

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE* PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DAN  
FUNGSI NYA PADA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN BODOR PACE  
KABUPATEN NGANJUK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH :

**RIKAH NURIYAH**  
NPM : 19.1.01.10.0075

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**  
2023

Skripsi oleh :  
**RIKAH NURIYAH**  
NPM : 19.1.01.10.0075

Judul :  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN  
TUMBUHAN DAN FUNGSINYA PADA PELAJARAN IPA KELAS IV  
SDN BODOR PACE KABUPATEN NGANJUK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : .....

Pembimbing I



Farida Nurlajila Zunaida, M.Pd  
NIDN. 0730098803

Pembimbing II



Dju. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
NIDN. 0006096801

Skripsi oleh :

**RIKAH NURIYAH**  
NPM : 19.1.01.10.0075

Judul :

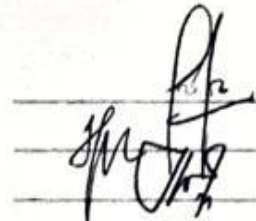
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN  
TUMBUHAN DAN FUNGSINYA PADA PELAJARAN IPA KELAS IV  
SDN BODOR PACE KABUPATEN NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal .....

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

- |               |                                  |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua      | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd |
| 2. Penguji I  | : Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi  |
| 3. Penguji II | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd    |



Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rikah Nuriyah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 28 November 2000  
NPM : 19.1.01.10.0075  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebelumnya, 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 ditulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 JULI 2023.

Yang Menyatakan



**RIKAH NURIYAH**  
NPM : 19.1.01.10.0075

**Motto :**

*“Anak Muda, mari kita ubah orientasi tak terjebak gaya hidup menumpuk materi.  
Hidup jujur sederhana, menolak jalan instan menghalalkan segala cara.”*

**(Najwa Sihab)**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang Tua

Bapak dan Ibu yang tiada henti mendoakan, memotivasi, membimbing dan memberi dukungna, baik berupa materi maupun perhatian demi terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga ini dapat menjadi langkah awal membuat Bapak dan Ibu bangga atas perjuanganku dan perjuangan beliau yang menyekolahkan anaknya sampai S1.

2. Keluarga

Adekku Rita Nur Rohmah yang senantiasa mendukungku. Terima kasih atas motivasi, semangat dan doa yang setiap hari kau panjatkan untuk kakakmu.

3. Teman-Teman

Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan bantuan, motivasi, semangat, kritik, dan saran untuk menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

5. Dosen Pembimbing

Ibu Farida Nurlaila Zunaida,M.Pd dan Dra. Mumun Nurmilawati,M.Pd yang telah membimbing dengan sabar demi kelancaran pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini.

## ABSTRAK

Rikah Nuriyah : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN Bodor Pace Kabupaten Nganjuk**

Kata Kunci :Pengembangan, Media Articulate Storyline, Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Bodor Kabupaten Nganjuk tepatnya pada kelas IV pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya masih ada kendala saat pembelajaran dikelas yaitu saat menyampaikan materi guru kurang menerapkan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket serta buku siswa, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan jenuh. Berdasarkan angket kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya diperoleh hasil bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran bisa menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran articulate storyline pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV sekolah dasar guna diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi, soal pre test dan posttest, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi guru, angket validasi siswa dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran articulate storyline telah memenuhi tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasilnya adalah sebagai berikut (1) Media Pembelajaran Articulate Storyline divalidkan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media sebesar 87%, dan validasi ahli materi memperoleh hasil 90% yang dinyatakan sangat valid untuk digunakan. (2) Media Pembelajaran Articulate Storyline diuji kepraktisannya melalui angket guru dan siswa. Hasil angket dari guru yaitu 97%, sedangkan hasil angket siswa yaitu 89%, maka Media Articulate Storyline sangat praktis untuk digunakan. (3) Media Pembelajaran Articulate Storyline diuji keefektifannya melalui soal pre test dan soal post test yang terdiri dari 20 pilihan ganda. Hasil nilai pre test uji coba terbatas 68 dan nilai post test dari uji coba terbatas yaitu 88, sedangkan uji coba luas memperoleh hasil nilai pre test 69 dan nilai post test 91. Berdasarkan hasil nilai pre tests dan post test hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media. Berdasarkan persentase maka Media Pembelajaran Articulate Storyline sangat efektif untuk digunakan.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media Articulate Storyline dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif dalam membantu siswa dan guru pada proses belajar mengajar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panj atkan kehadirat Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Pada Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Bodor Pace Kabupaten Nganjuk” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperolehgelas Sarjana Pendidikan, pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini saya ucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

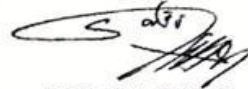
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rector UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua jurusan/prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
5. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
6. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku dosen ahli media pembelajaran.
7. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku dosn ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam
8. Juhariyanto, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Bodor
9. yang telah memberi izin dan menerima dengan baik saat penelitian.
10. Nurul Ari Wahyuni, S.Pd. selaku wali kelas IV SD Negeri 1 Bodor yang telah membimbing selama penelitian berlangsung.
11. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
12. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skrpsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu skripsi ini mengharap kritikan dan saran-saran dari pembaca yang sangat diharapkan.



Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra yang luas

Kediri, 20 Juli 2023



RIKAH NURIYAH  
NPM. 19 1.01.10.0075

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 <u>P</u>ENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II <u>K</u>AJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Media .....	8
2. Articulate Storyline.....	13
3. Pembelajaran IPA .....	15
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Pikir .....	26
<b>BAB III <u>M</u>ETODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Model Penelitian Pengembangan .....	28
B. Prosedur Penelitian.....	29

1. Analyze (analisis) .....	29
2. Design (desain) .....	29
3. Development (pengembangan) .....	30
4. Implementasi (Implementation).....	30
5. Evaluasi (Evaluation).....	31
C. Tempat dan Subjek Penelitian.....	31
1. Tempat Penelitian .....	31
2. Subjek Penelitian .....	31
D. Uji Coba Model / Produk .....	31
1. Desain Uji Coba.....	32
2. Subjek Penelitian .....	32
E. Validasi Model/Produk .....	33
1. Articulate Storyline.....	33
a. Validasi media.....	33
b. Validasi Ahli Materi .....	33
2. Pemahaman Konseptual.....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
1. Pengembangan Instrumen.....	34
2. Validasi Instrumen.....	35
G. Teknik Analisis Data .....	38
1. Tahapan-tahapan Analisis Data .....	38
2. Norma Pengujian .....	42
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	43
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	43
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	44
3. Desain Awal Media .....	45
B. Pengujian Model Terbatas.....	46
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	46
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) .....	53
C. Pengujian Model Perluasan.....	55
1. Desain Uji Luas .....	55

2. Deskripsi Uji Coba Luas .....	56
D. Validasi Model .....	59
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	59
2. Interpretasi Hasil Uji Validitas.....	61
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	61
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
1. Spesifikasi Media.....	65
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Media Pembelajaran.....	65
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media .....	66
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan .....	68
B. Implikasi.....	69
C. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Pembatasan Materi IPA .....</b>	<b>16</b>
<b>Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Untuk Guru .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Untuk Siswa.....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3. 7 Kualifikasi penilaian tingkat .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 8 Pedoman penilaian angket respon guru dan siswa .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 9 Kualifikasi penilaian tingkat kepraktisan produk pengembangan .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 3. 10 Kriteria pencapaian nilai keefektifan.....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 3. 11 Tabel Norma Pengujian .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4. 2 Presentase Kevalidan Media .....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi .....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 4. 4 Presentase Kevalidan Ahli Materi .....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4. 5 Angket Hasil Uji Kepraktisan dari Guru.....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4. 6 Angket Hasil Uji Kepraktisan dari Siswa .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 4. 7 Hasil Pre Test Uji Coba Terbatas .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4. 8 Hasil Post Test Uji Coba Terbatas.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4. 9 Hasil Pre Test dan Post Test Uji Coba Terbatas.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4. 10 Hasil Pretest Uji Coba Luas .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4. 11 Hasil Post test Uji Coba Luas.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4. 12 Hasil Pre Test dan Post Test Uji Coba Luas.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir .....</b>	<b>27</b>
<b>Bagan 3. 1 model pengembangan ADDIE.....</b>	<b>28</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Morfologi Akar .....	17
Gambar 2. 2 Akar Tunggang dan Akar Serabut .....	18
Gambar 2. 3 Batang .....	19
Gambar 2. 4 bagian-bagian daun .....	20
Gambar 2. 5 macam-macam daun .....	21
Gambar 2. 6 bagian-bagian bunga .....	21
Gambar 2. 7 bagian-bagian buah .....	23
Gambar 2. 8 bagian-bagian biji .....	23
Gambar 4. 1 Desain Awal Tampilan Awal .....	45
Gambar 4. 2 Desain Awal Tampilan Judul .....	45
Gambar 4. 3 Desain Awal Tampilan Menu .....	45
Gambar 4. 4 Desain Awal Tampilan KD dan Indikator .....	45
Gambar 4. 5 Desain Awal Tampilan Materi .....	45
Gambar 4. 6 Desain Awal Tampilan Materi .....	45
Gambar 4. 7 Desain Awal Tampilan Game .....	45
Gambar 4. 8 Desain Awal Tampilan Profil .....	45
Gambar 4. 9 Desain Akhir Tampilan Awal .....	64
Gambar 4. 10 Desain Akhir Tampilan Judul .....	64
Gambar 4. 11 Desain Akhir Tampilan Menu .....	64
Gambar 4. 12 Desain Akhir Tampilan KD dan INdikator .....	64
Gambar 4. 13 Desain Akhir Tampilan Materi .....	64
Gambar 4. 14 Desain Akhir Tampilan Materi .....	64
Gambar 4. 15 desain Akhir Tampilan Game .....	65
Gambar 4. 16 Desain Akhir Tampilan Profil .....	65

