

**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 Nurlaila Zunaida, M.Pd
NIDN. 0730098803

Pembimbing II



Drp. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

Skripsi oleh :

RIKAH NURIYAH
NPM : 19.1.01.10.0075

Judul :

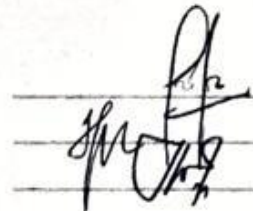
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN
TUMBUHAN DAN FUNGSINYA PADA PELAJARAN IPA KELAS IV
SDN BODOR PACE KABUPATEN NGANJUK**

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

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

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 <u>P</u>ENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II <u>K</u>AJIAN PUSTAKA	8
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
BAB III <u>M</u>ETODE PENELITIAN	28
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
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	43
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
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	68
A. Simpulan	68
B. Implikasi.....	69
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

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

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir	27
Bagan 3. 1 model pengembangan ADDIE.....	28

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 dituntut 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 interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni yang menjadikan kedua kemampuan berkolaborasi yang menraik minat belajar peserta didik (Pratama , 2018).

Media articulate storyline cocok digunakan sebagai media interaktif terutama sebagai media pembelajaran IPA karena pada articulate storyline terdapat menu menyisipkan 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 sebuah 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.