

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI
HAK DAN KEWAJIBAN PADA SISWA KELAS III DI SDN 1
PUCANGANAK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

RAHMAWATI INDAH NOVITASARI

NPM. 19.1.01.10.0175

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi Oleh:

RAHMAWATI INDAH NOVITASARI

NPM: 19.1.01.10.0175

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI
HAK DAN KEWAJIBAN PADA SISWA KELAS III DI SDN 1
PUCANGANAK**

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitian Ujian/Sidang Skripsi

PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal :

Pembimbing 1



Frans Aditia Wiguna, M.Pd

NIDN. 0719048206

Pembimbing 2



Erwin Putera Permana, M.Pd

NIDN. 0706128701

Skripsi oleh:

RAHMAWATI INDAH NOVITASARI

NPM: 19.1.01.10.0175

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI
HAK DAN KEWAJIBAN PADA SISWA KELAS III DI SDN 1
PUCANGANAK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

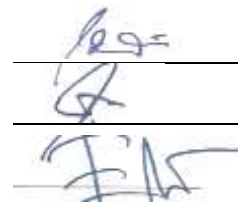
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 24 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd
2. Penguji 1 : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
3. Penguji 2 : Erwin Putera Permana, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rahmawati Indah Novitasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Trenggalek/29 November 2000
NPM : 19.1.01.10.0175
Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 07 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Rahmawati Indah N.

NPM 19.1.01.10.0175

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Permata tidak bisa berkilau tanpa gesekan. Begitu juga manusia, tidak ada manusia yang luar biasa tanpa cobaan.”

(Rahmawati Indah N.)

“Bila esok nanti kau sudah lebih baik jangan lupakan masa-masa sulitmu, ceritakan kembali pada dunia caramu mengubah keluh jadi senyuman ☺”

(Andmesh Kamaleng)

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya Karya Tulis Ilmiah yang sederhana ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasanku kuat sehingga bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

1. Kepada kedua orang tua saya tercinta yaitu Bapak Jaenal Arifin dan Ibu Lilik Yuli Winarti yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, selalu mendoakan dan menasehatiku agar menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Kedua saudara saya yaitu Mas Adin dan Mas Tyo yang sudah mendukung dan mengantarkan saya sampai saat ini.
3. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd dan Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd selaku kedua dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, kritik, saran dan sudah meluangkan waktunya disela kesibukan.
4. Bapak & Ibu Dosen PGSD UNP KEDIRI terimakasih atas bimbingan, nasehat, serta motivasi yang senantiasa tercurahkan untuk saya, sehingga mampu menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan baik.
5. Teruntuk teman-teman Angkatan'19 PGSD UNP Kediri terimakasih sudah memberikan semangat, dukungan dan motivasi tanpa henti.
6. Teman-teman Melatikos tercinta, terimakasih sudah menemani dan memberikan dukungan sehingga terselesaikannya Karya Tulis Ilmiah ini.
7. Kepada Arya Chandra Rivaldo sebagai partner spesial saya, terimakasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal yang mau menemani, memberi semangat dan meluangkan waktunya untuk menghibur saya dalam kesedihan saat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
8. Teruntuk Diri Sendiri terimakasih sudah menjadi kuat hingga sekarang telah menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan tepat waktu, walaupun banyak halangan dan cobaan “Kamu Hebat” sudah sampai tahap ini.

ABSTRAK

Rahmawati Indah Novitasari: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Pucanganak, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Hak dan Kewajiban.

Penelitian ini di latar belakang adanya permasalahan dalam pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 Pucanganak khususnya pada siswa kelas III materi hak dan kewajiban. Berdasarkan dari hasil observasi diketahui bahwa pada pembelajaran PPKn, siswa masih kurang memahami materi hak dan kewajiban yang disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Selain itu, guru kelas masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak; 2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak, 3) Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Pucanganak. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas terhadap 10 siswa dan uji coba luas terhadap 20 siswa.

Hasil penelitian dari media *Articulate Storyline 3* adalah sebagai berikut. (1) Hasil validitas oleh ahli media mendapat nilai sebesar 80%, sedangkan validitas oleh ahli materi PPKn memperoleh skor nilai 86%, rata-rata hasil validasi adalah 83% dengan kriteria sangat valid, (2) Hasil angket respon guru memperoleh skor 88%, sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh skor 90%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai rata-rata kepraktisan sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan produk dilihat dari hasil belajar siswa pada uji coba terbatas melalui *pretest* diperoleh rata-rata 60 dan *posttest* dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* diperoleh rata-rata 87,5, Sedangkan pada uji coba luas melalui *pretest* diperoleh rata-rata 67 dan *posttest* dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* diperoleh rata-rata 89. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III telah valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya persembahkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN PADA SISWA KELAS III DI SDN 1 PUCANGANAK”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam mengerjakan skripsi dalam menempuh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Peneliti menyadari bahwasannya dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan dukungan.

5. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan dukungan.
6. Bapak Dr.Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan saat menguji.
7. Segenap Dosen Pogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selama ini telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Teman-teman dan pihak lain yang selama ini selalu memberikan bantuan dan dukungan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu untuk kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 07 Juli 2023

Penyusun,



Rahmawati Indah N.

NPM: 19.1.01.10.0175

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
G. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat <i>Articulate Storyline</i>	13
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Articulate Storyline</i>	14
4. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn).....	16
5. Hakikat Karakteristik Siswa	17
6. Hakikat Hak dan Kewajiban	18
B. Penelitian Terdahulu	19
C. Kerangka Berpikir.....	21

BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	25
D. Validasi Model / Produk	26
E. Uji Coba Produk	27
F. Instrumen Pengumpulan Data	29
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	39
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	39
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	39
3. Desan Awal (<i>Draft</i>) Model	40
B. Pengujian Model Terbatas.....	42
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	42
a. Hasil Validasi Ahli Media	42
b. Hasil Validasi Ahli Materi	43
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	45
a. Deskripsi Uji Coba Terbatas	45
b. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	46
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	51
C. Pengujian Model Perluasan.....	52
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	52
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	52
a. Deskripsi Hasil Angket Respon Guru	52
b. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa	54
c. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan	56
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	58
D. Validasi Model	59
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	59
a. Hasil Validasi Ahli Materi	59
b. Hasil Validasi Ahli Media	59

2. Desain Akhir Model	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian	62
1. Spesifikasi Model	62
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model	62
a. Prinsip-prinsip Media <i>Articulate Storyline 3</i>	62
b. Keunggulan Media <i>Articulate Storyline 3</i>	63
c. Kelemahan Media <i>Articulate Storyline 3</i>	63
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	64
A. Simpulan.....	64
B. Implikasi	65
1. Implikasi Teoritis	65
2. Implikasi Praktis.....	65
C. Saran	66
1. Bagi Guru	66
2. Bagi Siswa	66
3. Bagi Peneliti Selanjutnya	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Materi.....	30
Tabel 3.2 Angket Validasi Media	31
Tabel 3.3 Angket Respon Guru.....	32
Tabel 3.4 Angket Validasi Respon Siswa	33
Tabel 3.5 Instrument Kisi-Kisi Keefektifan.....	34
Tabel 3.6 Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan).....	36
Tabel 3.7 Kriteria Pencapaian Nilai (Kepraktisan)	37
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Terbatas	46
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas	48
Tabel 4.5 Data Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i> Uji Coba Terbatas	50
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Luas	53
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas	55
Tabel 4.8 Data Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i> Uji Uji Coba Luas	57
Tabel 4.9 Desain Akhir Media <i>Articulate Storyline 3</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	23
Gambar 4.1 Desain Awal Media <i>Articulate Storyline 3</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Permohonan Ijin Penelitian
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
5. Lembar Validasi Ahli Media
6. Lembar Validasi Ahli Materi
7. Angket Respon Guru
8. Angket Respon Siswa dan Hasil Analisis Angket Respon Siswa
9. Hasil Penilaian *Pre-Test* dan *Post Test* Siswa
10. Perangkat Pembelajaran
11. Dokumentasi Penelitian
12. Hasil Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya didunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan, mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Menghadapi era teknologi, perlu adanya skill yang harus dimiliki. Kemampuan menggunakan teknologi merupakan sesuatu hal yang wajib dimiliki para generasi muda pada zaman sekarang. Dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK.

Pada era sekarang media pembelajaran sangatlah beragam, ada yang berbentuk fisik ada juga yang berbasis teknologi seperti media audio, media visual. Untuk itu guru harus bisa mengikuti dampak dari kemajuan teknologi tersebut, contohnya guru harus bisa membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik, contohnya multimedia interaktif yang mana didalam multimedia interaktif terdapat teks, gambar visual, video visual, dan audio visual.

Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media membantu proses

komunikasi guru dan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Rahmat, dkk (2013) menyatakan bahwa pembelajaran PPKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn sebagai pendidikan nilai dan moral untuk membentuk warga negara yang baik terutama para peserta didik.

Menurut Rafmana, dkk (2018) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan keinovatifan dan kekreatifan peserta didik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru saat ini. Dan media berbasis *Articulate Storyline* ini juga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan proses mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 1 Pucanganak, dengan melakukan wawancara pada guru kelas untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn pada siswa kelas III, hal ini diketahui dari 30 orang siswa hanya 12 orang siswa yang tuntas KKM. Hal itu

terlihat dari aktivitas siswa yang lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa juga cenderung pasif apabila guru memberikan pertanyaan. Dengan melakukan pengamatan di kelas ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang kurang memadai untuk efektifitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran, khususnya saja pada mata pelajaran PPKn. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang interaktif dalam proses pembelajaran saat menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa bosan. Selain itu, Teknologi komputer juga belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran PPKn, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan pada saat observasi, terdapat alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Media *articulate storyline 3* merupakan sebuah media pembelajaran yang menyediakan banyak fitur menarik untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya uraian permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Hak Dan Kewajiban Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Pucanganak”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran.
2. Media pembelajaran kurang memadai untuk efektifitas pembelajaran.
3. Siswa cenderung kurang interaktif dalam proses pembelajaran.
4. Membutuhkan media penunjang untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah pada penyusunan skripsi ini, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak ?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak?

3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat diketahui tujuan dan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dalam bidang teknologi terutama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3*.

Penelitian ini mengambil lingkungan pendidikan sekolah dasar yang ditujukan untuk siswa kelas III SDN 1 Pucanganak dalam proses pembelajaran PPKn. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan materi pengetahuan untuk para siswa.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menambah wawasan dibidang teknologi dalam mempermudah menjelaskan materi pembelajaran PPKn tentang hak dan kewajiban.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat para peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi atau masukan bagi peneliti lain, khususnya bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian di bidang yang serupa.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan masalah yang didapat dari observasi di SDN 1 Pucanganak. Hasil dari observasi ini diperoleh bahwa siswa kelas III pada materi hak dan kewajiban masih mengalami kesulitan dalam belajar. Karena ketika penyampaian materi, guru hanya

menggunakan metode ceramah dan terfokus pada buku tematik saja. Guru hanya menjelaskan dan menuliskan materi tanpa penggunaan media pembelajaran yang seharusnya digunakan, sehingga kurang membantu dalam proses pembelajaran PPKn. Maka dari itu dibuatlah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, yang nantinya diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah tersebut.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi terkait tentang konsep-konsep dan teori yang nantinya menjadi dasar dan penunjang dalam pembahasan yaitu seperti : mengenai konsep dan teori dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran PPKn tentang hak dan kewajiban.

BAB III METODE PENGEMBANGAN

Berisi tentang pembahasan mulai dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran PPKn tentang materi hak dan kewajiban di SDN 1 Pucanganak yang diuraikan model pengembangan, desain produk, prosedur pengembangan, waktu, lokasi dan subyek penelitian, uji coba pemakaian produk, instrument pengumpulan data yaitu pengembangan instrument validasi dan teknik analisis data.

BAB IV PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan saran yang sesuai simpulan hasil penelitian.

BAB V DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini peneliti memaparkan rujukan atau refensi yang digunakan peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang dilakukan.

G. Definisi Operasional

Agar menghindari kesalahan penafsiran pembaca terhadap penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan definisi operasional yang terdapat pada penelitian ini, dengan definisi operasional ini dapat diharapkan bisa mendapatkan persepsi yang sama dengan istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti menguraikan definisi opsional yaitu sebagai berikut :

a. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan suatu produk berupa alat atau bahan yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi yaitu bersifat saling melakukan aksi. Interaktif terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Media interaktif merupakan aplikasi yang membenarkan pengguna

untuk berinteraksi dengan media yang disampaikan secara aktif. Dimana pengguna dapat mengendalikan apa yang dilihat dan didengar serta dapat menentukan tujuan masing-masing selama berinteraksi. Maka media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif juga dapat mengkondisikan peserta didik berinteraksi secara aktif dan mandiri serta peserta didik dapat mengeksplorasi tombol-tombol yang ada pada media.

c. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan software yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. *Articulate Storyline 3* mendukung fitur seperti *flash* dalam pembuatan animasi namun memiliki *interface* yang simple seperti power point. *Software* ini memiliki berbagai macam *template* yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama dalam membuat soal latihan ataupun soal berupa teks.

d. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mampu dan mau berbuat baik dalam pembentukan karakter bangsa yang berlandaskan Pancasila.

e. Hak dan Kewajiban

Hak dan kewajiban merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Jika kita ingin mendapatkan hak, maka harus menunaikan kewajiban. Dapat

disimpulkan bahwa hak adalah segala sesuatu yang kita dapatkan setelah kita melaksanakan kewajiban. Sedangkan kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus kita lakukan dengan tanggung jawab.

f. Validitas Materi

Validitas materi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh tim ahli/validator dalam memberikan suatu penilaian terhadap materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

g. Validitas Media

Validitas media merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh tim ahli/validator dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

h. Kepraktisan

Praktis dapat diartikan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan mampu membantu dan memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Kepraktisan dinilai dari : a) praktisi atau ahli dapat menyatakan bahwa yang dikembangkan dapat diterapkan dengan baik dan b) perangkat pembelajaran tersebut bermanfaat dan mudah diterapkan di lapangan.

i. Keefektifan

Keefektifan merupakan suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif apabila minimal persentase ketuntasan belajar siswa termasuk dalam kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. : Cipta Artha Media.
- Anggraini, T. S. A. S., & Reinita. (2022). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar*. JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 15(2), 149–158.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darnawati. (2019). *Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline*. Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 10.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development): Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Husain, R dan Ditya I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Volume 07, Nomor 03, September 2021. Hal 165-137 Pendidikan Nonformal, Volume 07, Nomor 03, September 2021. Hal 165-1374.
- Jalinus, N dan Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti., & Nur, F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline*. Jurnal Analisa, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>

- Kustandi, C. & Bambang, S. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., dan Suherman, I. (2020). *Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline*. Indonesian Journal of Applied Research (IJAR), 1(2), 80–85.
- Ningrum, S.A. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline Untuk Peserta Didik Kelas Iii Sd/Mi*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Purnama, S. I., & Asto, I. G. P. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo*. Jurnal Pendidikan Teknik Elek, 3(2), 275–279.
- Rafmana H. dkk. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Di SMA Srijaya Negara Palembang*. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018 Hal 52-66.
- Rahmat dkk. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*. Ecoducation: Economic and Education Journal, 2(2), 169–182.
- Rohman, S. M. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
[Online:http://repository.radenintan.ac.id/11070/1/skripsi%202.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/11070/1/skripsi%202.pdf).

- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Salam, N. A. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas*. Tesis. Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. [Online: https://lib.unnes.ac.id/29534/](https://lib.unnes.ac.id/29534/) (13 Oktober 2020).
- Sam, N. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar*. Educational Technology, Curriculum, Learning, and Comunication, 1(3), 138–148. <https://doi.org/10.26858/jetclc.v1i3.21215>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Suci, A. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline Untuk Peserta Didik Kelas Iii Sd/Mi*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Reasearch and Development*. Bandung: Alfabeda.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.