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran :**

- Lampiran 1 : Silabus
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 3 : Handout
- Lampiran 4 : Lembar Kerja Peserta Didik ( LKPD)
- Lampiran 5 : Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 : Angket Respon Guru
- Lampiran 8 : Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 : Kisi-Kisi Penilaian Soal Pre Test Dan Post Test
- Lampiran 10 : Surat Pengantar Penelitian
- Lampiran 11 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 13 : Berita Acara Penganjuran Pembimbingan
- Lampiran 14 : Surat Keterangan Produk
- Lampiran 15 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada era globalisasi yang semakin mendunia, masyarakat dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya yaitu penggunaan teknologi pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada bidang pendidikan dapat ditandai dengan sumber belajar yang tidak lagi dari buku-buku saja melainkan bisa dari situs-situs internet yang bisa diakses di google ataupun web. Karena itu saat ini teknologi berperan penting dalam menunjang pendidikan di Indonesia. Seiring berjalannya waktu para pengembang berlomba lomba untuk menciptakan sebuah teknologi dalam segala bidang. Dalam bidang pendidikan para pengembang mencoba untuk membuat sebuah karya dengan teknologi untuk mempermudah kegiatan belajar-mengajar.

Selain para pengembang guru juga secara langsung di tuntut untuk mampu membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif dan juga kreatif dengan memanfaatkan teknologi. Media adalah segala bentuk peralatan baik itu berupa audio, cetak, video, objek, visual dan orangnya sendiri (Yaumi : 2017). Media sendiri dapat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan juga mampu memberi penjelasan materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran juga diharapkan mampu untuk menjawab beberapa tantangan dan permasalahan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Seperti, dapat menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi, pembelajaran

yang kurang efektif karena belum menggunakan media pembelajaran dan lain sebagainya.

Pada proses belajar-mengajar di tingkat Sekolah Dasar (SD)/Madarasah Ibtidaiyah (MI) kurang adanya dorongan pada pengembangan kemampuan berfikir siswa. Masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan bermain atau tidak memperhatikan pada saat menyampaikan materi. Dalam hal ini pemanfaatan teknologi dirasa dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar-mengajar. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional tertulis pendidikan merupakan upaya yang direncanakan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang aktif agar dapat meningkatkan potensi. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar siswa mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif salah satunya perhatian siswa yang aktif dan terfokus pada pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Ian James Mitchell dalam disertasinya yang diujikan di Monash University (Suryono dan Hariyono, 2012:210).

Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang ideal yaitu pentingnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk cetak ataupun pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan selama proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas (Lestari, 2020). Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi. Temuan-temuan peneliti menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara

penggunaan media pembelajaran dan karakter belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa (Supatminingsih et al., 2021). Karena hal tersebut guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa. Tidak hanya itu guru juga harus mampu menggunakan media sesuai dengan perkembangan IPTEK pada saat ini. Fungsi media pembelajaran sendiri yaitu sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran (Daryanto (2015:19)).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru kelas IV SDN Bodor 1 diketahui bahwa pada SD tersebut guru belum pernah menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat teacher center atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mendorong daya pikir siswa. Padahal sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013 diharapkan pembelajaran mampu berpusat pada siswa atau student center sehingga mampu mendorong daya pikir siswa dan mampu membuat pembelajaran yang bermakna serta dapat meningkatkan sumber daya manusianya. Selain itu diketahui juga masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat proses belajar-mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan angket yang diberikan kepada siswa, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan persentase 69%. Sedangkan 11 siswa dari jumlah keseluruhan siswa didalam kelas yaitu 13 siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi terutama pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum membantu seluruh siswa dalam mempelajari materi. Oleh karena itu banyak

siswa yang berpendapat pada angket bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran dengan persentase 69% serta seluruh siswa setuju jika dibuatkan media pembelajaran untuk membantu para siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang di inginkan siswa cenderung pada media pembelajaran yang berbasis multimedia dengan terdapat beberapa game, gambar animasi dan suara yang membuat pembelajaran tidak terasa membosankan.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan peneliti pada saat observasi, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan multimedia articulate storyline. Articulate Storyline merupakan media interkatif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni yang menjadikan kedua kemmpauan berkolaborasi yang menraik minat belajar peserta didik (Pratama , 2018).

