam tahap ini berlangsung selama 1-2 bulan dan dalam fase ini biji tumbuh tunas kecil dan mulai membentuk daun dan akar sederhana. Selanjutnya memasuki di fase tanaman muda yakni tunas yang berkembang menjadi pohon muda dengan batang dan cabang yang lebih kuat tetapi belum menghasilkan buah, pada tahap ini berlangsung selama 1-3 tahun tergantung pada kondisi lingkungannya dan jenis buahnya. Setelah itu, tumbuhan tumbuh menjadi pohon dewasa dan berbuah pada tahap ini akar sudah cukup kuat kemudian pohon apel berbunga dan berbuah, masa ini berlangsung mulai 6-10 tahun.



**Gambar 2. 5 Daur Hidup Pohon Apel**

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2021/12/siklus-hidup-beberapa-tumbuhan-berbiji.html>

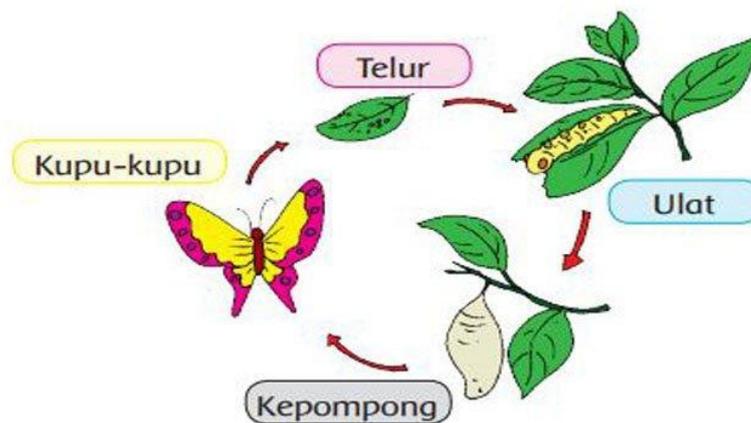
## 2. Perubahan Bentuk Makhluk Hidup

Hewan yang mengalami perubahan bentuk tubuh dalam pertumbuhannya disebut mengalami metamorfosis. Metamorfosis adalah perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah kelahiran atau penetasan hingga dewasa. Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik ini terjadi akibat pertumbuhan sel dan diferensiasi sel yang secara radikal berbeda.

Metamorfosis dibagi ke dalam dua jenis, yakni metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

a. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah perubahan bentuk hewan yang dimulai dari fase telur, larva, pupa (kepompong), lalu menjadi dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu. Daur hidup kupu-kupu dimulai dari telur yang biasanya berada di permukaan daun. Dari telur kemudian menetas berubah jadi ulat. Ulat selanjutnya berubah menjadi kepompong masa kepompong akan berlangsung beberapa hari sebelum menjadi kupu-kupu kecil dan kupu-kupu dewasa. Kupu-kupu berkembang biak dengan cara bertelur, dari telur itu maka metamorfosis dimulai lagi. Kupu-kupu adalah hewan yang sangat aktif pada siang hari. Umumnya, kupu-kupu hidup dengan mengisap madu bungan sebagai makanannya.

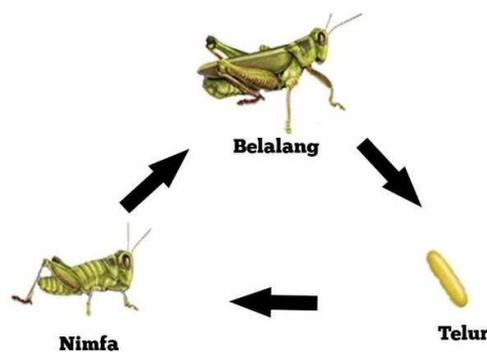


**Gambar 2. 6 Metamorfosis sempurna**

Sumber: <https://www.infoduniaedukasi.com/2020/02/metamorfosis-pada-hewan.html>

b. Metamorfosis Tidak Sempurna

Hewan yang memiliki metamorfosis tidak sempurna adalah hewan yang siklus hidupnya hanya melalui 3 tahapan saja dan tidak mengalami masa larva dan pupa. Hewan yang memiliki metamorfosis tidak sempurna akan langsung menuju fase imago atau dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah belalang.



**Gambar 2. 7 Metamorfosis Tidak Sempurna**  
Sumber: Buku IPAS kelas 3

## D. Articulate Storyline

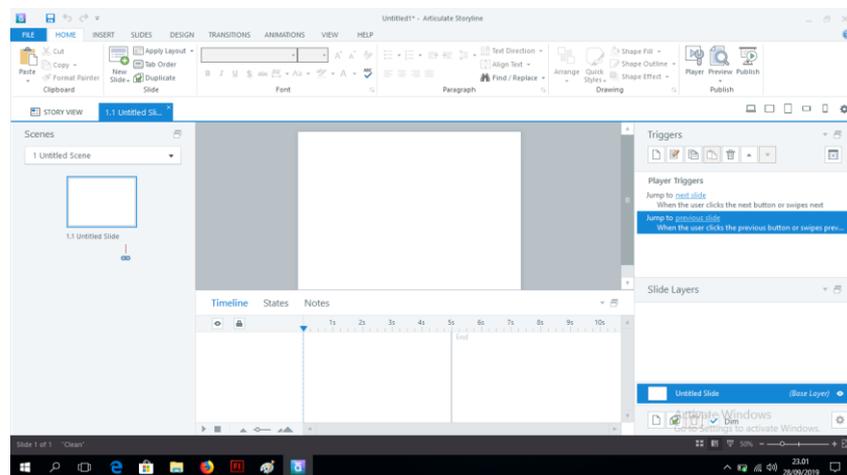
### 1. Definisi *Articulate Storyline*

*Articulate storyline* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media komunikasi atau presentasi. *Articulate storyline* ini aplikasi yang dikenalkan baru pada tahun 2001, seseorang yang menggunakannya memiliki kemampuan teknis dan kemampuan seni sehingga dari dua kolaborasi ini mampu menghasilkan pesentasi yang menarik.<sup>50</sup> Menurut Nuriyatul *articulate storyline* memiliki tampilan yang memiliki banyak *tools* sehingga dapat membantu membuat media pembelajaran dengan mudah serta terdapat juga menu-menu pendukung seperti

<sup>50</sup> Ryan Angga Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan," *Jurnal Dimensi* 7, no. 1 (2019): 19–35, <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>.

menu teks, gambar, animasi, audio, video, dan kuis, menu ini dapat membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan media pembelajaran interaktif.<sup>51</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa *articulate storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan untuk membantu dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang sudah dilengkapi dengan fitur teks, gambar, audio, dan video.

Hasil akhir setelah pembuatan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* bisa dipublikasikan dalam bentuk web html atau berupa aplikasi yang bisa di akses di android.<sup>52</sup> Penggunaan media pembelajaran interaktif ini bisa diakses dengan menggunakan internet ataupun tanpa menggunakan internet. *Articulate storyline* sudah banyak digunakan oleh peneliti sebelumnya karena penggunaannya yang mudah bagi pengembang dan juga bagi pengguna. Berikut ini gambar tampilan dari *articulate storyline*:



**Gambar 2. 8 Tampilan utama *articulate storyline***

Sumber: Hasil tangkapan layar pribadi

<sup>51</sup> Hidayah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar."

<sup>52</sup> Husna, Zunaidah, and Primasatya, "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem Pada Kelas V Sekolah Dasar."

## 2. Kelebihan *Articulate Storyline*

Kelebihan yang dimiliki *articulate storyline* sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran interaktif dan menarik, sebagai berikut ini:<sup>53</sup>

- a. Memiliki menu yang hampir mirip dengan *Microsoft Power Point*, jadi tidak asing lagi bagi pemula yang sudah pernah membuat media dengan *Microsoft Power Point* pasti mampu untuk mengembangkan media menggunakan *articulate storyline*.
- b. Aplikasi ini mendukung dalam pembuatan game yang interaktif, kuis, dan juga dapat menggabungkan beberapa teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan juga video.
- c. Hasil publikasi dari *articulate storyline* bisa diakses melalui *Desktop* dengan file berupa (.exe), *web browser* berupa file HTML5, *smartphone android* berupa file APK, dan LMS (Learning Management System) seperti Moodle.
- d. Ukuran publikasi APK yang relative kecil sehingga ringan dan mampu untuk dipasang di *smartphone*.
- e. Kelebihan yang terakhir adalah aplikasi ini memiliki fungsi *trigger* atau navigasi yang dapat digunakan tanpa memasukkan kode atau tidak memerlukan pengkodean yang sulit sehingga aplikasi ini memudahkan bagi pembuatnya.

## E. Hasil Belajar

---

<sup>53</sup> Hidayah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar."

Proses pembelajaran tidak terlepas dari yang namanya hasil belajar, untuk menentukan pemahaman siswa bisa dilakukan dengan dilihat hasil belajarnya. Menurut Fitriani (2016), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar.<sup>54</sup> menurut Suci Perwita Sari (2020), hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengetahuan, sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan, serta penguasaan yang dicapai dalam proses pembelajaran. Ditegaskan lagu menurut Nawawi dalam Suci Perwita Sari (2020) bahwa keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor dan diperoleh dari hasil tes itu yang dimaksud dengan hasil belajar.<sup>55</sup>

Dari beberapa definisi hasil belajar dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar adalah suatu hasil yang didapatkan siswa bisa berupa skor, perubahan tingkah laku, pengetahuan, yang diterima setelah melakukan proses pembelajaran.

Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur sejauh mana seseorang menguasai materi pelajaran yang diajarkan, dan untuk mengaktualisasikan tujuan belajar tersebut memerlukan alat pengukuran atau alat evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>56</sup> Jadi hasil belajar dilakukan untuk membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah proses pembelajaran, jadi jika ada siswa yang masih kurang dalam materi tersebut maka guru bisa mengajarkannya kembali.

---

<sup>54</sup> Fitriani, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung," *Jurnal PeKA* 4, no. 2 (2016).

<sup>55</sup> Suci Perwita Sari, Sazkia Aprilia, and Khalifatussadiyah, "Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd," *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1, no. 1 (2020): 19–24, <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>.

<sup>56</sup> Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi," *Jurnal Teknodik*, 2019, 146–64, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>.

Menurut Bloom yang dikutip oleh Mahesya (2023), membagi ranah dan tahapan hasil belajar menjadi tiga klasifikasi diantaranya:<sup>57</sup>

1. Ranah Kognitif, berhubungan dengan hasil belajar yang intelektual atau kemampuan otak dan juga penalaran. Dalam ranah kognitif ini memiliki tingkatan dari yang paling dasar dan paling tinggi yang sering disebut dengan taksonomi bloom. Adapun tingkatannya yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (Penerapan), C4 (Menganalisis), C5 (Sintesis), dan C6 (Mengaplikasikan).
2. Ranah Afektif, berhubungan dengan sikap dan nilai yang tampak pada diri siswa, dalam ranah afektif ini dibagi menjadi lima tingkatan yaitu sikap menerima, menanggapi, menghargai, mengatur, dan menjadikan pola hidup atau yang sering disimbolkan dengan A1, A2, A3, A4, dan A5.
3. Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan dalam bertindak, ranah ini terbagi menjadi lima yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Pada proses pembelajaran tidak semua hasil belajar adalah sesuai dengan nilai atau skor yang didapatkan tetapi ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal ini biasanya terjadi di lingkungan missal dipengaruhi oleh keadaan keluarga, cara mengajar guru,

---

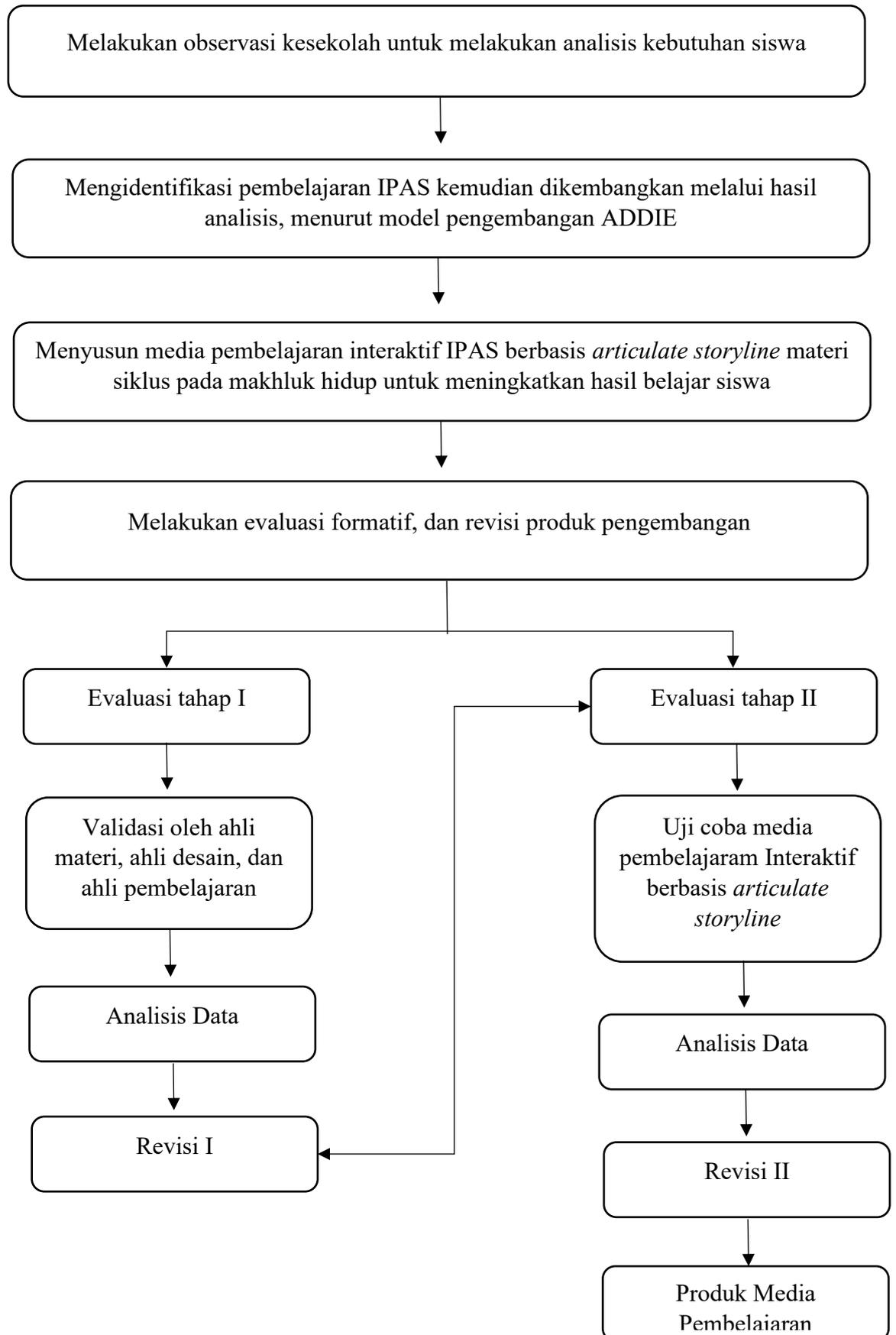
<sup>57</sup> Mahesya Az-Zahra Andryannisa, Ardelia Pinkkan Wahyudi, and Siskha Putri Sayekti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023).

lingkungan yang tidak mendukung dan lainnya. Namun untuk faktor internal berasal dari dalam diri sendiri diantaranya kognifi, afektif, dan psikomotor.<sup>58</sup>

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

---

<sup>58</sup> Andryannisa, Wahyudi, and Sayekti.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

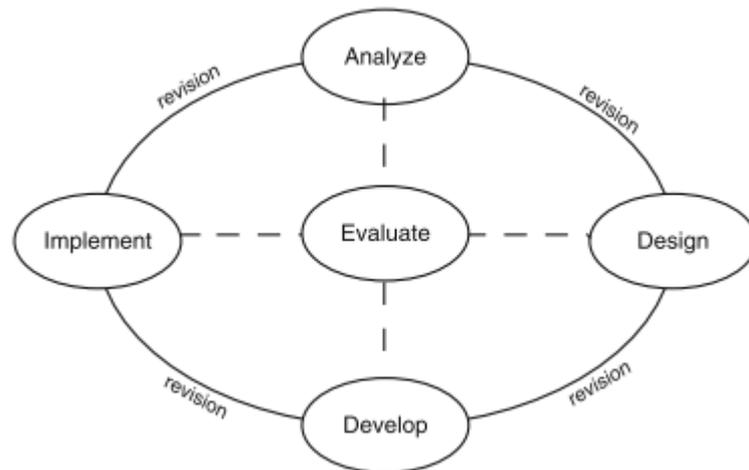
Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau sering disebut juga dengan *RnD (Research and Development)*, tujuan penelitian adalah menghasilkan produk yang dapat menguji efektivitas dan kelayakan produk tersebut.<sup>59</sup> Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tahapan mulai dari observasi kebutuhan, membuat rancangan produk, mengembangkan produk, mengujicobakan produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Pada penelitian yang dilakukan ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang bisa diakses melalui web *html* atau bisa juga dengan menggunakan *smartphone* android dengan proses pengembangannya menggunakan bantuan *software articulate storyline*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE. Pada model ini sesuai dengan namanya tahapan yang dilakukan terdiri dari 5 langkah diantaranya meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.<sup>60</sup> Adapun tahapan model penelitian dan pengembangan menurut ADDIE digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

<sup>60</sup> Sara J. Czaja et al., *Instructional Design, Designing for Older Adults*, 2019, <https://doi.org/10.1201/b22189-8>.



**Gambar 3. 1** Model Penelitian dan Pengembangan menurut ADDIE  
**Sumber:** Robert Maribe Branch (2019)

## B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan langkah-langkah model pengembangan menurut ADDIE, penjelasan masing-masing tahapan dalam model pengembangan tersebut, adalah sebagai berikut:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan yang pertama dilakukan adalah analisis, Dalam proses analisis, terdapat dua tahap yang membaginya diantaranya ada analisis kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal dan akhir (*front-end analysis*). Analisis kebutuhan merupakan pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi apa yang diperlukan dan memberikan solusi berdasarkan kebutuhan tersebut. Sementara itu, analisis awal dan akhir digunakan untuk menentukan solusi yang dibutuhkan.

#### a. Analisis kebutuhan

Tujuan dari adanya analisis kebutuhan ini adalah untuk mengidentifikasi perbedaan kondisi yang ada di lapangan dengan kondisi yang diharapkan oleh seorang peneliti serta untuk menentukan tindakan terpenting yang dilakukan. Analisis kebutuhan berdasarkan penelitian ini dilakukan dengan mengamati

kegiatan pembelajaran dan juga melakukan wawancara kepada guru kelas yang sedang mengajar, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pada saat guru menjelaskan banyak siswa yang belum fokus terhadap penjelasan guru.
- 2) Hasil belajar siswa di kelas banyak yang masih di bawah KKM, terdapat 16 dari 20 siswa yang nilai masih dibawah KKM.
- 3) Buku LKS pegangan siswa dominan dengan tulisan saja dan tidak berwarna.
- 4) Keterbatasan jam pelajaran IPAS di sekolah karena dalam satu minggu hanya ada 2 jam pelajaran saja. Hal ini menyebabkan pencapaian materi kepada siswa harus cepat, yang berakibat hampir tidak ada waktu untuk pendalaman materi.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan supaya media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan sedang diterapkan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III yang ada di SD Islam ABI bahwa di sekolah menggunakan kurikulum merdeka. Dimana peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna dan disesuaikan dengan lingkungan terdekat. Selain itu, materi pelajaran IPAS baru dimulai pada kelas III ini atau yang masuk dalam fase B.

c. Analisis Awal dan Akhir (*front-end Analysis*)

Analisis awal dan akhir dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih rinci tentang hal-hal yang dikembangkan. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam analisis awal dan akhir, yaitu analisis siswa,

analisis teknologi, analisis situasi, analisis tugas, analisis peristiwa penting, analisis tujuan, analisis masalah, analisis media, analisis data yang telah ada, dan analisis biaya, adapun penjelasan dari beberapa tahap tersebut sebagai berikut:

1) Analisis Siswa (*Audience Analysis*)

Analisis siswa melibatkan pemahaman mendalam tentang karakteristik siswa, preferensi belajar, tingkat pemahamannya, dan juga kebutuhan mereka dengan mengetahui siswanya maka akan dengan mudah mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Populasi siswa dalam kelas ada sebanyak 20 siswa di kelas 3 SD Islam ABI, mereka senang jika proses pembelajaran dilakukan dengan bermain atau menggunakan media pembelajaran. Kemampuan mereka dalam menerima pelajaran cukup baik, tetapi motivasi, kefokusannya, dan hasil belajar mereka masih kurang karena bosan dan tidak ada media pembelajaran.

2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Analisis teknologi dilakukan untuk mengidentifikasi fasilitas yang ada di SD Islam ABI, jadi di sekolah ini memiliki fasilitas berupa chromebook yang bisa digunakan saat pembelajaran dan bisa menunjang untuk membuka aplikasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti. Terdapat proyektor untuk menampilkan tata cara penggunaan media pembelajaran interaktif, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi sangat baik.

3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Analisis situasi ini mengidentifikasi kendala yang terdapat di lingkungan belajar yang memungkinkan untuk memberi dampak pada media yang

dikembangkan. Dalam hal ini gaya belajar siswa bermacam-macam dan ini akan membuat media yang dikembangkan bermasalah, jadi dalam pengembangannya dibuat yang bisa mengordinir gaya belajar semua siswa.

Pada siswa kelas 3 di SD Islam ABI gaya belajar mereka dalam satu kelas terdapat siswa yang auditorial, visual, dan juga kinestetik. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* cocok untuk siswa kelas 3 karena didalamnya sudah mencakup teks, gambar, audio, dan juga video.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Memecahkan tugas pembelajaran menjadi komponen yang lebih rinci untuk memahami langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5) Analisis Peristiwa Penting (*Critical Analysis*)

Mengidentifikasi peristiwa atau momen penting dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Analisis tujuan yaitu menentukan tujuan dari konten media yang ingin disajikan dalam media tersebut. tujuannya disesuaikan dengan capaian Tujuan pembelajaran.

7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Mengidentifikasi masalah atau hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran dan mencari solusi untuk mengatasinya.

8) Analisis Media (*Media Analysis*)

Menentukan media atau alat bantu yang paling efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran.

9) Analisis Data Yang Telah Ada (*Extand-Data Analysis*)

Menggunakan data yang sudah ada untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)

Menghitung biaya yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran, termasuk biaya teknologi, media, dan sumber daya lainnya.

**2. Desain (*Design*)**

Tahap selanjutnya setelah melakukan analisis adalah mendesain media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Adapun tahapan membuat desain media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Penyusunan spesifikasi media

- 1) Menyiapkan aplikasi *articulate storyline* untuk membantu pengembangan media pembelajaran interaktif.
- 2) Lingkup materi pada pengembangan ini yaitu materi pelajaran IPAS kelas 3 semester ganjil kurikulum merdeka dengan judul materi siklus pada makhluk hidup.
- 3) Pada bagian halaman awal akan terdapat menu utama yang berisikan judul aplikasi, ada juga pilihan-pilihan menu (cara penggunaan, materi, game, evaluasi, dan profil pengembang, tombol untuk keluar dan mematikan musik).
- 4) Pada menu cara penggunaan siswa akan diberikan petunjuk penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline*.

- 5) Menu materi mencakup materi tentang siklus pada hewan adapun materinya adalah (definisi siklus/daur hidup, siklus hidup hewan, siklus hidup tumbuhan) didalam masing-masing materi terdapat pembagian subbab.
  - 6) Tampilan desain media ini berupa teks yang berisi penjelasan dari materi dan juga evaluasi, audio, gambar dan juga video sebagai penunjang materi pelajaran yang dibahas.
  - 7) Media bisa diakses menggunakan Laptop/PC dan HP, dengan hasil produk berupa *html 5* dan *apk*.
  - 8) Media pembelajaran yang dirancang telah memenuhi kevalidan dan keefektifan dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.
- b. Penyusunan isi materi pembelajaran

Materi pelajaran yang digunakan adalah IPAS kelas 3 di semester ganjil kurikulum merdeka, adapun capaian tujuan pembelajarannya sebagai berikut:

**Tabel 3. 1** Capaian Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Ruang Lingkup	Materi Inti	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menjelaskan tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup.	Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup	Siklus hidup, rangkaian perubahan pada makhluk hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat memahami daur hidup hewan.</li> <li>• Peserta didik dapat memahami daur hidup pada tumbuhan.</li> </ul>
Peserta didik mampu membandingkan siklus hidup pada manusia, hewan, dan tumbuhan.		Siklus hidup hewan, sama atau berbeda?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat memahami perkembangbiakan hewan secara bertelur/ovipar.</li> <li>• Peserta didik dapat memahami perkembangbiakan hewan secara melahirkan/vivipar.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat memahami perkembangbiakan hewan secara bertelur dan melahirkan/ovovivipar.</li> </ul>
Peserta didik mampu memahami metamorfosis dan perubahan bentuk makhluk hidup.		Metamorfosis, perubahan bentuk makhluk hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengidentifikasi perubahan pada metamorfosis sempurna.</li> <li>• Peserta didik mengidentifikasi perubahan pada metamorfosis sempurna.</li> </ul>

Capaian pembelajaran ini bisa diberikan kepada siswa dengan 3 kali pertemuan, materi ini diberikan dengan cara bertahap agar tidak memberatkan siswa dan lebih mudah dipahami dalam setiap pembelajarannya.

c. Penyusunan angket kevalidan, kelayakan, dan respon siswa

Penyusunan angket ini digunakan untuk mengukur kevalidan, kelayakan dan juga respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Adapun instrument penilaiannya adalah didapatkan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli praktisi, dan respon siswa. adapun instrument penilaiannya terdapat pada lampiran 1.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap yang dilakukan setelah desain adalah pengembangan, pada tahap ini mengembangkan produk yang diharapkan sesuai materi dan juga tujuan penelitian. Adapun yang dilakukan dalam tahap ini adalah membuat *storyboard* atau alur cerita

yang digunakan untuk pedoman peneliti dalam melakukan pengembangan produk. *Software* yang digunakan yakni *articulate storyline 3*.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi melakukan uji coba produk yang dikembangkan berawal diujicobakan kepada validator dan jika media pembelajaran sudah layak untuk digunakan maka dilanjutkan mengujicobakan kepada siswa. uji coba ke siswa ini dibagi menjadi dua kelompok yang pertama kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa untuk mencoba terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan uji kelompok besar dengan jumlah siswa satu kelas yakni 20 anak.

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

Tahap evaluasi ini masih berkaitan dengan langkah sebelumnya, yang mempertimbangkan kecocokan dan efisiensi dari media yang dikembangkan melalui validasi oleh ahli media, materi, dan uji coba produk. Oleh karena itu, tahapan evaluasi dilakukan setelah validasi dan uji coba telah selesai.

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

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

Desain uji coba dilakukan kepada siswa kelas 3 di SD Islam ABI Kota Batu, dengan jumlah siswa 20 anak. Tujuan uji coba ini dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Peningkatan hasil belajar ini diukur menggunakan *pretest* dan *posttest*. Pengujian media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ini didapatkan dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

*Pretest* dan *posttest* yang digunakan adalah dengan design *one group pretest posttest*, desain ini digunakan untuk memberikan perlakuan awal pada kelompok tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kemudian melakukan ujicoba lagi dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya peneliti membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah dosen yang terdiri dari dosen ahli media dan ahli materi, guru, dan siswa kelas 3 di SD Islam ABI. Adapun kriteria yang harus dimiliki oleh validator penelitian, sebagai berikut:

- a. Ahli media adalah dosen yang telah menempuh pendidikan S3 dan kompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran agar bisa memberikan kritikan dan saran supaya media yang dikembangkan menjadi lebih valid.
- b. Ahli materi adalah dosen yang telah menempuh pendidikan S3 dan kompeten dalam bidang materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
- c. Guru, merupakan guru kelas di SD Islam ABI yang telah menempuh pendidikan S1 pada bidang PGMI/PGSD dan sudah memiliki pengalaman mengajar selama lebih dari lima tahun.
- d. Siswa kelas 3 di SD Islam ABI yang mendapat materi siklus pada makhluk hidup dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan informasi dari produk yang dikembangkan dan tujuan pengembangan produk tercapai. Adapun jenis data yang digunakan adalah menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil kegiatan:

- 1) kegiatan wawancara kepada guru kelas 3 di SD Islam ABI
- 2) Observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung
- 3) Tanggapan, saran, dan kritikan yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media dan juga guru kelas 3 SD Islam ABI terhadap media yang dikembangkan.
- 4) Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif IPAS.

b. Data kuantitatif yang diperoleh dari:

- 1) Penilaian dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli praktisi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.
- 2) Nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan soal *pretest* dan *posttest* berikut penjelasannya:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat

terkait kegiatan pembelajaran IPAS di SD Islam ABI. Observasi ini dilakukan dengan lembar observasi yang berisi tentang ketertarikan peserta didik saat pembelajaran, antusiasme peserta didik dalam belajar, sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran terjadi kesulitan atau tidak. Dalam pelaksanaan observasi ini dilakukan dengan *checklist* pada pernyataan yang sesuai.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini dilakukan wawancara dengan guru kelas 3 di SD Islam ABI yang mengajar IPAS di kelas 3 serta mengerti bagaimana karakteristik siswa yang ada dikelasnya. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur agar topik yang dibahas saat wawancara terarah dan sesuai dengan yang diharapkan yakni tentang kebutuhan peserta didik dalam belajar.

c. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang ditujukan kepada ahli validasi dan juga siswa dengan tujuan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang sudah dikembangkan. Adapun angket yang dibuat adalah berupa:

- 1) Angket penilaian ahli media
- 2) Angket penilaian ahli materi
- 3) Angket penilaian ahli bahasa
- 4) Angket Penilaian ahli praktisi
- 5) Angket respon siswa

d. Soal *pretest* dan *posttest*

Soal *pretest* dan *posttest* ini sebagai instrument pengumpulan data terkait hasil belajar siswa, test ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Hasil atau skor yang diperoleh akan menjadi perhitungan untuk menentukan peningkatan hasil belajar.

**5. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis data secara kuantitatif yakni angket dan hasil penilaian *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan

a. Mengukur validitas media pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Persentase Validasi

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$  = Jumlah maksimal skor yang diharapkan

Untuk menentukan validitas dari produk setelah didapatkan nilai akhirnya, maka nilai tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria dibawah ini.<sup>61</sup>

**Tabel 3. 2** Kriteria Validitas

<b>Persentase (%)</b>	<b>Tingkat Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
80% < skor <100%	Valid	Dapat digunakan tanpa ada revisi
60% < skor <79%	Cukup Valid	Dapat digunakan akan tetapi dengan sedikit revisi
50% < skor <59%	Kurang Valid	Disarankan tidak digunakan karena memerlukan revisi besar
0% < skor <49%	Tidakvalid	Tidak dapat digunakan

(sumber: safitri 2021)

Kriteria pada tabel 3.2 digunakan untuk menyesuaikan hasil yang diperoleh dari penilaian validitas para ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli desain. Dapat diketahui jika rata-rata hasil akhirnya mendapatkan presentase 80% sampai 100% maka diperoleh valid dengan keterangan dapat digunakan tanpa ada revisi, jika hasilnya 60% sampai 79% maka tingkat kevalidannya cukup valid dan media ini dapat digunakan dengan revisi yang sedikit, selanjutnya jika nilai persentasenya 50% - 59% maka media ini kurang valid dan lebih baik tidak digunakan karena memerlukan revisi besar, serta yang terakhir adalah dengan nilai 0% sampai 49% media ini tidak valid dan tidak dapat digunakan.

- b. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan pada siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji t yang dilakukan berupa Taraf signifikansi uji

---

<sup>61</sup> Ida Safitri and Nurul Fadillah, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di SDN 1 Aleu Dua," *Tunas Bangsa* 8, no. 1 (2021).

T sebanyak 0,005 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, jika taraf signifikansi  $> 0,05$  maka tidak dapat perbedaan yang signifikan.

Adapun rumus dalam perhitungan uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

- $\bar{D}$  = rata-rata selisih dari pasangan data (misalnya posttest - pretest)
- $S_D$  = simpangan baku dari selisih data
- $n$  = jumlah pasangan data (jumlah responden/sampel)
- $t$  = nilai t-hitung

Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif, dilakukan uji statistik Paired Sample T-Test dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Uji ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan, dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikannya perlakuan.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_0$  (Hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas III sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*.
- $H_a$  (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas III sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*.

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak **SPSS versi 22 for Windows** dengan pengujian statistik **Paired Sample T-Test**. Hasil perhitungan

akan menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) yang menjadi dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis yang diajukan. Menurut Santoso (2014), kriteria pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample T-Test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media.
- Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Selain membandingkan nilai signifikansi, pengambilan keputusan juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel, dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika :  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Dengan demikian, hasil uji ini akan menunjukkan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### c. Analisis Data Mengukur Respon Siswa

Untuk mengukur respon guru dan siswa menggunakan angket yang dijawab dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak”, analisis ini menggunakan skala Guttman. Ketentuan skor dalam angket ini adalah apabila siswa memilih jawaban “ya” maka

skor nya 1 dan jika siswa memilih jawaban “tidak” maka skornya 0, dan hasilnya akan dihitung menggunakan rumus<sup>62</sup>:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

Hasil perhitungan ini akan diinterpretasikan dalam kategori yang ada di tabel 3.3.

**Tabel 3. 3 Kriteria Respon Siswa**

No.	Interval Skor	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Kurang Baik

Sumber: Kartini, Putra (2020)

Tabel 3.3 menjelaskan tentang kriteria respon siswa, respon siswa ini dapat dari hasil pengisian angket tentang respon terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Adapun kriterianya jika nilai yang didapatkan 81% sampai 100% maka media pembelajaran memiliki kategori sangat baik, nilai 61% - 80% termasuk dalam kategori baik, nilai 41%-60% termasuk kategori cukup, nilai 21% - 40% kategori kurang, dan nilai 0% - 20% termasuk dalam kategori media pembelajaran kurang baik.

<sup>62</sup> Ketut Sepdyana Kartini and I Nyoman Tri Anindia Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (2020): 12, <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* didasarkan pada keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan juga fasilitas yang ada disekolah, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam belajar.

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* materi siklus hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam ABI Kota Batu dikembangkan dengan mengadopsi model penelitian dari ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*, Adapun prosedur yang dilakukan sebagai berikut:

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

Proses awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan dan kebutuhan di lapangan yang harus dipenuhi. Analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan ini adalah analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Islam ABI ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital masih kurang sedangkan di sekolah memiliki fasilitas yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media digital. Selain itu, kepala sekolah mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik kurang fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya peserta didik suka ramai karena pembelajaran yang tidak menyenangkan membuat mereka merasa cepat bosan, buku pelajaran yang digunakan oleh peserta didik berwarna hitam putih dan kurang menarik, terlalu banyak materi yang ada di buku sehingga menyulitkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan yang dipaparkan oleh kepala sekolah SD Islam ABI hal tersebut terjadi di kelas III dan mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Konfirmasi dari guru kelas III menyatakan bahwa peserta didik mengalami nilai yang rendah. Guru kelas mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS terutama materi siklus hidup tidak menggunakan media pembelajaran tambahan, hanya menggunakan buku pelajaran siswa dan menjelaskan materi secara monoton sehingga membuat siswa merasa bosan. Guru tidak menerapkan media pembelajaran karena terkendala oleh waktu dan kemampuan dalam memanfaatkan media digital. Selain itu, guru juga membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses untuk guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada materi siklus hidup di kelas III. Pendekatan yang digunakan dengan pembelajaran berbasis interaktif dimana peserta didik seakan masuk ke area pembelajaran secara langsung, serta media pembelajaran dengan *articulate storyline* juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih semangat belajar sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik memiliki tujuan untuk mendapatkan gambaran agar mengetahui karakteristik peserta didik di kelas sehingga bisa menyesuaikan pengembangan media sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III di SD Islam ABI. Peserta didik di kelas III SD Islam ABI berjumlah 20 anak dengan rentan usia 8-9 tahun, pada tahap usia ini peserta didik masih belum bisa berpikir dengan benda-benda yang sifatnya abstrak mereka lebih senang jika ada bendanya secara langsung atau pembelajaran dengan benda konkret.

c. Analisis media pembelajaran

Analisis media pembelajaran dilakukan dengan mengkaji referensi yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran, aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat tergolong dalam media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan. Kelayakan media pembelajaran dapat dipastikan layak dan efektif ketika sudah divalidasi kelayakan isi, media dan juga bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran.

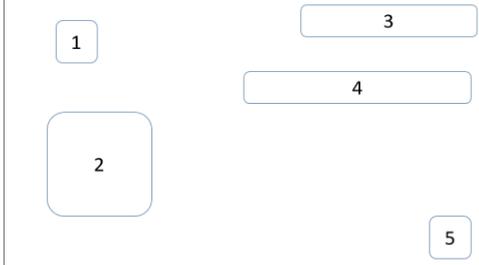
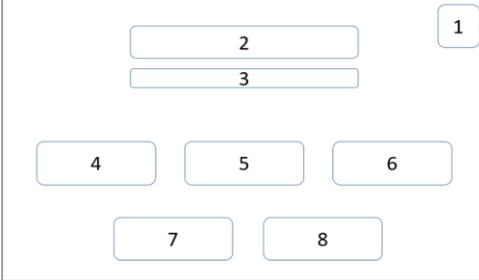
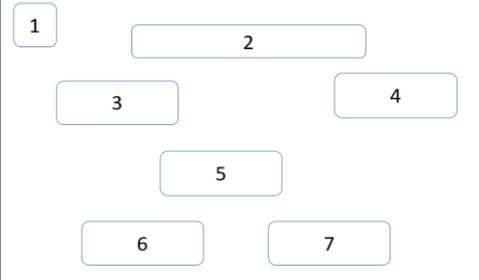
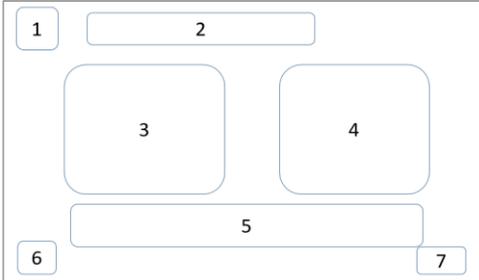
## 2. Desain (*Design*)

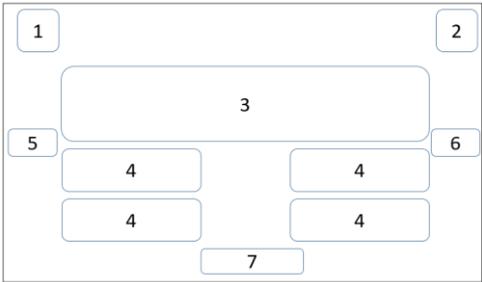
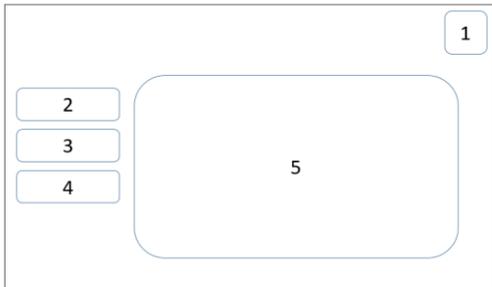
Pada tahap desain media pembelajaran dilakukan perancangan media, yang dilakukan peneliti adalah merancang modul ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya pembelajaran yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tahap desain ini peneliti juga merancang *storyboard* yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun media pembelajaran interaktif IPAS yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Persiapan yang dilakukan pada tahap desain ini yaitu pertama, peneliti mengunduh aplikasi *articulate storyline* dan memasangnya pada perangkat yang digunakan. Kedua, peneliti menyiapkan gambar latar belakang yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Ketiga, menyusun komponen dan isi yang dibutuhkan dalam media pembelajaran dalam hal ini meliputi tampilan utama, menu, kuis, game, hingga tombol yang diperlukan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, peneliti menyusun instrument validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan praktisi, serta menyusun angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut *Storyboard* media pembelajaran interaktif IPAS, yang dipaparkan pada tabel 4.1.

**Tabel 4. 1 *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

<b>Desain</b>	<b>Keterangan</b>
Halaman <i>Log-in</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Petunjuk penggunaan</li> <li>2. Identitas (nama, kelas, asal sekolah), dan tombol masuk.</li> <li>3. Logo</li> <li>4. Judul Media Pembelajaran</li> <li>5. Tombol untuk keluar aplikasi</li> </ol>

	
<p><b>Menu Utama</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol untuk kembali ke halaman utama</li> <li>2. Judul media</li> <li>3. Ucapan selamat datang</li> <li>4. Tombol pendahuluan</li> <li>5. Tombol materi</li> <li>6. Tombol game</li> <li>7. Tombol kuis</li> <li>8. Tombol informasi</li> </ol>
<p><b>Pendahuluan (kata pengantar, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran)</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali ke menu utama</li> <li>2. Tombol kata pengantar</li> <li>3. Tombol capaian pembelajaran</li> <li>4. Tombol tujuan pembelajaran</li> <li>5. Isi (kata pengantar, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran)</li> </ol>
<p><b>Materi</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali ke menu utama</li> <li>2. Tombol siklus hidup</li> <li>3. Tombol siklus hidup hewan</li> <li>4. Tombol siklus hidup tumbuhan</li> <li>5. Tombol siklus hidup hewan bermetamorfosis</li> <li>6. Metamorfosis sempurna</li> <li>7. Metamorfosis tidak sempurna</li> </ol>
<p><b>Game</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali ke menu utama</li> <li>2. Perintah yang ada di dalam game</li> <li>3. Kolom klasifikasi hewan berdasarkan cara berkembangbiak dan metamorfosis.</li> <li>4. Kolom klasifikasi hewan berdasarkan cara</li> </ol>

	<p>berkembangbiak dan metamorfosis.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pilihan gambar hewan yang akan ditarik ke dalam kolom 3 atau 4.</li> <li>Tombol informasi.</li> <li>Tombol cek hasil jawaban.</li> </ol>
<p>Kuis</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tombol kembali ke menu utama.</li> <li>Tombol kembali ke halaman mulai kuis.</li> <li>Soal kuis yang terdiri dari 10 soal.</li> <li>Opsi pilihan ganda (A,B,C, dan D).</li> <li>Tombol untuk kembali ke soal sebelumnya.</li> <li>Tombol untuk melanjutkan ke soal setelahnya.</li> <li>Kirim jawaban kuis.</li> </ol>
<p>Penutup (profil pengembang, daftar pustaka)</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tombol kembali ke menu utama</li> <li>Tombol informasi pengembang</li> <li>Tombol daftar pustaka</li> <li>Tombol glosarium</li> <li>Isi (informasi pengembang, daftar pustaka, dan glosarium)</li> </ol>

Pada Tabel 4.1 *storyboard* media pembelajaran Interaktif IPAS menunjukkan rancangan sebelum membuat media pembelajaran di aplikasi secara langsung. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan *font comic sans* dengan ukuran 13 dan 17 hal ini disesuaikan dengan kebutuhan pada setiap *slide*.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan yang dilakukan peneliti yakni merealisasikan media pembelajaran sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain.

Hasil akhir dari media pembelajaran interaktif IPAS dapat berupa *web, html5*, atau berupa aplikasi. Media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan validasi kepada ahli media, bahasa, dan materi untuk dilakukan perbaikan dan revisi sehingga media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik tanpa terkendala apapun.

Pengembangan yang dilakukan ini dengan memanfaatkan *software articulate storyline*, selain itu penggunaan aplikasi *corel draw* dan *canva* juga digunakan untuk membuat komponen dan isi dari media pembelajaran. *Website freepik* juga digunakan sebagai bahan pencari gambar dengan kualitas yang tinggi sehingga gambar yang digunakan bisa jernih.

Adapun hasil dari media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* materi siklus hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Islam ABI adalah sebagai berikut.

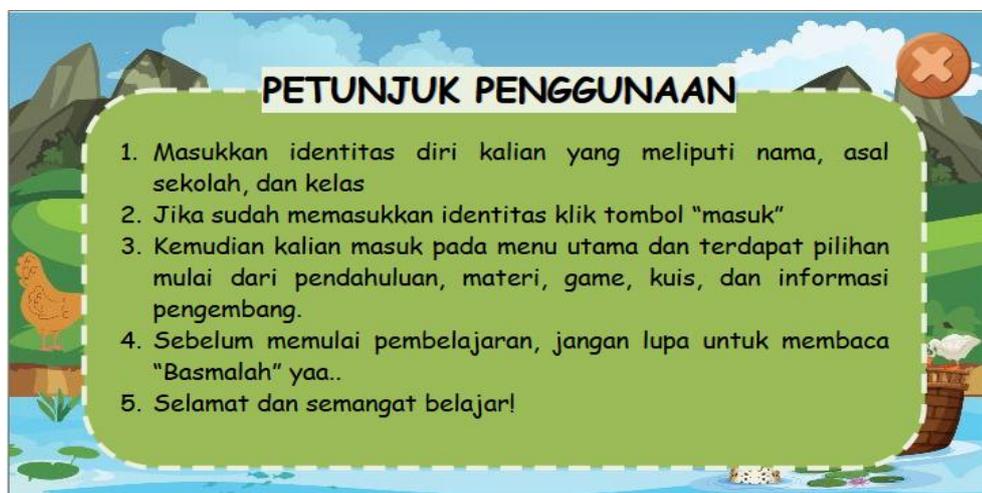
a. Halaman *Log-in*



Gambar 4. 1 Halaman Log-in pada Media Pembelajaran Interaktif IPAS

Gambar 4.1 menunjukkan halaman *log-in* yang ada pada awal media pembelajaran *articulate storyline* yang bisa diakses secara *online* maupun *offline*. Pada halaman *log-in* ini peserta didik diminta untuk memasukkan nama, asal sekolah, dan kelas, kemudian peserta didik bisa menekan tombol masuk. Pada tampilan awal ini terdapat juga petunjuk penggunaan.

b. Petunjuk penggunaan



**Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

Gambar 4.2 merupakan tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran. Tampilan ini ditujukan agar peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran ini secara mandiri atau bersama guru sehingga dapat membantu sebelum memasuki materi lebih lanjut.

## c. Menu Utama



**Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

Gambar 4.3 merupakan tampilan menu utama, pada tampilan menu utama terdapat ucapan selamat datang kepada siswa yang bergabung sesuai dengan nama yang dimasukkan. Pada tampilan menu utama ini disajikan beberapa pilihan yakni pendahuluan, materi, *game*, kuis, dan informasi pengembang. Pada tahap menu utama ini peserta didik diberi arahan untuk mengetahui tujuan pembelajaran sebelum memasuki materi, kuis, dan lainnya.

Setelah memahami tujuan pembelajaran yang ada pada menu pendahuluan peserta didik dapat melanjutkan ke tombol materi, kemudian peserta didik bisa melakukan *game* untuk merefresh kembali ingatan yang telah dipelajari. Setelah peserta didik melakukan hingga *game* bisa melanjutkan ke bagian kuis untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman setelah mempelajari materi pada media pembelajaran tersebut.

## e. Pendahuluan



**Gambar 4. 4 Kata Pengantar Media Pembelajaran Interaktif**

Gambar 4.4 menunjukkan pendahuluan yang berisi kata pengantar atau ucapan yang diberikan oleh peneliti sebagai ungkapan syukur atas dibuatnya media pembelajaran ini. Kemudian pada pendahuluan ini terdapat tombol capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian yang ada di kurikulum merdeka pada fase B kelas III, dan seperti pada gambar 4.5 berikut ini.



**Gambar 4. 5 Capaian Pembelajaran IPAS Kelas 3 Fase B**

Selain itu terdapat tombol tujuan pembelajaran yang berisikan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran interaktif IPAS, yang ada pada gambar 4.6 berikut.



**Gambar 4. 6 Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas 3 Fase B**

f. Materi



**Gambar 4. 7 Halaman Utama pada Menu Materi**

Gambar 4.7 merupakan materi pembelajaran yang pada awal tampilannya berisi peta konsep pembelajaran tentang siklus hidup, terdapat beberapa pilihan diantaranya ada siklus hidup hewan, siklus hidup tumbuhan, siklus hidup dengan

metamorfosis, siklus hidup tanpa metamorfosis, siklus hidup dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

Peserta didik bisa memahami terlebih dahulu terkait siklus hidup kemudian bisa melanjutkan untuk memahami siklus hidup hewan atau tumbuhan. Didalam tombol tersebut terdapat contoh dan penjelasan dari siklus hidup hewan ataupun tumbuhan.

g. *Game*



**Gambar 4. 8 Game Drag and Drop Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

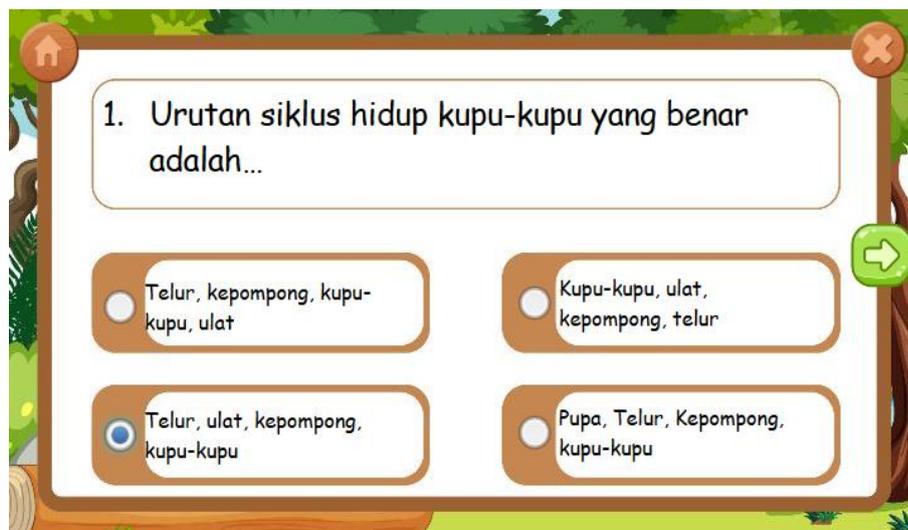
Gambar 4.8 menunjukkan *game* yang ada didalam media pembelajaran interaktif IPAS. Game tersebut berupa *drag and drop* yang artinya peserta didik bisa memilih gambar dan mengelompokkannya kedalam kolom yang telah disediakan. Diantaranya ada jenis hewan dengan siklus hidup bermetamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Setelah peserta didik mengelompokkannya terdapat tombol untuk mengecek jawaban yang benar.

## h. Kuis



**Gambar 4. 9 Halaman Utama Kuis Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

Gambar 4.9 merupakan tampilan awal kuis dimana peserta didik bisa menekan tombol mulai untuk memulai kuis yang berisikan 10 soal.



**Gambar 4. 10 Soal Kuis Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

Gambar 4.10 merupakan tampilan kuis yang berisikan 10 soal yang dijawab oleh peserta didik untuk mengetahui pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan dalam media pembelajaran. Peserta didik memilih jawaban a, b, c, atau d kemudian menekan tombol hijau pada samping kanan untuk melanjutkan ke soal berikutnya dan tombol kiri untuk kembali ke soal sebelumnya.



**Gambar 4. 11 Soal Kuis Nomor 10**

Gambar 4.11 menunjukkan pada nomor 10 terdapat tombol kumpulan kuis dan selanjutnya muncul nilai yang didapatkan oleh peserta didik.



**Gambar 4. 12 Hasil Kuis Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

Gambar 4.12 merupakan hasil kuis ini jika nilai yang didapatkan kurang dari 80 maka peserta didik bisa mengulangi kuis tersebut. Jika sudah mendapat nilai 80 atau lebih maka bisa melanjutkan ke tombol home untuk kembali ke menu utama.

## i. Informasi



**Gambar 4. 13 Daftar Pustaka Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

Gambar 4.13 merupakan tampilan daftar pustaka atau refrensi yang digunakan peneliti untuk mengembangkann media pembelajaran yang berkaitan dengan materi siklus hidup pada mata pelajaran IPAS.



**Gambar 4. 14 Informasi Pengembang Media Pembelajaran Interaktif IPAS**

Gambar 4.14 merupakan tampilan informasi yang berisikan informasi pengembang yang menunjukkan data diri dari peneliti dengan tujuan mengenalkan

kepada pengguna media pembelajaran tentang pengembang dari media pembelajaran interaktif IPAS.

Media pembelajaran yang sudah dibuat sesuai dengan *storyboard*, selanjutnya dilakukan proses validasi kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berikut hasil kritik dan saran dari para validator media pembelajaran.

a. Ahli Materi

Validator ahli materi dilakukan oleh Dr. Muhammad Saefi, M.Pd lulusan S3 Biologi sebagai validator ahli materi pada pelajaran IPAS materi siklus hidup memberikan kritik dan saran yang ditunjukkan pada tabel 4.2

**Tabel 4. 2 Komentar Ahli Materi**

<b>Nama Validator</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Dr. Muhammad Saefi, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan masih terlalu ilmiah untuk disampaikan kepada peserta didik.</li> <li>2. Gunakan istilah-istilah yang mudah dipahami.</li> <li>3. Siklus hidup tumbuhan sebaiknya dimulai dari buah agar memudahkan peserta didik untuk memahami.</li> </ol>

b. Ahli Media Pembelajaran

Validator ahli media pembelajaran dilakukan oleh Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd sebagai validasi ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran IPAS yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil ditunjukkan pada tabel 4.3.

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran**

<b>Nama Validator</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan modul dan petunjuk penggunaan.</li> <li>2. Menambahkan daftar isi dibagian modul dan petunjuk penggunaannya.</li> </ol>

	3. Media pembelajaran isinya disesuaikan dengan modul.
--	--

c. Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd lulusan S3 Bahasa Indonesia yang sesuai dengan bidangnya beliau memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai digunakan kepada peserta didik atau masih perlu perbaikan. Hasil ditunjukkan pada tabel 4.4.

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>Nama Validator</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Dr. Zubad Nurul Yaqin	Bahasa yang digunakan lebih disederhanakan lagi dan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.

**4. Implementasi (*Implementation*)**

Tahap yang keempat adalah implementasi, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan sudah dievaluasi dan dilakukan revisi sehingga produk siap untuk diujicobakan kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* diujicobakan kepada peserta didik kelas III di SD Islam ABI pada tanggal 2 Mei 2025 dengan 20 peserta didik dan menggunakan *chromebook* yang dimiliki oleh sekolah.

Implementasi ini dilakukan dikelas dengan panduan guru yang menampilkan media pembelajaran di depan kelas terlebih dahulu dan menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran ini. Kemudian peserta didik diminta untuk mengakses media pembelajaran melalui *chromebook* dan mempelajari materi yang ada didalam media pembelajaran dengan dampingan guru yang mengajar.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa, sebelum melakukan proses pembelajaran siswa diminta untuk mengisi *pre-test* dalam rangka

mengetahui nilai awal yang didapat peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran. Kemudian di akhir pembelajaran dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran IPAS.

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

Evaluasi pada penelitian ini dilakukan secara terus menerus mulai dari tahap perancangan dan pengembangan yang dilakukan evaluasi awal oleh peneliti sebelum media pembelajaran dilakukan validasi oleh para ahli. Kemudian dilakukan validasi media pembelajaran dan peneliti melakukan revisi terhadap media setelah mendapatkan kritik dan saran dari validator.

Setelah media pembelajaran mendapatkan validasi layak untuk digunakan peneliti melakukan ujicoba terhadap penggunaan media kepada peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada media pembelajaran.

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

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru dalam menerapkan media pembelajaran digital di sekolah. Produk penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* pada materi siklus hidup untuk siswa kelas III di SD Islam ABI Kota Batu. Data yang disajikan dan dianalisis adalah hasil dari validitas media pembelajaran dari validator, hasil tes belajar, dan angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS. Berikut hasil yang diperoleh:

## 1. Hasil Validitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *articulate storyline*

Validitas media pembelajaran interaktif IPAS dilakukan dengan empat tahapan yakni dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen S3 yang sesuai dengan bidangnya, serta ahli praktisi yang dilakukan oleh guru kelas. Tujuan dilakukannya validasi ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan ketepatan penggunaan media pembelajaran dengan objek penelitian.

### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Muhammad Saefi, M.Pd menunjukkan hasil data dengan skor keseluruhan yang disajikan dalam tabel 4.5 berikut.

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

No	Indikator	Skor	Keterangan
<b>A. Tujuan Pembelajaran</b>			
1.	Tujuan Pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam media pembelajaran interaktif.	4	Sangat Sesuai
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.	4	Sangat Sesuai
<b>B. Materi Pembelajaran</b>			
3.	Materi disampaikan secara jelas.	4	Sangat Sesuai
4.	Materi disampaikan secara runtut.	3	Sesuai
5.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan.	3	Sesuai
6.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif penting bagi peserta didik.	4	Sangat Sesuai
7.	Penyajian materi membuat peserta didik menyimak dengan baik.	3	Sesuai
8.	Materi disampaikan secara menarik.	4	Sangat Sesuai
9.	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai.	3	Sesuai

10.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi peserta didik.	3	Sesuai
11.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.	3	Sesuai
<b>C. Sumber Pembelajaran</b>			
12.	Media pembelajaran Interaktif memudahkan peserta didik dalam memahami materi siklus pada makhluk hidup.	4	Sangat Sesuai
13.	Media pembelajaran interaktif dapat dijadikan acuan bagi peserta didik untuk belajar mandiri.	4	Sangat Sesuai
<b>D. Kegiatan Pembelajaran</b>			
14.	Penjelasan tentang siklus hidup pada makhluk hidup mudah dipahami oleh peserta didik.	3	Sesuai
15.	Pemberian gambar dalam penjelasan materi sudah sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.	4	Sangat Sesuai
16.	Game yang tersedia pada media pembelajaran interaktif mampu memahami peserta didik untuk membedakan siklus hidup.	3	Sesuai
17.	Kuis sudah tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan.	4	Sangat Sesuai
18.	Penambahan wawasan agama islam terkait siklus makhluk hidup sudah sesuai dengan materi.	4	Sangat Sesuai
<b>Total Skor</b>		<b>64</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>72</b>	

Pemaparan data pada tabel 4.5 dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut.

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

$$P = \frac{\sum 64}{\sum 72} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Hasil yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi yakni 88% berdasarkan kategori tingkat kevalidan maka termasuk dalam kategori sangat valid, yang artinya media pembelajaran bisa digunakan tanpa revisi. Namun, tetap ada komentar dan

saran dari validator dan revisi tetap dilakukan sesuai dengan komentar tersebut yang akan disajikan dalam tabel 4.6.

**Tabel 4. 6 Hasil Revisi Ahli Materi**

No	Aspek yang direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Menambahkan Glosarium	Tidak Ada	
2.	Menuliskan capaian pembelajaran per elemen saja.		
3.	Menambahkan penjelasan pada pengantar. Seperti (topik yang dibahas, kegunaan media)		

b. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd menunjukkan hasil data dengan skor keseluruhan yang disajikan dalam tabel 4.7 berikut

**Tabel 4. 7 Hasil Skor Validasi Ahli Media Pembelajaran**

No	Indikator	Skor	Keterangan
<b>A. Desain tampilan</b>			
1.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna atau peserta didik.	4	Sangat Sesuai
2.	Desain tampilan menari peserta didik	3	Sesuai
3.	Background pada media pembelajaran interaktif memiliki warna yang tepat.	4	Sangat Sesuai
4.	Gambar dalam media pembelajaran interaktif dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.	4	Sangat Sesuai

5.	Tampilan menu pada media pembelajaran interaktif memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.	3	Sesuai
6.	Tata letak menu pada media pembelajaran interaktif tidak membingungkan pengguna.	4	Sangat Sesuai
7.	Tombol memiliki warna dan <i>icon</i> yang tepat.	4	Sangat Sesuai
8.	Tombol memiliki warna dan <i>icon</i> yang konsisten.	4	Sangat Sesuai
9.	<i>Font</i> /gaya huruf yang ada didalam teks memiliki warna yang tepat.	3	<i>Sesuai</i>
10.	<i>Font size</i> atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaanya (judul, isi, materi, game, kuis, dll).	4	<i>Sangat Sesuai</i>
11.	Jenis <i>font</i> yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat.	4	Sangat Sesuai
<b>B. Animasi</b>			
12.	Animasi yang digunakan tidak berlebihan.	4	Sangat Sesuai
13.	Animasi yang disajikan sesuai dengan karakter pengguna.	3	Sesuai
<b>C. Kemudahan Pengguna Media</b>			
14.	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya.	4	Sangat Sesuai
15.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri.	4	Sangat Sesuai
16.	Media pembelajaran interaktif bisa dipakai diberbagai jenis perangkat.	3	Sesuai
<b>Total Skor</b>		<b>59</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>64</b>	

Berdasarkan hasil skor yang didapatkan dari validasi media pembelajaran didapatkan skor dengan jumlah 59, sedangkan skor maksimal yang harus didapatkan oleh peserta didik adalah 64 skor. Data ini akan diolah melalui rumus sebagai berikut.

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

$$P = \frac{\sum 59}{\sum 64} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa persentase yang didapatkan adalah 92% dalam hal ini nilai tersebut masuk dalam ategori valid, yang artinya media pembelajaran ini dapat digunakan tanpa ada revisi. Adapun sebelum media pembelajaran ini diberikan nilai tersebut, ada perbaikan kecil dari ahli media pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4. 8 Hasil Revisi Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Menambahkan modul dan petunjuk penggunaan.	Tidak Ada	
2.	Menambahkan daftar isi dibagian modul dan petunjuk penggunaannya.	Tidak Ada	

3.	Media pembelajaran isinya disesuaikan dengan modul.	Tidak Ada	
----	---	-----------	--

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd menunjukkan hasil data dengan skor keseluruhan yang disajikan dalam tabel 4.9 berikut.

**Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Indikator	Skor	Keterangan
<b>Lugas</b>			
1	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak bermakna ganda	3	Sesuai
2	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah bahasa Indonesia	3	Sesuai
<b>Komunikatif</b>			
3	Pesan atau informasi mudah dipahami	3	Sesuai
4	Kesesuaian ilustrasi dengan teks dan materi	2	Kurang sesuai
5	Penggunaan kalimat dalam e-modul sederhana dan mudah dipahami	3	Sesuai
<b>Dialogis dan Interaktif</b>			
6	Menggunakan kalimat aktif, efektif, gaya bahasa komunikatif, dialogis, dan interaktif sesuai tingkat perkembangan peserta didik	2	Kurang sesuai
7	Bahasa yang digunakan dapat mendorong peserta didik untuk terampil dalam pembelajaran sains	3	Sesuai
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	3	Sesuai
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	2	Kurang sesuai
<b>Kaidah Bahasa</b>			
10	Ketepatan tata bahasa	2	Kurang sesuai
11	Ketepatan ejaan	3	Sesuai
12	Penggunaan huruf proporsional dan mudah dibaca	3	Sesuai

13	Penggunaan kalimat dalam e-modul sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	Sesuai
14	Ketepatan paragraf dalam alinea sehingga memudahkan pembaca	2	Kurang sesuai
<b>Penggunaan istilah, symbol atau ikon</b>			
15	Konsistensi penggunaan istilah	3	Sesuai
16	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	3	Sesuai
17	Konsistensi penggunaan jenis huruf	4	Sangat sesuai
<b>Total Skor</b>		<b>47</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>68</b>	

Pemaparan data validasi ahli bahasa pada tabel 4.9 dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut.

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

$$P = \frac{\sum 47}{\sum 68} \times 100\%$$

$$P = 69,1 \%$$

Hasil yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 69.1% berdasarkan kriteria tingkat validitas didapatkan hasil bahwa media materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif IPAS cukup valid, yang artinya media pembelajaran ini dapat digunakan tetapi dengan sedikit perbaikan untuk penggunaannya.

Adapun setelah dilakukan validasi oleh ahli bahasa, maka media pembelajaran dilakukan revisi sesuai dengan saran dan kritik dari dosen validator ahli bahasa, pada tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4. 10 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Bahasa yang digunakan lebih disederhanakan lagi dan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.		

## d. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi ahli materi dilakukan oleh Eis Agnestyuning Zahrotul Jannah, S.Pd menunjukkan hasil data dengan skor keseluruhan yang disajikan dalam tabel 4.11 berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Indikator	Skor	Keterangan
<b>A. Penggunaan dan Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif	3	Sesuai
2.	Kemudahan memahami petunjuk-petunjuk pada media pembelajaran interaktif	4	Sangat Sesuai
3.	Penggunaan media pembelajaran interaktif yang mudah dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	4	Sangat Sesuai
4.	Kombinasi warna pada media pembelajaran interaktif membuat peserta didik tertarik untuk belajar	4	Sangat Sesuai
5.	Gambar pada media pembelajaran interaktif jelas dan membuat peserta didik tertarik untuk belajar	3	Sesuai
6.	Ukuran tulisan dan tata letak yang membuat peserta didik tertarik dan nyaman untuk belajar	4	Sangat Sesuai
<b>B. Relevansi dengan Kurikulum</b>			
7.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan kurikulum merdeka	4	Sangat Sesuai
8.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan kompetensi tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran pada aspek IPAS	4	Sangat Sesuai
9.	Kesesuaian indikator tujuan pembelajaran dengan capaian pembelajaran	3	Sesuai

10.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik	3	Sesuai
<b>C. Materi</b>			
11	Kesesuaian isi dengan tujuan	4	Sangat Sesuai
12	Sistematika penyajian materi	4	Sangat Sesuai
13	Materi disampaikan secara runtut.	3	Sesuai
14	Ruang lingkup dan keterakitan isi materi	3	Sesuai
15	Memuat komponen media pembelajaran interaktif secara lengkap dan sistematis meliputi halamn utama, materi, game, kuis, dan keterkaitan dengan Al-Qur'an.	4	Sangat Sesuai
16	Penyajian materi membuat peserta didik menyimak dengan baik.	4	Sangat Sesuai
17	Penjelasan tentang siklus hidup pada makhluk hidup mudah dipahami oleh peserta didik.	4	Sangat Sesuai
18	Game yang tersedia pada media pembelajaran interaktif mampu memahamkan peserta didik untuk membedakan siklus makhluk hidup	3	Sesuai
19	Kuis sudah tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan.	4	Sangat Sesuai
<b>D. Sesuai Karakteristik Peserta Didik</b>			
20	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	Sangat Sesuai
21	Media pembelajaran interaktif membantu peserta didik untuk mengukur kemampuannya sendiri melalui pemahaman materi, game, dan kuis.	3	Sesuai
22	Kegiatan pembelajaran pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan lingkungan peserta didik	3	Sesuai
23	Media pembelajaran interaktif membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, diskusi, dan bereksplorasi	4	Sangat Sesuai
<b>Total Skor</b>		<b>83</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>92</b>	

Pemaparan data hasil valisasi oleh ahli praktisi yakni guru kelas III di SD Islam ABI pada tabel 4.8 dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

$$P = \frac{\sum 83}{\sum 92} \times 100$$

$$P = 90,2$$

Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan bahwasannya media pembelajaran mendapatkan skor akhir 90.2 kriteria tingkat validitas mengkategorikan hasil ini dalam kategori sangat valid yang artinya media pembelajaran dapat digunakan tanpa ada revisi.

## 2. Hasil Tes untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil tes yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik adalah dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* peserta didik melakukan diawal sebelum diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik menjawab soal sebanyak 15 soal pilihan ganda dengan 4 opsi setiap soalnya. Soal yang diberikan kepada peserta didik adalah materi yang berkaitan dengan siklus hidup.

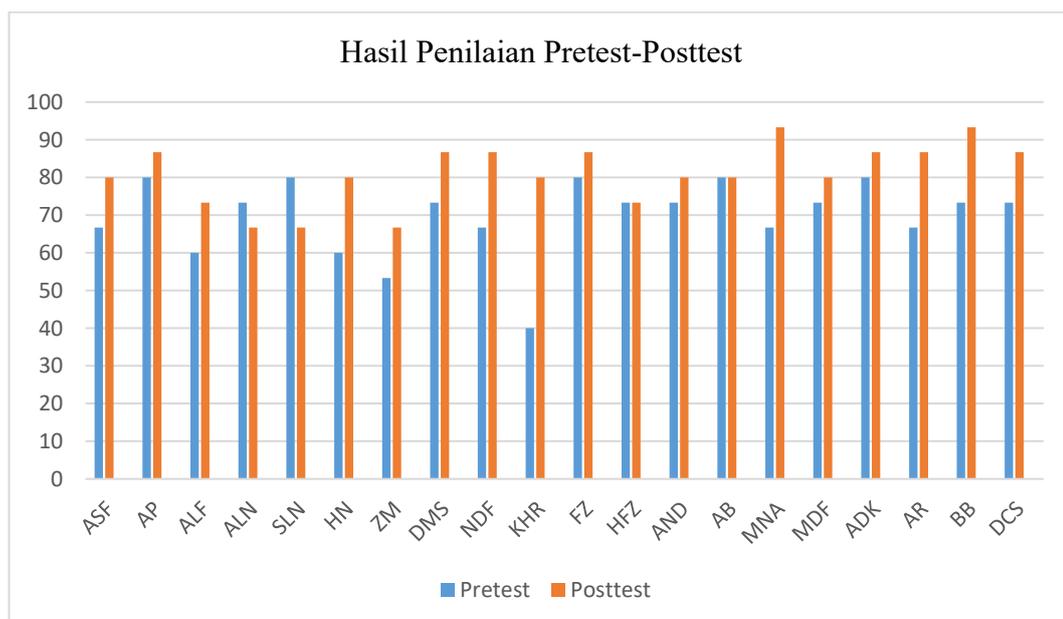
Setelah peserta didik diberi perlakuan berupa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline*, peserta didik diberikan soal lagi yakni *posttest* yang digunakan untuk mengetahui adakah peningkatan yang terjadi kepada peserta didik setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel 4.13.

**Tabel 4. 12 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas III SD Islam ABI**

No	Nama	Pretest	Posttest
1	ASF	66.67	80.00
2	AP	80.00	86.67
3	ALF	60.00	73.33
4	ALN	73.33	66.67
5	SLN	80.00	66.67
6	HN	60.00	80.00
7	ZM	53.33	66.67

8	DMS	73.33	86.67
9	NDF	66.67	86.67
10	KHR	40.00	80.00
11	FZ	80.00	86.67
12	HFZ	73.33	73.33
13	AND	73.33	80.00
14	AB	80.00	80.00
15	MNA	66.67	93.33
16	MDF	73.33	80.00
17	ADK	80.00	86.67
18	AR	66.67	86.67
19	BB	73.33	93.33
20	DCS	73.33	86.67
<b>Rata-Rata</b>		<b>69.67</b>	<b>81.00</b>

Pada tabel 4.12 menunjukkan hasil perolehan nilai dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang didapatkan dari hasil *pretest* yakni 69.67 dan hasil *posttest* 81.00. Pada hasil *posttest* menunjukkan hasil yang lebih besar dan terjadi peningkatan dari hasil sebelumnya. Dari data pada tabel 4.12 dapat disajikan dalam bentuk diagram batang yang disajikan dalam gambar 4.15



**Gambar 4.15** Hasil penilaian pretest-posttest siswa

Berdasarkan gambar 4.15 terlihat bahwa hasil pretest dan posttest mengalami peningkatan. Namun, pada tahap ini untuk mengetahui terjadinya perbedaan antara peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* dapat dilakukan dengan menggunakan uji t.

Perolehan hasil nilai yang telah didapatkan dilakukan uji *paired sample t-test*, uji ini bertujuan untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata antara pasangan pengukuran tersebut signifikan secara statistik. Misalnya, *paired sample t-test* sering digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi, seperti membandingkan tekanan darah pasien sebelum dan setelah terapi tertentu.

Uji ini mengasumsikan bahwa data berpasangan berskala interval atau rasio, dan perbedaan antar pasangan memiliki distribusi normal. Statistik t dihitung dengan membagi rata-rata perbedaan ( $\bar{d}$ ) dengan kesalahan standar perbedaan. Hasilnya dibandingkan dengan nilai kritis dari distribusi t berdasarkan derajat kebebasan ( $df = n - 1$ ) untuk menguji signifikansi. Jika nilai p lebih kecil dari tingkat signifikansi ( $\alpha$ ), maka perbedaan rata-rata dianggap signifikan.

Berikut hasil analisis data yang dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* dengan menggunakan uji-t.

**Tabel 4. 13 Rata-Rata hasil pretest dan posttest**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	81.0010	20	8.17185	1.82728
	Pretest	69.6660	20	10.25372	2.29280

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan pada tabel 4.13, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 69,67 dengan standar deviasi 10,25, sedangkan rata-rata posttest sebesar 81,00 dengan standar deviasi 8,17. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah peserta didik diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif.

**Tabel 4. 14 Korelasi pretest dan posttest**

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	20	.186	.433

Tabel 4.14 Tabel Paired Samples Correlations, diketahui bahwa nilai korelasi antara nilai pretest dan posttest adalah sebesar 0,186 dengan nilai signifikansi 0,433. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, atau dengan kata lain, peningkatan nilai posttest tidak secara langsung bergantung pada nilai awal (pretest). Hal ini dapat mengindikasikan bahwa perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh tersendiri terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Meskipun korelasi antara nilai pretest dan posttest tergolong lemah, peningkatan nilai rata-rata posttest mengarah pada adanya perubahan positif dalam hasil belajar siswa. Untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara

statistik, diperlukan analisis lanjutan menggunakan tabel Paired Samples Test guna melihat nilai t-hitung dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), sebagai berikut.

**Tabel 4. 15 Hasil analisis uji t pretest dan posttest**

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	11.33500	11.86513	2.65312	5.78195	16.88805	4.272	19	.000

Berdasarkan pada tabel 4.15 menunjukkan hasil *Uji Paired Samples t-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis SPSS pada bagian Paired Samples Test, diperoleh nilai rata-rata perbedaan (mean difference) sebesar 11.335, dengan standar deviasi 11.86513 dan standar error 2.65312. Interval kepercayaan 95% terhadap perbedaan nilai berada pada rentang **5,78195 hingga 16,88805**, yang berarti secara statistik, peningkatan nilai posttest berada dalam batas tersebut dengan tingkat keyakinan 95%. Selanjutnya, diperoleh nilai t-hitung sebesar 4,272 dengan derajat kebebasan (df) = 19, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa:

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar

peserta didik. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, dan peningkatan tersebut secara statistik signifikan pada taraf 5%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas III di SD Islam ABI Kota Batu.

### 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *articulate storyline*

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif IPAS. Peserta didik diberikan angket yang berisi pernyataan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif IPAS dan peserta didik memilih jawaban “Ya” atau “Tidak”. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan pada tabel 4.16.

**Tabel 4. 16 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Aspek	Ya	Tidak	P%	Kategori
1	Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS sangat mudah digunakan	17	3	85%	Sangat Baik
2	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan dalam belajar IPAS	18	2	90%	Sangat Baik
3	Tampilan media pembelajaran memiliki kombinasi warna yang menarik	19	1	95%	Sangat Baik
4	Gambar dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pembelajaran IPAS tidak hanya menarik tetapi juga membantu dalam memahami materi yang sulit	18	2	90%	Sangat Baik
5	Media pembelajaran interaktif memuat gambar pembelajaran yang dapat membuat lebih bersemangat belajar IPAS	17	3	85%	Sangat Baik
6	Didalam media pembelajaran terdapat game, kuis dan evaluasi sebagai uji pemahaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	18	2	90%	Sangat Baik

7	Media pembelajaran interaktif IPAS memudahkan dalam memahami siklus makhluk hidup	17	3	85%	Sangat Baik
8	Kegiatan game meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelompokan siklus makhluk hidup	18	2	90%	Sangat Baik
9	Kuis yang digunakan bisa menambah wawasan pengetahuan siswa terkait siklus makhluk hidup	18	2	90%	Sangat Baik
10	Keterkaitan ajaran agama Islam dengan materi siklus makhluk hidup mudah dipahami	16	4	80%	Baik
<b>Rata - Rata</b>				<b>88%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil perolehan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* menunjukkan hasil sebagai berikut.

1. Pada pernyataan “Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS sangat mudah digunakan” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 17 anak, persentase yang didapatkan 85%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Pada pernyataan “Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan dalam belajar IPAS” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 18 anak, persentase yang didapatkan 90%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Pada pernyataan “Tampilan media pembelajaran memiliki kombinasi warna yang menarik” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 19 anak, persentase yang didapatkan 95%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.
4. Pada pernyataan “Gambar dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pembelajaran IPAS tidak hanya menarik tetapi juga membantu dalam

memahami materi yang sulit” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 18 anak, persentase yang didapatkan 90%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

5. Pada pernyataan “Media pembelajaran interaktif memuat gambar dan video pembelajaran yang dapat membuat lebih bersemangat belajar IPAS” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 17 anak, persentase yang didapatkan 85%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.
6. Pada pernyataan “Didalam media pembelajaran terdapat game, kuis dan evaluasi sebagai uji pemahaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 18 anak, persentase yang didapatkan 90%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik
7. Pada pernyataan “Media pembelajaran interaktif IPAS memudahkan dalam memahami siklus makhluk hidup” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 17 anak, persentase yang didapatkan 85%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.
8. Pada pernyataan “Kegiatan game meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelompokan siklus makhluk hidup” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 18 anak, persentase yang didapataka 90%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik
9. Pada pernyataan “Kuis yang digunakan bisa menambah wawasan pengetahuan siswa terkait siklus makhluk hidup” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 18 anak, persentase yang didapatkan 90%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik
10. Pada pernyataan “Keterkaitan ajaran agama Islam dengan materi siklus makhluk hidup mudah dipahami” peserta didik yang memilih “Ya” berjumlah 16 anak,

persentase yang didapatkan 80%, berdasarkan kriteria maka hasil tersebut termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif IPAS untuk mengetahui kemenarikan dari produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Maka hasil yang diperoleh nilai rata-rata persentase adalah 89% yang dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* dikategorikan sebagai media yang “sangat baik” yang artinya produk yang dikembangkan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## BAB V PEMBAHASAN

### A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis

#### *Articulate Storyline*

Prosedur pengembangan media pembelajaran mengadopsi model pengembangan menurut ADDIE, dimana tahapan yang dilakukan adalah *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Tahap pertama yang dilakukan dalam prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* adalah analisis. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penerapan proses pembelajaran di SD Islam ABI kurang memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran digital yang memungkinkan untuk dilakukan karena memiliki fasilitas yang memadai. Penyampaian pembelajaran oleh guru kelas yang hanya berpatokan pada buku LKS siswa tanpa mengembangkan modul atau media pembelajaran lainnya yang membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa bisa diatas KKM.

Kebutuhan peserta didik disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif sehingga peserta didik mampu untuk menerima pembelajaran dengan mudah. Peserta didik yang menjadi sasaran adalah kelas III di SD Islam ABI Kota Batu rentang usia 8-9 tahun, pada tahap ini peserta didik berada dalam tahapan operasional konkret menurut perkembangan kognitif Jean Piaget.<sup>63</sup> Pada usia ini

---

<sup>63</sup> Alexandrina Narahayaan, Sudi Dul Aji, and Prihatin Sulistyowati, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Sebagai Pengenalan Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Siswa Kelas III SD," *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan (JAMAPEDIK)* 1, no. 2 (2024): 316–25, <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.25>.

proses belajar disusun secara fleksibel dan menyesuaikan perbedaan peserta didik dan menggunakan media dan berbagai sumber yang memungkinkan peserta didik terlibat secara penuh untuk proses perkembangan.

Penerapan kurikulum merdeka di sekolah seharusnya memberikan pembelajaran yang konstruktivisme yakni memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>64</sup> Jadi, peserta didik ini tidak hanya menerima informasi secara langsung dari guru melainkan mengolah, menghubungkan dan membangun makna dari pembelajaran itu sendiri. Maka berdasarkan hal tersebut guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah.

Pada media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini interaktif yang artinya terdapat interaksi antara pengguna dengan medianya.<sup>65</sup> Interaktif ini ditunjukkan pada pemilihan kata yang digunakan dalam media pembelajaran yakni seolah peserta didik yang membaca ikut terbawa masuk ke dalam media pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik bisa merasakan pengalaman belajar secara langsung, interaktif juga ditunjukkan pada control animasi di media pembelajaran.

Tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah merancang media pembelajaran. Tahap ini dimulai dari pembuatan *storyboard* yang memiliki fungsi untuk memudahkan peneliti dalam pembuatan produk karena sudah ada gambaran

---

<sup>64</sup> Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.

<sup>65</sup> Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep Dan Pengembangan)*.

diawal. Rancangan media pembelajaran ini terdiri dari halaman *log-in*, menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, *game*, informasi pengembang dan daftar pustaka. Setelah membuat *storyboard* peneliti menyusun komponen yang diperlukan dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan *software corel draw, canva, freepik* dan aplikasi utamanya dalam pembuatan media ini adalah *articulate storyline*. Selain mempersiapkan bahan untuk produk peneliti juga menyiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk penilaian yakni instrument validasi, soal pretest dan posttest dan angket respon peserta didik.

Pengembangan menjadi tahap ketiga yakni peneliti melakukan pembuatan produk berdasarkan perancangan yang telah dibuat, produk dibuat dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Pada tahap ini peneliti menyusun media pembelajaran dengan menggabungkan komponen yang sudah disiapkan sebelumnya. Kemudian peneliti menyusun mulai dari halaman awal hingga bagian akhir dengan warna yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil media pembelajaran yang sudah dibuat di aplikasi *articulate storyline* dijadikan dalam bentuk *web, html5*, atau aplikasi.

Dalam tahapan pengembangan terdapat proses validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. validasi ini dilakukan agar media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada peserta didik. Setelah validasi dilakukan maka peneliti selanjutnya melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari validator tujuannya revisi ini untuk memperbaiki kekurangan dari media yang dikembangkan. Setelah revisi maka media pembelajaran layak untuk diujicobakan.

Tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan media pembelajaran kepada peserta didik kelas III. Pada tahap ini peserta didik melakukan test sebelum diberi perlakuan dengan media pembelajaran interaktif IPAS, pretest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media. Setelah melakukan pretest peserta didik melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan alur yang telah direncanakan. Setelah itu peserta didik melakukan posttest yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan berupa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Tahap yang terakhir dilakukan adalah evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi secara bertahap. Evaluasi ini dilakukan bukan hanya diakhir tahapan saja tetapi dilakukan pada tahapan mulai dari perancangan hingga pelaksanaan.

Media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *articulate storyline* memiliki kelebihan diantaranya pembuatannya yang mudah dan bisa dicoba untuk yang baru awal mencoba untuk membuat aplikasi, didalam *articulate storyline* terdapat akese untuk memasukkan video, foto, dan juga audio. Output dari media ini juga bisa berupa file yang diakses *online* atau *offline* atau bisa juga diakses melalui *web* dan *html5*.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadiah Legina dan Prima Mutia Sari menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* ini mudah digunakan dan bisa diakses dalam bentuk *web*, *html5* atau

aplikasi sehingga mudah diaplikasikan dimana saja dan kapan saja.<sup>66</sup> Selain itu articulate storyline juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis serta melibatkan peserta didik untuk langsung menggali informasi materi pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi articulate storyline ini termasuk dapat mengikuti perkembangan zaman, dimana teknologi sudah semakin canggih, dan kemudahan dalam mengakses pembelajaran. Tidak hanya teknologi saja tetapi hal ini juga berdampak pada peserta didik dimana mereka sudah tidak asing lagi dengan teknologi seperti *handphone*, laptop, tablet, dan lainnya. Peserta didik juga senantiasa ikut memanfaatkan teknologi yang ada pada zaman sekarang ini.

Dasar pemanfaatan teknologi sebagai bahan untuk belajar dan menambah ilmu dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1-5.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. (2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3) yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”<sup>67</sup>

Penjelasan terkait membaca dalam surah al-alaq ini tidak hanya seputar membaca dari buku saja tetapi membaca lingkungan sekitar yakni mengetahui apa

<sup>66</sup> Legina and Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar.”

<sup>67</sup> Kementrian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

saja yang ada di sekeliling, serta mampu untuk memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar. Sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman.<sup>68</sup>

## **B. Validitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis *Articulate Storyline***

Validitas media pembelajaran Interaktif IPAS digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kebutuhan pembelajaran, dan kebutuhan sekolah. Oleh karena itu dilakukan validasi kepada validator ahli materi, validator ahli bahasa, validator ahli media pembelajaran, dan validator praktisi pembelajaran.

Validator ahli materi adalah seorang dosen yang ahli dibidangnya pada pengembangan ini peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS terutama pada bagian IPA sehingga memilih dosen yang berpengalaman dibidangnya yakni dosen biologi. Pada pelaksanaannya peneliti menyampaikan media yang dikembangkan kemudian dosen memberikan komentar dan saran yang dibutuhkan untuk memperbaiki media pembelajaran agar sesuai dengan keilmuan IPA. Setelah dilakukan revisi maka peneliti melakukan penilaian kembali kepada dosen untuk dilakukan pengecekan sudah sesuai atau masih ada yang harus diperbaiki lagi, setelah itu dosen memberikan penilaian terhadap materi media pembelajaran.

Validasi media pembelajaran selanjutnya dilakukan oleh validator ahli bahasa, dimana ini adalah seorang dosen S3 dalam bidang bahasa Indonesia yang memahami struktur kebahasaan dan kesesuaian bahasa yang digunakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik terutama untuk kelas III. Validator media ahli

---

<sup>68</sup> Adila Farizqy Nur Rahimi, "Urgensi Membaca Dan Menulis Dalam Pendidikan Islam Berdasarkan Surah Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Perspektif Tafsir Al-Wasith Karya Syekh Wahbah Az-Zuhaili," *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 12, no. 2 (2022): 91, <https://doi.org/10.18592/jtipai.v12i2.7801>.

bahasa ini memberikan komentar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan bahwa bahasa yang digunakan terlalu ilmiah, sehingga sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Saran dari validator ahli bahasa ini adalah memperbaiki bahasa yang digunakan dengan menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami. kemudian untuk struktur kalimat yang digunakan terlalu berbelit-belit sehingga menyulitkan orang yang membacanya.

Validasi media pembelajaran dilakukan juga oleh ahli media pembelajaran yang akan mengecek media pembelajaran yang dikembangkan sudah menarik, desainnya, penyesuaian warnanya, dan lain-lain yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar meningkat. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang ahli di bidang pengembangan media pembelajaran, komentar yang didapatkan dari dosen adalah menambahkan modul ajar atau susunan kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Petunjuk penggunaan juga penting untuk dibuat dalam pelaksanaan pengembangan karena pada saat pengembangan dilakukan, peserta didik tidak akan bisa menggunakannya apabila tidak ada petunjuk penggunaannya. Kemudian saran dari validator ahli media pembelajaran adalah selalu memberikan logo, nama pengembang, daftar isi, dan informasi pengembang dalam setiap modul ataupun buku petunjuk penggunaan.

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh praktisi pembelajaran yang berperan disini adalah seorang guru kelas yang mengajar di kelas III SD Islam ABI. Guru ini akan menilai pembelajaran yang dimasukkan dalam media sudah sesuai

dengan karakteristik peserta didik atau masih perlu ada perbaikan. Guru juga menilai kuis yang diberikan sudah mampu mencangkup tujuan pembelajaran yang dicapai atau masih dalam tahap mengamati saja. Komentar dari guru praktisi disini adalah pembeleajaran dengan media ini sangat menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar, karena mereka akan antusias sekali jika ada pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *chromebook* sehingga kehadiran media pembelajaran yang dikembangkan ini mampu membuat peserta didik semangat dalam belajar.

Dari hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran semua akan dianalisis dan dihitung untuk mengetahui persentase yang didapatkan dari hasil penilaian validasi. Hasil skor penilaian validasi ini selanjutnya dimasukkan dalam kriteria validitas yang sudah ditetapkan pada halaman 73. Validitas ini penting untuk dilakukan karena mengacu pada tingkat kesesuaian dan kelayakan media yang dikembangkan dalam memenuhi tujuan pembelajaran, berdasarkan penilaian dari para ahli.<sup>69</sup>

### **C. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Siklus Makhluk Hidup Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis *Articulate Storyline***

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan peserta didik, dimana peserta didik melakukan *pretest* sebelum melakukan pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Kemudian, peserta didik melaukan

---

<sup>69</sup> Arnelia Dwi Yasa and dkk, "Pengembangan Ensiklopedia Tata Surya Berbasis Pendekatan Inkuiri Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *BADA'A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020): 137–46.

*posttest* untuk mengetahui hasil peningkatannya belajar. Skor hasil *posttest* yang didapatkan peserta didik akan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS, dan mendapatkan hasil bahwa rata-rata perbedaan sebesar -11.335, dengan standar deviasi 11.86513 dan standar error 2.65312. Untuk Nilai t hitung yang didapatkan sebesar -4.272 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 19, dari data tersebut menghasilkan nilai signifikansi dua ekor sebesar  $< 0.001$ . Karena p-value jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0.05 maka terdapat  $H_0$  diterima yang artinya media pembelajaran interaktif IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi siklus hidup di kelas III.

Hasil belajar peserta didik yang meningkat ini, salah satu penyebabnya adalah karena adanya media pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* yang digunakan dalam pembelajaran pada materi siklus hidup. Adanya media pembelajaran ini berarti bahwa peneliti memanfaatkan teknologi yang ada di lingkungan sekitar karena keberadaan teknologi dapat dimaknai sebagai upaya dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.<sup>70</sup>

Dalam proses pembelajaran peserta didik dikatakan mengalami pembelajaran yang tuntas apabila hasil pembelajaran yang dilakukan mendapatkan nilai di atas KKM yakni  $\geq 80$ , jika dilihat pada tabel 4.13 maka terlihat hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik meningkat, namun masih terdapat peserta didik yang belum tuntas pada materi siklus hidup ini. Peserta didik yang belum tuntas atau nilainya masih kurang dari KKM, mereka masih mengalami peningkatan dalam

---

<sup>70</sup> Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika* 3, no. 1 (2021): 123–33, <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.

pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS. Adapun hal-hal yang menyebabkan peserta didik ini tidak tuntas karena peserta didik masih kesulitan dalam membaca sehingga pada saat mengerjakan soal evaluasi membutuhkan waktu yang lebih dibandingkan teman-temannya untuk menyelesaikannya dan membutuhkan bimbingan.

Selain itu, peserta didik ini juga membutuhkan motivasi dalam belajar karena motivasi belajar memiliki peran yang penting dalam keberhasilan pembelajaran baik motivasi dari luar ataupun motivasi dari dalam dirinya.<sup>71</sup> Karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan tentunya motivasi belajar mereka juga berbeda tergantung dari mana mereka mendapatkan motivasi belajar dan bagaimana lingkungan tempat tinggalnya bisa mendukung untuk belajar atau malah membuat peserta didik malas belajar.

Hasil belajar peserta didik dijelaskan secara tersirat dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ  
 (11)

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”<sup>72</sup>

<sup>71</sup> Arief Rahman. dkk Hakim, “Pengembangan LKPD Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD N Mergosono 1 Malang,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 5, no. November (2021): 149–57, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>.

<sup>72</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa pentingnya memiliki sikap disiplin, dan beradab dalam majelis ilmu, serta keutamaan ilmu dalam pandangan islam. Pada ayat ini terdapat dua perintah yakni “berlapang-lapanglah dalam majelis” yang memiliki makna bahwa seseorang harus menunjukkan pentingnya adab ketikasedang berada dalam majelis ilmu seperti memberikan ruang bagi sesama manusia, saling menghormati dan tidak bersikap egois, jika dikaitkan dalam pembelajaran maka memiliki sikap yang kooperatif dan empati untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.<sup>73</sup> Kedua, “berdirilah kamu” yang memiliki makna sebagai bentuk ketaatan terhadap instruksi guru atau pemimpin, dalam konteks pendidikan, hal ini menekankan pentingnya kesediaan peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung dalam belajar.

Kaitannya ayat ini dengan hasil belajar adalah relevan dengan konsep belajar dalam pendidikan modern. Hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik bukan hanya diukur dari nilai akademik saja, tetapi mencakup: perubahan sikap dan karakter dan kualitas pemahaman dan penguasaan ilmu.<sup>74</sup> Ayat ini juga menjadi pengingat bahwa teknologi hanyalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik dan interaktif dan dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, namun tetap dibingkai dengan nilai-nilai spiritual yang diajarkan.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Sholeh Sholeh, “Education in the Qur’an (the Concept of Ta’lim Qs. Al-Mujadilah Verse 11),” *Journal of Islamic Religious Education Al-Thariqah* 1, no. 2 (2017): 217.

<sup>74</sup> Dewi Fatimah Putri Arum Sari and Diah Ayu Retnaningsih, “Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur’an Surat Al-Mujadalah Ayat 11,” *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2023): 118–29, <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>.

<sup>75</sup> Muhamad Ramdani, Aceh Kosasih, and Mulyana Abdullah, “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam QS. Al-Mujadalah Ayat 11 Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 8, no. 2 (2024): 616–26.

Peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajarr tidak hanya dalam bidang akademiknya saja, tetapi pengetahuan terhadap agamanya juga meningkat karena dalam media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* terdapat integrasi pembelajaran agama islam seperti puasa yang diterapkan dalam siklus hidup kupu-kupu, dan senantiasa agar selalu bersyukur terhadap apa yang dimiliki serta bersyukur atas rahmat Allah SWT. Dari sini peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan agama islam.

#### **D. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis *Articulate Storyline***

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran digunakan sebagai tolak ukur seberapa berpengaruhnya media pembelajaran yang dikembangkan dengan respon peserta didik. Peneliti membuat angket respon peserta didik yang berisi 10 pernyataan dengan pilihan jawaban ya atau tidak. Pernyataan yang ada berisikan tentang bagaimana perasaan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis articulate storyline. Adapun hasil respon peserta didik adalah sebagai berikut.

Pada pernyataan pertama menjelaskan bahwa “Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS sangat mudah digunakan”. Media pembelajaran sangat mudah digunakan karena terdapat petunjuk penggunaan didalamnya, petunjuk penggunaan ini digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri atau didampingi oleh guru. Penjelasan tentang petunjuk penggunaan juga dijelaskan dalam Al-Quran dalam surah Al-Fatihah ayat 6 yaitu<sup>76</sup>:

---

<sup>76</sup> Kementrian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

أَهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ

Artinya: “Tunjukkanlah kami jalan yang lurus”

Pada ayat ini menjelaskan bahwa manusia meminta petunjuk kepada Allah agar ditunjukkan jalan yang lurus yaitu agama islam, petunjuk yang dimaksudkan disini adalah agar manusia mengikuti agama islam yang akan menjadi pedoman dalam kebaikan, menyembah Allah dan menghindari hal-hal yang tidak baik. Jika dikaitkan dengan petunjuk pembelajaran yang ada pada media pembelajaran interaktif maka, dengan adanya petunjuk dalam media pembelajaran maka pembelajaran yang dilakukan lebih terarah dan tidak membuat bingung, serta dapat membantu dalam memahami materi yang disampaikan.

Pernyataan “Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan dalam belajar IPAS” menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif digunakan dengan menggunakan media digital dan mudah digunakan. Pemanfaatan media digital ini menerapkan model pembelajaran di era digital yang memberikan materi pembelajaran dengan mengakses informasi dari sumber belajar dengan menggunakan alat berupa handphone atau laptop yang bisa diakses dimana saja dan kapanpun.<sup>77</sup>

Pernyataan “Tampilan media pembelajaran memiliki kombinasi warna yang menarik” , “Gambar dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pembelajaran IPAS tidak hanya menarik tetapi juga membantu dalam memahami materi yang sulit” , “Media pembelajaran interaktif memuat gambar pembelajaran

---

<sup>77</sup> Taufiq Nur Azis, “Strategi Pembelajaran Era Digital,” *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.

yang dapat membuat lebih bersemangat belajar IPAS”. Pada pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dengan adanya warna dan gambar membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam belajar IPAS, hal ini disesuaikan dengan perkembangan peserta didik yaitu peserta didik usia 6-12 tahun menyukai hal-hal yang bersifat nyata serta penggunaan warna yang dikombinasikan sehingga mereka bisa merasa nyaman dengan warna dan gambar yang digunakan.<sup>78</sup>

Materi siklus hidup tidak dapat jika hanya dibayangkan saja, karena ada beberapa proses dalam siklus hidup hewan atau tumbuhan yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh karena itu membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjukkan proses siklus hidup pada hewan dan tumbuhan.<sup>79</sup> Oleh karena itu, gambar yang digunakan mampu membuat peserta didik semangat karena gambar yang belum pernah mereka temui sebelumnya dan dengan adanya media ini peserta didik bisa bersemangat dalam belajar IPAS.

Pada pernyataan “Didalam media pembelajaran terdapat game, kuis dan evaluasi sebagai uji pemahaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari”, “Kegiatan game meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelompokan siklus makhluk hidup”, “Kuis yang digunakan bisa menambah wawasan pengetahuan siswa terkait siklus makhluk hidup”. Pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa dalam media pembelajaran terdapat kuis, game dan evaluasi. Adanya *game* adalah untuk merefleksikan pikiran peserta didik untuk kembali fokus dalam pembelajaran, sama seperti *ice breaking* yang mana bisa diberikan di tengah

---

<sup>78</sup> Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.”

<sup>79</sup> Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.

pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan.

Pernyataan “Keterkaitan ajaran agama Islam dengan materi siklus makhluk hidup mudah dipahami” adanya pernyataan tentang keterkaitan ajaran agama Islam dalam media pembelajaran ini sangat mudah dipahami. karena materinya disesuaikan dengan capaian pembelajaran agama sesuai dengan tingkatannya. Seperti pada materi puasa, zakat, merubah diri menjadi lebih baik, dan kebaikan lainnya yang disampaikan melalui pembelajaran IPAS.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* pada materi siklus hidup untuk siswa kelas III di SD Islam ABI dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* pada materi siklus hidup untuk siswa kelas III. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* menggunakan model pengembangan ADDIE, prosedur pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui lima tahapan, yakni 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, dan 5) evaluation. media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan ini dibuat dengan aplikasi *Articulate Storyline* yang dibantu dalam mendesain media dengan aplikasi *Coreldraw* dan *Canva*.
2. Hasil yang diperoleh dari validator ahli materi adalah 88% yang termasuk kriteria valid yang artinya media pembelajaram dapat digunakan tanpa ada revisi, dari ahli media pembelajaran 92% dengan kriteria valid yang artinya media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi, dari ahli bahasa 69% yang termasuk dalam kategori cukup valid artinya media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, dan dari ahli praktisi pembelajaran mendapatkan nilai 90% yang termasuk dalam kategori valid yang artinya

media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil validasi tersebut maka rata-rata yang didapatkan adalah 84,75% yang berarti media pembelajaran tersebut valid dan layak untuk digunakan.

3. Hasil Belajar peserta didik mengalami perubahan dari awal pengetahuan yang bisa didapatkan dari hasil pretest yakni 69.67, kemudian dilakukan posttest dengan hasil 81.00. Terlihat bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, maka media pembelajaran interaktif IPAS memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Hasil angket respon peserta didik yang ditujukan untuk menentukan kemenarikan produk, diperoleh nilai persentase dengan rata-rata sebesar 88% yang dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif IPAS berbasis Articulate storyline dikategorikan sangat positif yang artinya produk yang dikembangkan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Saran**

Produk media pembelajaran interaktif IPAS berbasis articulate storyline pada materi siklus hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam ABI Kota Batu ini dikembangkan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Adapun saran-saran yang disampaikan terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut:

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis Articulate Storyline ini sebagai alternatif dalam menyampaikan materi, khususnya pada topik siklus hidup di kelas III. Media ini terbukti valid dan menarik, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Guru juga disarankan untuk mengembangkan kreativitas dalam mengintegrasikan media serupa untuk materi lainnya agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital seperti ini dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru dalam mengoperasikan aplikasi pembuat media, seperti Articulate Storyline, CorelDraw, dan Canva. Dukungan ini akan mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang atau peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif serupa. Disarankan agar pengembangan media dilakukan pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta melibatkan lebih banyak responden untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif. Peneliti juga disarankan untuk memperhatikan aspek kebahasaan agar media yang dikembangkan lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

#### **4. Bagi Pengembang Media**

Karena validasi dari ahli bahasa memperoleh kategori cukup valid, maka perlu adanya peningkatan pada aspek kebahasaan agar media yang dikembangkan lebih sempurna. Penyempurnaan ini bisa dilakukan dengan melibatkan ahli bahasa sejak tahap perancangan naskah atau konten agar kesalahan terminologi, tata bahasa, dan keterbacaan dapat diminimalisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika* 3, no. 1 (2021): 123–33. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, et al. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Andryannisa, Mahesya Az-Zahra, Ardelia Pinkkan Wahyudi, and Siskha Putri Sayekti. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023).
- Ardiana, Nyoman, Rohana, and Trengy Hera. "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Saintifik Approach Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. September (2023): 873–85.
- Arromadloni, M Najih, and Abdul Karim Munthe. "Tafsir Surah Fussilat Ayat 53-54." *Tafsiralquran.id*, 2021. <https://tafsiralquran.id/tafsir-surah-fussilat-ayat-53-54/>.
- Arum Sari, Dewi Fatimah Putri, and Diah Ayu Retnaningsih. "Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11." *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2023): 118–29. <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>.
- Azis, Taufiq Nur. "Strategi Pembelajaran Era Digital." *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.
- Cepi, Ujang. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan." *Journal of Educational and Language Research* 1, no. 12 (2022).
- Czaja, Sara J., Walter R. Boot, Neil Charness, and Wendy A. Rogers. *Instructional Design. Designing for Older Adults*, 2019. <https://doi.org/10.1201/b22189-8>.
- Dini, Rusfi Rama. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode Blended Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Universitas Sriwijaya*, 2024. <https://repository.unsri.ac.id/29681/>.
- Fitriani. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung." *Jurnal PeKA* 4, no. 2 (2016).
- Hakim, Arief Rahman. dkk. "Pengembangan LKPD Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD N Mergosono 1 Malang." *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 5, no.

- November (2021): 149–57.  
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>.
- Hidayah, Nuriyatul, Siwi Es Nafitri, Fatihul Zaky, and A.F. Suryaning Ati MZ. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar.” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2023).
- Husna, L, F N Zunaidah, and N Primasatya. “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem Pada Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 388–96.
- Ilahiyah, Inayah Al. “Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 2 (2024): 581–92. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i2.376>.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (2020): 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Kemendikbud. “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA.” *Merdeka Mengajar*, 2022. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.
- Kementrian Agama, RI. *Al-Qur’an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2019.
- Kifron, Muhammad. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar.” Univeritas Jambi, 2024.
- Legina, Nadia, and Prima Mutia Sari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 9, no. 3 (2022): 375–85.
- Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52.
- Maryam, Kusmiyati, Merta, I Wayan, Artayasa, and I Putu. *Effects Of Inquiry Learning Model On Students Critical Thinking*. Vol. 15, 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1355>.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, and Rabiatal Khairiah. “Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.

- Narahayaan, Alexandrina, Sudi Dul Aji, and Prihatin Sulistyowati. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Sebagai Pengenalan Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Siswa Kelas III SD." *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan (JAMAPEDIK)* 1, no. 2 (2024): 316–25. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.25>.
- Nikmawati, Uskur. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Kelas IV SD UMP Banyumas." *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 2024. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>.
- Nur Rahimi, Adila Farizqy. "Urgensi Membaca Dan Menulis Dalam Pendidikan Islam Berdasarkan Surah Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Perspektif Tafsir Al-Wasith Karya Syekh Wahbah Az-Zuhaili." *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 12, no. 2 (2022): 91. <https://doi.org/10.18592/jtipai.v12i2.7801>.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pentianasari, Sherli, Deni Adi Putra, and Badruli Martati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 7, no. 3 (2023): 506–15.
- Prasetio, Feddy. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar." *Universitas Jambi*, 2024.
- Pratama, Ryan Angga. "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan." *Jurnal Dimensi* 7, no. 1 (2019): 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>.
- Purwanto. "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi." *Jurnal Teknodik*, 2019, 146–64. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>.
- Rahmawati, R., and Wijayanti Y. "The Implementation of Integrated Science-Social Studies Learning in Junior High School." *International Journal of Education and Practice* 8, no. 7 (2020).
- Ramadhani, Sulistyani Puteri. *Konsep Dasar IPA (Konsep Dan Penerapan IPA Di SD)*. Depok: Yiesa Media Karya, 2019.
- Ramdani, Muhamad, Aceh Kosasih, and Mulyana Abdullah. "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam QS. Al-Mujadalah Ayat 11 Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 8, no. 2 (2024): 616–26.

- RI, Kementrian Agama. "Tafsir Ringkas Kementrian Agama RI Q.S Yunus:101." TafsirWeb, 2019. <https://tafsirweb.com/3375-surat-yunus-ayat-101.html>.
- Sada, Heru Juabdin. "Alam Semesta Dalam Prespektif Al-Qur'an Dan Hadist." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. November (2016): 21.
- Safira, Arum Donna, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (2021): 237–53. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>.
- Safitri, Ida, and Nurul Fadillah. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di SDN 1 Aleu Dua." *Tunas Bangsa* 8, no. 1 (2021).
- Sajidah, Lutfia Alimul, and Desi Wulandari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di SD Negeri Karangroto 01 Kota Semarang." *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2021).
- Sari, Suci Perwita, Sazkia Aprilia, and Khalifatussadiyah. "Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd." *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1, no. 1 (2020): 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>.
- Sholeh, Sholeh. "'Education in the Qur'an (the Concept of Ta'lim Qs. Al-Mujadilah Verse 11),' .." *Journal of Islamic Religious Education Al-Thariqah* 1, no. 2 (2017): 217.
- Sholihah, Amirotush, Akhmad Fauzi, and Yhasinta Agustyarini. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Power Point Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2022): 158–65.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman, Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, and Dewi Anzelina. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sumiharsono, M. Rudy, and Hisbiatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Supriatiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Berpadukan Metode Blended Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 2022.

- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep Dan Pengembangan)*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Viola, Firdha Okta., and Atri. Waldi. “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem-Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar.” *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2023): 78–88.
- Yasa, Arnelia Dwi, and dkk. “Pengembangan Ensiklopedia Tata Surya Berbasis Pendekatan Inkuiri Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *BADA’A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020): 137–46.

# **LAMPIRAN- LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
PASCASARJANA**

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133  
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/> E-mail: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1290/Ps/TL.00/02/2025

14 April 2025

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak/ Ibu  
**Kepala Sekolah SD Islam ABI Kota Batu  
di  
Jl. Matasim No.03, Keliran, Bulukerto  
Kec. Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur 65334**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/ penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/ Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Afwatun Rohmah  
NIM : 220103210012  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Dosen Pembimbing : 1. Dr. EKO BUDI MINARNO, M.Pd  
2. Dr. ALFIANA YULI EFIYANTI, M.A  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis Articulate Storyline materi Siklus pada Makhluh Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Islam ABI.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Direktur,



Wahidmurni



## Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah



**LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM AL-MANHAL**  
**SD ISLAM ABI**

Akreditasi : B NPSN:69989068

Alamat : Jl. Matasim No 3 Dusun Kliran Desa Bulukerto Kec. Bumiaji Kota Batu  
FULL DAY SCHOOL BERBASIS PESANTREN

Email : 450sdiabi@gmail.com FB: Sdislamabi Web : <https://sdiabi.sch.id> Kode Pos : 65331

Nomor : 421/033/4.2.102.02.27/VI/2025  
Perihal : Konfirmasi Izin Melaksanakan Penelitian

Batu, 5 Juni 2025

Kepada  
Yth. Dekan Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Pascasarjana  
Di tempat

Assalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh

Dengan hormat,  
Perihal permohonan izin melaksanakan penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis atas nama mahasiswa :

Nama : Afwatun Rohmah  
NIM : 220103210012  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis Articulate Storyline materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Islam ABI

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas kami terima untuk melaksanakan penelitian di lembaga kami.

Demikian izin penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum warohmatullohi wabarokatuh

Kepala Sekolah  
  
**Abul Wahf, S.Pd**

### Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal	: <u>Rabu, 28 - Mei - 2025</u>
Nama Validator	: <u>Dr. Hj. Samudra Susilawati K.P.</u>
Asal Instansi/Lembaga	: <u>UIN Sunan Kalijaga Boyolali</u>

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis Articulate Storyline Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Islam ABI Kota Batu

Penyusun : Afwatun Rohmah

Pembimbing : Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd  
Dr. Alfiana Yuli efyanti, M.A

Instansi : Pascasarjana UIN Malang

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan terhadap materi pembelajaran dan tampilan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*.
3. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklis (✓) untuk setiap pendapat yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, pada kolom dibawah dengan skala 1, 2, 3, dan 4.

Skala Likert:

Keterangan	Skor
Sangat sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	4
Sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	3
Kurang sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	2
Tidak sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	1

5. Apabila Bapak/ Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Media Pembelajaran Interaktif dan memberikan saran perbaikan, agar dapat saya perbaiki.

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Desain tampilan</b>					✓
1.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna atau peserta didik.				✓
2.	Desain tampilan menari peserta didik			✓	
3.	Background pada media pembelajaran interaktif memiliki warna yang tepat.				✓
4.	Gambar dalam media pembelajaran interaktif dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.				✓
5.	Tampilan menu pada media pembelajaran interaktif memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.			✓	
6.	Tata letak menu pada media pembelajaran interaktif tidak membingungkan pengguna.				✓
7.	Tombol memiliki warna dan <i>icon</i> yang tepat.				✓
8.	Tombol memiliki warna dan <i>icon</i> yang konsisten.				✓
9.	<i>Font</i> /gaya huruf yang ada didalam teks memiliki warna yang tepat.			✓	
10.	<i>Font size</i> atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaanya (judul, isi, materi, game, kuis, dll).				✓
11.	Jenis <i>font</i> yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat.				✓
<b>B. Video</b>					✓
12.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.			✓	
<b>C. Animasi</b>					✓
13.	Animasi yang digunakan tidak berlebihan.			✓	
14.	Animasi yang disajikan sesuai dengan karakter pengguna.				✓

D. Kemudahan Pengguna Media				
15.	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya.			✓
16.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri.			✓
17.	Media pembelajaran interaktif bisa dipakai diberbagai jenis perangkat.		✓	

#### Komentar Guna Perbaikan Media Pembelajaran Interaktif

- Bisa diganti ke capaja
- Buss Min

#### Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis *Articulate Storyline* Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu, dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penilaian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Batu, 8 Mei 2025  
Ahli Desain Media,

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

## Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Hari/Tanggal	: 19 April 2021
Nama Validator	: Dr. M. Fabar Kemal Yugin, M.Pd
Asal Instansi/Lembaga	: UIN Malang

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis Articulate Storyline Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Islam ABI Kota Batu

Penyusun : Afwatun Rohmah

Pembimbing : Dr. Eko Budi Minamo, M.Pd  
Dr. Alfiana Yuli efiyanti, M.A

Instansi : Pascasarjana UIN Malang

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan terhadap materi pembelajaran dan tampilan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*.
3. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline*.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklis (✓) untuk setiap pendapat yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, pada kolom dibawah dengan skala 1, 2, 3, dan 4.

Skala Likert:

Keterangan	Skor
Sangat sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	4
Sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	3
Kurang sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	2
Tidak sesuai, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah	1

5. Apabila Bapak/ Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada Media Pembelajaran Interaktif dan memberikan saran perbaikan, agar dapat saya perbaiki.

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Lugas</b>					
1	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak bermakna ganda			✓	
2	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah bahasa Indonesia			✓	
<b>B. Komunikatif</b>					
3	Pesan atau informasi mudah dipahami			✓	
4	Kesesuaian ilustrasi dengan teks dan materi		✓	<del>✓</del>	
5	Penggunaan kalimat dalam e-modul sederhana dan mudah dipahami			✓	
<b>C. Dialogis dan Interaktif</b>					
6	Menggunakan kalimat aktif, efektif, gaya bahasa komunikatif, dialogis, dan interaktif sesuai tingkat perkembangan peserta didik		✓		
7	Bahasa yang digunakan dapat mendorong peserta didik untuk terampil dalam pembelajaran sains			✓	
<b>D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik</b>					
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik			✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik		✓		
<b>E. Kaidah Bahasa</b>					
10	Ketepatan tata bahasa		✓		
11	Ketepatan ejaan			✓	
12	Penggunaan huruf proporsional dan mudah dibaca			✓	
13	Penggunaan kalimat dalam e-modul sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
14	Ketepatan paragraf dalam alinea sehingga memudahkan pembaca		✓		
<b>F. Penggunaan Istilah, Simbol, atau Ikon</b>					
15	Konsistensi penggunaan istilah			✓	
16	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon			✓	
17	Konsistensi penggunaan jenis huruf				✓

**Komentar Guna Perbaikan Media Pembelajaran Interaktif**

Bahasa sederhana sesuai &  
lingkup perubahan peserta  
didik.

**Kesimpulan**

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis *Articulate Storyline* Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu, dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penilaian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Batu, 17 April 2025  
Ahli Bahasa



Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd  
NIP.

## Lampiran 5 Hasil Pretest Peserta Didik

### PRESTEST

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI SIKLUS MAHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DI SD ISLAM ABI

Nama : ZAMi

Kelas : 3B

Petunjuk Pengerjaan:

Pilih jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Siklus hidup adalah...
  - a. Proses bermain hewan
  - b. Perubahan cuaca
  - c. Pertumbuhan makhluk hidup dari lahir hingga dewasa
  - d. Tempat tinggal makhluk hidup
  
2. Manusia mengalami pertumbuhan dari bayi, anak-anak, remaja, lalu menjadi...
  - a. Ikan
  - b. Dewasa
  - c. Bayi lagi
  - d. Hewan
  
3. Siklus hidup ayam termasuk siklus tanpa metamorfosis karena...
  - a. Ayam berubah bentuk menjadi ikan
  - b. Ayam berubah warna jadi hijau
  - c. Ayam tidak mengalami perubahan bentuk
  - d. Ayam hidup di air
  
4. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah...
  - a. Ayam
  - b. Kucing
  - c. Kupu-kupu
  - d. Gajah
  
5. Tahapan metamorfosis sempurna pada kupu-kupu adalah...
  - a. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
  - b. Telur – anak kupu – kupu-kupu
  - c. Telur – nimfa – kupu-kupu
  - d. Ulat – daun – bunga

6. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah...

- a. Belalang
- b. Ikan
- c. Kucing
- d. Kupu-kupu

7. Ciri metamorfosis tidak sempurna adalah...

- a. Hewan berubah menjadi bunga
- b. Ada tahap kepompong
- c. Tidak mengalami banyak perubahan bentuk
- d. Hidup di dua tempat

8. Tahap siklus hidup manusia yang pertama adalah...

- a. Dewasa
- b. Bayi
- c. Anak-anak
- d. Remaja

9. Siklus hidup tumbuhan dimulai dari...

- a. Buah
- b. Daun
- c. Biji
- d. Batang

10. Ulat pada kupu-kupu disebut...

- a. Nimfa
- b. Kepompong
- c. Larva
- d. Cangkang

11. Belalang kecil yang baru menetas disebut...

- a. Kepompong
- b. Larva
- c. Anak ayam
- d. Nimfa

12. Hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah...

- a. Katak
- b. Kucing
- c. Nyamuk
- d. Kupu-kupu

13. Proses perubahan bentuk hewan disebut...

- a. Pertumbuhan
- b. Perubahan cuaca
- c. Metamorfosis
- d. Evolusi

14. Katak mengalami metamorfosis sempurna karena...

- a. Tidak bertelur
- b. Langsung jadi katak kecil
- c. Melalui tahap berudu
- d. Hidup di tanah

15. Contoh tumbuhan yang berasal dari biji adalah...

- a. Rumput laut
- b. Mangga
- c. Jamur
- d. Lumut

## Lampiran 6 Hasil Posttest Peserta Didik

### POSTTEST

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DI SD ISLAM ABI

Nama : *khairi*

Kelas :

Petunjuk Pengerjaan:

Pilih jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Siklus hidup adalah...
  - a. Proses bermain hewan
  - b. Perubahan cuaca
  - c. Pertumbuhan makhluk hidup dari lahir hingga dewasa
  - d. Tempat tinggal makhluk hidup
2. Manusia mengalami pertumbuhan dari bayi, anak-anak, remaja, lalu menjadi...
  - a. Ikan
  - b. Dewasa
  - c. Bayi lagi
  - d. Hewan
3. Siklus hidup ayam termasuk siklus tanpa metamorfosis karena...
  - a. Ayam berubah bentuk menjadi ikan
  - b. Ayam berubah warna jadi hijau
  - c. Ayam tidak mengalami perubahan bentuk
  - d. Ayam hidup di air
4. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah...
  - a. Ayam
  - b. Kucing
  - c. Kupu-kupu
  - d. Gajah
5. Tahapan metamorfosis sempurna pada kupu-kupu adalah...
  - a. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
  - b. Telur – anak kupu – kupu-kupu
  - c. Telur – nimfa – kupu-kupu
  - d. Ulat – daun – bunga

6. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah...
- a. Belalang
  - b. Ikan
  - c. Kucing
  - d. Kupu-kupu
7. Ciri metamorfosis tidak sempurna adalah...
- a. Hewan berubah menjadi bunga
  - b. Ada tahap kepompong
  - c. Tidak mengalami banyak perubahan bentuk
  - d. Hidup di dua tempat
8. Tahap siklus hidup manusia yang pertama adalah...
- a. Dewasa
  - b. Bayi
  - c. Anak-anak
  - d. Remaja
9. Siklus hidup tumbuhan dimulai dari...
- a. Buah
  - b. Daun
  - c. Biji
  - d. Batang
10. Ulat pada kupu-kupu disebut...
- a. Nimfa
  - b. Kepompong
  - c. Larva
  - d. Cangkang
11. Belalang kecil yang baru menetas disebut...
- a. Kepompong
  - b. Larva
  - c. Anak ayam
  - d. Nimfa
12. Hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah...
- a. Katak
  - b. Kucing
  - c. Nyamuk
  - d. Kupu-kupu

13. Proses perubahan bentuk hewan disebut...
- a. Pertumbuhan
  - b. Perubahan cuaca
  - c. Metamorfosis
  - d. Evolusi
14. Katak mengalami metamorfosis sempurna karena...
- a. Tidak bertelur
  - b. Langsung jadi katak kecil
  - c. Melalui tahap berudu
  - d. Hidup di tanah
15. Contoh tumbuhan yang berasal dari biji adalah...
- a. Rumput laut
  - b. Mangga
  - c. Jamur
  - d. Lumut

## Lampiran 7 Hasil Respon Peserta Didik

**Lembar Respon Siswa Terhadap  
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate  
Storyline* pada Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan  
Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu**

**A. Identitas Responden**

Nama : ALIF  
Kelas : 3  
Nomor Absen : 2

**B. Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda ceklis pada kolom "YA" jika pernyataan sesuai dengan dirimu. Namun jika pernyataan tidak sesuai dengan dirimu maka berilah tanda ceklis pada kolom "TIDAK".

No	Aspek	YA	TIDAK
1	Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS sangat mudah digunakan	✓	
2	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan dalam belajar IPAS	✓	
3	Tampilan media pembelajaran memiliki kombinasi warna yang menarik	✓	
4	Gambar dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pembelajaran IPAS tidak hanya menarik tetapi juga membantu dalam memahami materi yang sulit	✓	
5	Media pembelajaran interaktif memuat gambar dan video pembelajaran yang dapat membuat lebih bersemangat belajar IPAS	✓	
6	Didalam media pembelajaran terdapat game, kuis dan evaluasi sebagai uji pemahaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7	Media pembelajaran interaktif IPAS memudahkan dalam memahami siklus makhluk hidup	✓	
8	Kegiatan game meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelompokan siklus makhluk hidup		✓
9	Kuis yang digunakan bisa menambah wawasan pengetahuan siswa terkait siklus makhluk hidup.	✓	
10	Keterkaitan ajaran agama Islam dengan materi siklus makhluk hidup mudah dipahami	✓	

**Lembar Respon Siswa Terhadap  
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate  
Storyline* pada Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan  
Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu**

**A. Identitas Responden**

Nama : FaZq  
Kelas : 3  
Nomor Absen : \_\_\_\_\_

**B. Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda ceklis pada kolom "YA" jika pernyataan sesuai dengan dirimu. Namun jika pernyataan tidak sesuai dengan dirimu maka berilah tanda ceklis pada kolom "TIDAK".

No	Aspek	YA	TIDAK
1	Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS sangat mudah digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>
2	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan dalam belajar IPAS	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Tampilan media pembelajaran memiliki kombinasi warna yang menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Gambar dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pembelajaran IPAS tidak hanya menarik tetapi juga membantu dalam memahami materi yang sulit	<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Media pembelajaran interaktif memuat gambar dan video pembelajaran yang dapat membuat lebih bersemangat belajar IPAS	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Didalam media pembelajaran terdapat game, kuis dan evaluasi sebagai uji pemahaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Media pembelajaran interaktif IPAS memudahkan dalam memahami siklus makhluk hidup	<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Kegiatan game meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelompokan siklus makhluk hidup	<input checked="" type="checkbox"/>	
9	Kuis yang digunakan bisa menambah wawasan pengetahuan siswa terkait siklus makhluk hidup.	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Keterkaitan ajaran agama Islam dengan materi siklus makhluk hidup mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	

**Lembar Respon Siswa Terhadap  
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS berbasis *Articulate  
Storyline* pada Materi Siklus pada Makhluk Hidup untuk Meningkatkan  
Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Islam ABI Kota Batu**

**A. Identitas Responden**

Nama : HANVA  
Kelas : 190 (3)  
Nomor Absen : 127

**B. Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda ceklis pada kolom "YA" jika pernyataan sesuai dengan dirimu. Namun jika pernyataan tidak sesuai dengan dirimu maka berilah tanda ceklis pada kolom "TIDAK".

No	Aspek	YA	TIDAK
1	Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS sangat mudah digunakan	✓	
2	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan dalam belajar IPAS	✓	
3	Tampilan media pembelajaran memiliki kombinasi warna yang menarik	✓	
4	Gambar dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pembelajaran IPAS tidak hanya menarik tetapi juga membantu dalam memahami materi yang sulit	✓	
5	Media pembelajaran interaktif memuat gambar dan video pembelajaran yang dapat membuat lebih bersemangat belajar IPAS	✓	
6	Didalam media pembelajaran terdapat game, kuis dan evaluasi sebagai uji pemahaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7	Media pembelajaran interaktif IPAS memudahkan dalam memahami siklus makhluk hidup	✓	
8	Kegiatan game meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelompokan siklus makhluk hidup		✓
9	Kuis yang digunakan bisa menambah wawasan pengetahuan siswa terkait siklus makhluk hidup.	✓	
10	Keterkaitan ajaran agama Islam dengan materi siklus makhluk hidup mudah dipahami	✓	

No Absen	Nama Siswa	Nilai										Total Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ASF	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
2	ALF	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	AP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
4	ALN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	SLN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
6	HFZ	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
7	ZM	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	DMS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	NDF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
10	KHR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	FZ	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12	HN	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
13	AND	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
14	AB	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7
15	MNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	MDF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	ADK	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
18	AR	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
19	BB	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
20	DCS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
		17	18	19	18	17	18	17	18	18	16	
		85%	90%	95%	90%	85%	90%	85%	90%	90%	80%	
		positif										

## Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Peserta Didik melaksanakan Pretest



Penjelasan penggunaan media pembelajaran interaktif IPAS



Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS



Pelaksanaan posttest



## Lampiran 9 Biografi Penulis



Afwatun Rohmah Lahir di Lamongan, 09 Januari 2000. Kontak email [Afwatun09@gmail.com](mailto:Afwatun09@gmail.com). Menempuh pendidikan dasar di MI Murni Ma'arif NU Sunan Drajat Lamongan, melanjutkan pendidikan selanjutnya di MTs. Miftahul Ulum Beru Sarirejo Lamongan. Kemudian melanjutkan pendidikan di MAN 1 Lamongan dan menyelesaikan pendidikan Sarjana 1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Setelah itu penulis kembali melanjutkan pendidikan S2 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis juga telah menyelesaikan Pendidikan Profesi Guru jurusan PGSD di Universitas Negeri Surabaya. Penulis saat ini aktif dalam kegiatan mengajar les privat.