Media articulate storyline cocok digunakan sebagai mendia interaktif terutama sebagai media pembelajaran IPA karena pada articulate storyline terdapat menu menyisipan video dan animasi sehingga menumbuhkan imajinasi siswa. Dengan ini pembelajarn IPA tidak terasa membosankan. Peneliti berharap dengan penggunaan media ini pembelajaran dapat menyenangkan. Media articulate storyline juga memiliki sebuha keunggulan yaitu keluaran media akhir dapat dipublikasikan dalam bentuk aplikasi android.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dan keefektifan media articulate sebagai solusi maka peneliti membuat sebuah aplikasi dengan nama “AYO MENGENAL TUMBUHAN” sebagai pengembangan media

pembelajaran interaktif, inovatif dan menarik. Aplikasi ini dibuat dengan mengembangkan multimedia articulate storyline. Dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul yaitu : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SDN BODOR Pace Kabupaten Nganjuk.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mencatat beberapa masalah yang peneliti temukan saat melakukan observasi yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses belajar dikelas terutama pelajaran IPA.
2. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari pelajaran IPA terutama pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
3. Perlunya media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran IPA terutama materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
4. Penggunaan media/bahan pembelajaran kurang membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA terutama materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
5. Penerapan media pembelajaran interaktif berupa articulate storyline yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA terutama materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan dari media pembelajaran articulate storyline pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya ?
2. Bagaimana kepraktisan dari media pembelajaran articulate storyline pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya ?
3. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran articulate storyline pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk :

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV SDN BODOR Pace Kabupaten Nganjuk.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV SDN BODOR Pace Kabupaten Nganjuk.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV SDN BODOR Pace Kabupaten Nganjuk.

### **E. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan sapat diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Sebagai sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia articulate storyline dalam pembelajaran IPA
- b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan memahami materi IPA pada tingkat Sekolah Dasar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

### a. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan sebuah media pembelajaran.

### b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .

### c. Bagi siswa

Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan dengan media pembelajaran interkatif. Dan siswa dapat tertarik memahami pelajaran IPA sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 19-28
- Abdullah, Ramli. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Vol. XII No. 2, 216-231. Tersedia Online.
- Amiroh. 2021. *Kenapa Harus Articulate Storyline ?*. Diakses tanggal 25 januari 2023. Dari <http://amiroh.web.id/kenapa-harus-articulate-storyline/>
- Azhar, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2005.
- Biologi, guru. 2022. *Jaringan Tumbuhan*. (online). tersedia: ekosistem.co.id, diunduh 27 Juni 2022.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdikbud. 2001. *Kurikulum Pendidikan Dasar : Kurikulu KTSP SD/MI Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Puskur Depdiknas : Jakarta.
- Gerlach dan Elly. 2007. *Pengertian Media*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Gurupendidikan. *Bagian-Bagian Biji*. tersedia: <https://www.gurupendidikan.co.id/tumbuhan-berbiji>. Diunduh 27 Juni 2022.
- Haryoko, S. 2012. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi Elektro, 5(1).
- Idku. 2022. *Jenis-Jenis Daun*. (online). tersedia: idku.com. diunduh 27 Juni 2022.
- Lestari, Novita. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Boyolali: Lakeisha
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Pratama, R. A. (2018). Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Ryan Angga Pratama Program Studi Pendidikan Matematika , FKIP Universitas Balikpapan Jl . Pupuk Raya , Balikpapan Pendahuluan Matematika merupakan ilmu universal. AdMathEdu, 8(2), 185–197.
- Purnama, S., & Asto B, 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 Elektro, 3(2), 275-279
- Ridwan, iwan. 2018. *Akar Tunggang dan Akar Serabut*. (online). tersedia <https://iwanlukman.blogspot.com>, diunduh 27 Juni 2022.
- Roboguru-Ruangguru.com. (online). diunduh tanggal 27 Juni 2022.
- Sadiman, Arif. S., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.



- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Sumiharsono M. Rudy, Hasanah Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Cv Pustaka Abadi.
- Supatminingsih, Tuti, Muhammad Hasan. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Media Sains Indonesia.
- Suyono dan Hariyanto, 2017. *BELAJAR dan PEMBELAJARAN teori dan konsep dasar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Websitependidikan.com. (online). diunduh tanggal 27 Juni 2022.
- Yulietmi, Ivan. "Pembelajaran Multimedia Berbasis Articulate". 2013. <https://dhamma-link-blogspot.com/2013/05/pembelajaran-multimedia-berbasis.html?m=1>. Diakses tanggal 28 Januari 2022.
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah.