

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*
BERBANTUAN *WEBSITE 2* *APK BUILDER* MATERI
EKOSISTEM KELAS 5 SDN 2 SUGIHAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RIZKY HANDAYANI

NPM: 2014060055

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Sekripsi Oleh:

RIZKY HANDAYANI

NPM. 2014060055

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE BERBANTUAN
WEBSITE 2 APK BUILDER MATERI EKOSISTEM KELAS 5 SDN 2
SUGIHAN**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi
PGSD Fakultas PGSD FKIP UN PGRI
Kediri

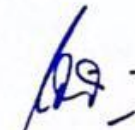
Tanggal: 27 Juni 2024

Dosen Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd
NIDN. 0719109101

Dosen Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN. 0719048206

LEMBAR PENGESAHAN

skripsi oleh:

RIZKY HANDAYANI

NPM. 2014060055

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE BERBANTUAN
WEBSITE 2 APK BUILDER MATERI EKOSISTEM KELAS 5 SDN 2
SUGIHAN**



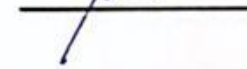
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 19 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

- | | | |
|---------------|-----------------------------|--|
| 1. Ketua | : Kharisma Eka Putri, M.Pd |  |
| 2. Penguji I | : Kukuh Andri Aka, M.Pd |  |
| 3. Penguji II | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd |  |

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rizky Handayani

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/ Tgl. Lahir : Trenggalek, 17 Juni 2001

NPM : 2014060055

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan 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-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, 17 Juli 2024

Yang menyatakan,



RIZKY HANDAYANI

NPM. 2014060055

MOTTO

**“Jangan Pernah Berhenti Melangkah Jika Kamu Masih
Mampu, Dan Jangan Pernah Berhenti Berbuat Baik Selagi
Kamu Masih Mau ”**

**“Hentikan Langkahmu Jika Itu Bukan Yang Kau Tuju, Dan Hentikan
Kebaikanmu Jika Itu Bukan Kemauanmu”**

@rzky_h

Persembahan :

**Kupersembahkan Karya Ilmiah ini Untuk Semua Orang yang Turut
Andil Dalam Prosesku**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas Ridho dan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi, maka laporan skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Terimakasih untuk Ayah saya Bapak Sarlim, A.Ma., Ibu Lilik tercinta, kakak saya Didik Prayogi, S.Pd., dan Lia Setyawati, S.Pd., serta Adik saya Astri Muliawati yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.
2. Terimakasih untuk saudari Eka Wulandari, A.Md.Keb. yang juga selalu menemani dan memberikan semangat serta motivasi kepada saya untuk dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Terimakasih juga untuk teman dan sahabatku yang selalu memberikan saran, kritik, bantuan, serta memotivasi saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri.

ABSTRAK

Rizky Handayani : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Berbantuan *Website 2 APK Builder* Materi Ekosistem Kelas 5 SDN 2 Sugihan

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline*, *Website 2 APK Builder*, Ekosistem

Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang variatif di saat mengajar materi ekosistem, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, kegiatan pembelajaran kurang interaktif karena itu siswa jadi kurang memahami materi.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* berbantuan *website 2 apk builder* pada materi ekosistem di kelas 5 SDN 2 Sugihan.

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 85% dan validator materi mencapai persentase 87,5%. Maka hasil kevalidan memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,25% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 92,5% dan hasil angket respon siswa mencapai 95% dengan kriteria sangat baik. Maka hasil kepraktisan dari multimedia interaktif ini memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (*post-test*) memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,43% dengan kriteria sangat efektif. Hasil uji coba produk menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA materi ekosistem kelas 5 SD.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* berbantuan *website 2 apk builder* pada materi ekosistem di kelas 5 SDN 2 Sugihan yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian, guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Terdapat banyak pihak yang telah memberikan dukungan baik moral maupun material dalam menyusun skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini diucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kharisma Eka Putri, M. Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd, selaku dosen pembimbing II.
6. Kepala sekolah dan guru kelas 5 SDN 2 Sugihan.
7. Kepala sekolah dan guru kelas 5 SDN 4 Jombok.
8. Orang tua yang telah memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan

penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 17 Juli 2024

RIZKY HANDAYANI
NPM. 2014060055

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Jenis Media Pembelajaran	12
3. Pengertian Multimedia Interaktif	13
4. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif	14

5. Articulate Storyline	15
6. Website 2 APK Builder	21
7. Hakikat Mata Pelajaran IPA	23
B. Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	35
2. <i>Design</i> (Perancangan)	36
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	36
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	37
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	37
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	38
D. Uji Coba Model/Produk	38
1. Desain Uji Coba	38
2. Subjek Uji Coba	39
E. Validasi Model/Produk	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
1. Pengembangan Instrumen	41
2. Validitas Instrumen	41
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Studi Pendahuluan	52
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	52

2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	54
3.	Desain Awal	55
B.	Pengujian Model Terbatas.....	58
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli.....	63
2.	Uji Coba Terbatas.....	67
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas.....	71
C.	Pengujian Model Perluas.....	72
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	72
2.	Hasil Uji Coba Luas	72
D.	Validasi Model.....	58
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	58
2.	Impretasi Hasil Uji Validasi	59
3.	Desain Model Akhir	60
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	78
1.	Spesifikasi Produk.....	81
2.	Keunggulan dan Inovasi.....	82
3.	Kelemahan.....	83
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	84
	BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	86
A.	Simpulan	86
B.	Implikasi.....	87
C.	Saran.....	88
	DAFTAR PUSTAKA	90
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru.....	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	48
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	49
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	51
Tabel 4. 1 Ahli Penelitian.....	54
Tabel 4. 2 Desain media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>articulate storyline</i> berbantuan <i>website 2 apk builder</i>	56
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi.....	64
Tabel 4. 4 Penyajian Skor Ahli Media Sesudah di Revisi	66
Tabel 4. 5 Hasil Post Tes Subjek Terbatas.....	68
Tabel 4. 6 Kepraktisan Guru	70
Tabel 4. 7 Angket Kepraktisan Siswa	73
Tabel 4. 8 Kepraktisan Guru	75
Tabel 4. 9 Hasil Post Tes Subjek Luas.....	77
Tabel 4. 10 Desain Akhir Model.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan pembuka Aplikasi Articulate Storyline.....	19
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Aplikasi Articulate Storyline.....	19
Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kerja Articulate Storyline.....	20
Gambar 2. 4 Tampilan Insert untuk memasukan file gambar, audio, teks ataupun animasi dalam aplikasi Articulate Storyline	20
Gambar 2. 5 Tampilan Publish Project Articulate Storyline	21
Gambar 2. 6 Aplikasi Website 2 APK Builder	22
Gambar 2. 7 Kerangka berpikir.....	33
Gambar 3. 1 Tahap pengembangan ADDIE	34

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	94
2. Berita Acara Bimbingan.....	97
3. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	100
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	103
5. Surat Pemanfaatan Media	106
6. Lembar Validasi Media.....	111
7. Lembar Validasi Materi	121
8. Perangkat Pembelajaran.....	130
9. Angket Respon Guru.....	145
10. Angket Respon Siswa	148
11. Angket Hasil Evaluasi Siswa	155
12. Dokumentasi Penelitian	158
13. Hasil Cek Plagiasi	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah memberikan manfaat besar dalam segala aspek kehidupan khususnya aspek pendidikan, sehingga dalam dunia pendidikan harus bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini, yang mana bertujuan untuk meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan. Menurut Fazar, Ibnu dkk. (2016) perubahan ini menuntut pendidik untuk bisa menampilkan ide kreatif, bijaksana dan inovatif dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi terkini, berorientasi pada siswa, dan memfasilitasi pembelajaran bagi siswa ketika proses pembelajaran. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan perkembangan teknologi memang sangat diperlukan, terutama di bidang pendidikan, dimana perubahan tersebut menuntut pendidik agar dapat memunculkan ide baru yang kreatif dan inovatif. Dimana ide yang baru tersebut diharapkan bisa memudahkan untuk tercapinya tujuan pembelajaran.

Menurut Efendhi, E. S. (2015) media Pembelajaran merupakan bagian penting yang dipakai pada proses aktivitas pembelajaran, lantaran media pembelajaran adalah bagian terpenting pada aplikasi pendidikan pada sekolah, serta adanya media pembelajaran akan sangat membantu pendidik pada proses belajar mengajar dan akan mendukung siswa pada saat belajar.

Akan tetapi menurut Kurniasari dkk. (2018) kebanyakan pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang berbentuk cetak seperti buku pada proses kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton yang menjadikan kurang adanya respon dari peserta didik. Ditambah lagi dengan jam pembelajaran yang terbatas, membuat seorang pendidik menjadi kurang maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran, dan juga kurang tersedianya media pembelajaran untuk peserta didik ketika berada di luar lingkungan sekolah membuat peserta didik tidak dapat belajar secara mandiri. Menurut Supardi dkk. (2018) dengan kita memanfaatkan teknologi yang bergitu pesat, bahan ajar saat ini tidak hanya bisa dibuat dalam bentuk cetak akan tetapi bisa juga dalam bentuk multimedia. Menurut Gifary, S. (2015) salah satunya dengan memanfaatkan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Apalagi dengan data penggunaan smartphone android di Indonesia yang mencapai lebih dari 1 milyar dan iOS mencapai 700 juta. Sedangkan rata-rata pengguna mengecek ponselnya dalam sehari sebanyak 150 kali, sehingga memiliki potensi yang sangat besar dalam membuat media pembelajaran berbasis android ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan ibu Anggi Nikhmatul Yulistiyarni, S.Pd selaku guru kelas V di SDN 2 Sugihan, terdapat permasalahan yang muncul yaitu, sistem pembelajaran di kelas masih berpusat pada pendidik, dan ditambah lagi dengan belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas, maka hasilnya kurang optimal. Sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan

memahami pembelajaran, terkhusus pembelajaran IPA pada materi Ekosistem, dimana pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata yang menyebabkan pembelajaran menjadi lebih bermakna, seperti halnya penggunaan media pembelajaran. Namun kenyataannya SDN 2 Sugihan belum dapat mewujudkan pembelajaran yang seharusnya tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa bahan ajar atau dalam hal ini media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sangat diperlukan, sesuai dengan tuntutan modernisasi yang bertujuan memberikan variasi dan keterbaharuan dalam media pembelajaran. Salah satunya dengan adanya bahan ajar berbasis android ini peserta didik dapat belajar baik di dalam maupun diluar lingkungan sekolah secara mandiri (*individual learning*) dan bahan ajar tersebut terdapat pula soal-soal berserta pembahasannya, sehingga peserta didik dapat melatih dalam menyelesaikan persoalan dalam bentuk cerita, dan dengan bahan ajar ini pula peserta didik dapat mencoba pengalaman baru melalui pembelajaran dengan aplikasi smartphone yang berdampak pada minat belajar peserta didik.

Selain hasil wawancara, diperkuat dengan hasil tes siswa bahwa masih banyak yang belum mampu menguasai dan mengerjakan soal-soal dengan materi ekosistem. Dalam pengerjaanya siswa masih merasa kebingungan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengerjakan soal tersebut, terbukti dari hasil tes dengan nilai KKM yang masih di bawah 75. Dari 8 siswa kelas 5 sebanyak 40% siswa mampu mengerjakan soal-soal dengan materi

ekosistem. Sisanya sebanyak 60% siswa belum mampu mengerjakan soal-soal tersebut dengan baik.

Dan ditambah lagi dengan sudah tersedianya chromebook dan tablet dari pemerintah yang juga sudah di dapatkan oleh sekolah tersebut, maka sudah sepatutnya dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar siswa, di sisi lain banyaknya siswa pada zaman sekarang yang sudah memiliki hp atau gadget sendiri, maka peluang besar untuk dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran, karena siswa pasti akan lebih senang ketika proses pembelajaran menggunakan media yang mereka sukai.

Semua itu diperkuat dengan pendapat Suyanto (2005) yang berpendapat bahwa untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, anak hendaknya mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tersebut tidak menjadi perhatian anak maka akan timbul kebosanan dan anak tidak lagi suka belajar. Selain itu multimedia interaktif juga dapat digunakan sebagai penghubung antara guru dan siswa.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu, pada penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif, serta penggunaan metode penelitian pengembangan yang juga sama. Sedangkan Perbedaan dari penelitian ini sendiri yaitu, pada penelitian pengembangan yang mana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, namun dari hasil *Articulate Storyline* tersebut masih belum selesai sampai situ, tetapi masih

akan di *burning* menjadi sebuah aplikasi berbasis android dengan menggunakan bantuan aplikasi *website 2 APK Bulider*.

Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat tentang pemanfaatan smartphone android sebagai bahan ajar bagi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis android, peneliti menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan *website 2 apk builder* sebagai sarana pembuatan produk, karena aplikasi ini lebih mudah dan efisien dalam pembuatan dari pada aplikasi lainnya. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan topik **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Berbantuan Website 2 APK Builder Materi Ekosistem Kelas 5 SDN 2 Sugihan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Belum optimalnya media ajar yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, hal ini akan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan hingga kurangnya minat siswa terhadap materi ekosistem. Maka dari itu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran, yang dimana siswa menjadi kurang memahami materi yang diberikan. Hal ini menjadikan sebuah permasalahan yang berdampak bagi siswa, guru, dan sekolah. Jadi dalam

permasalahan yang terjadi apakah materi ekosistem memerlukan adanya penggunaan media pembelajaran?

Selain itu jam pembelajaran yang terbatas bagi peserta didik ketika di kelas juga menjadi sorotan. Maka dari itu dalam permasalahan ini guru harus mampu menerapkan proses pembelajaran yang efektif bagi siswa, guna untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta optimalnya siswa dalam memahami terkait materi ekosistem. Lantas bagaimana cara guru dalam memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswanya?

Masih belum pernah digunakannya smartphone android sebagai media ajar juga menjadi perhatian khusus bagi peneliti. Dari guru yang kekurangan media pembelajaran hingga siswa yang menjadi kurang paham dan mengerti materi pembelajaran, guru merasa pembelajaran yang diberikan kepada siswa kurang efektif apabila hanya melalui kegiatan berceramah yang hanya berpusat pada pendidik. Dan pengembangan media pembelajaran adalah salah satu harapan guru dalam meningkatkan pembelajaran. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat mempermudah siswa dalam memahami materi?

Kurangnya media ajar bagi peserta didik ketika berada di luar lingkungan sekolah. Hal ini juga menjadi perhatian dari peneliti untuk mengembangkan media ini, karena dengan masih kurangnya media ajar bagi siswa ketika berada di luar lingkungan sekolah akan menjadikan siswa kesulitan dalam memahami lagi terkait materi yang telah diajarkan ketika di sekolah. Maka dari itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran

interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* berbantuan *website 2 apk builder* pada materi ekosistem, diharapkan dapat memberikan fasilitas belajar bagi siswa ketika berada diluar lingkungan sekolah, sehingga siswa mampu memahami materi yang telah diajarkan oleh guru ketika di kelas. Selain itu pengembangan media pembelajaran ini juga akan memberikan fasilitas mengajar untuk guru supaya pembelajaran bisa lebih efektif. Lantas apakah media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun luar lingkungan sekolah secara efektif oleh siswa?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan aplikasi Articulate Storyline dan APK Builder Untuk Pembelajaran IPA Kelas V Materi Ekosistem di SDN 2 Sugihan ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* berbantuan APK Builder Untuk Pembelajaran IPA Kelas V Materi Ekosistem di SDN 2 Sugihan ?
3. Bagaimana efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android berbantuan Articulate Storyline dan APK Builder Untuk Pembelajaran IPA Kelas V Materi Ekosistem di SDN 2 Sugihan ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline dan APK Builder Untuk Pembelajaran IPA Kelas V Materi Ekosistem di SDN 2 Sugihan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline dan APK Builder Untuk Pembelajaran IPA Kelas V Materi Ekosistem di SDN 2 Sugihan.
3. Untuk mengetahui efektifitas dari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline dan APK Builder Untuk Pembelajaran IPA Kelas V Materi Ekosistem di SDN 2 Sugihan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran baru berupa *Articulate Storyline* berbentuk *Aplication* atau *link*. Penggunaan media pembelajaran ini sangat membantu mempermudah penyampaian dalam pembelajaran karna menurut ahli media pembelajaran yang paling baik gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat praktis bagi peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran baru berupa *Articulate Storyline* yaitu tumbuhnya rasa antusias dan semangat karena media pembelajaran yang diberikan menarik, efektif, dan fleksibel sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.
- 2) Penambah wawasan guru tentang media yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi pada peserta didik yang menarik.
- 3) Menambah pengalaman baru bagi guru dalam mendesain Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* yang efektif.
- 4) Membantu guru untuk dapat mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media *Articulate Storyline* dan melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amiroh, (2019) *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*, Yogyakarta, h. 2.
- Arsyad, A. (2013) *Media Pembelajaran*, Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Campbell, (2006) *Biologi edisi ke-5*, Jakarta: Erlangga, h. 754. Campbell, dkk. (2004) *Biologi Edisi Kelima*, Jakarta: Erlangga, h. 273.
- Campbell, Recce dan Mitchell, (2006) *Biologi Jl. 3 Ed. 5*, Jakarta: Erlangga, h. 754.
- Danim, S. (2008) *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, h.7
- Daryanto, (2013) *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, h. 27.
- Dewi, K. (2020) *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Artikel Fakultas Tarbiya UIN Raden Fatah Palembang, h. 9.
- Efendhi, E. S. (2015) *“Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Khusus,”* Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak) 2, No. 2, h. 1
- Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa, 1*

- Fazar, Ibnu dkk. 2016 “*Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra Berbantuan Android Di Sekolah Menengah Atas,*” *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 9, No. 1, h. 6.
- Gifary, S. (2015) “*Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom),*” *Jurnal Sositologi* 14, No. 2, h. 170.
- Guslinda, M. dan Kurnia, R. (2018) *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Surabaya: Jakad Publishing, h. 20-23
- Hermono, F. Dan Hakim, F. (2018) “*Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*”, *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1, h. 44.
- Khusnah, N. Dkk. (2020) “*Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline*”, *Jurnal Analisa* 6 (2). H. 298
- Kurniasari dkk. (2018) “*Pengembangan E- Module Bercirikan Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*”. *Indonesia Jurnal Of Science And Mathematics Education* 1 , h. 221.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). *Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31.
- Leo & Dasaputri (2020) *Geme Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android*, *Information Sistem Depelopment*, Vol.2 no.2, h.33.
- Manik, (2018) *Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- M. Rifai, (2004) *Kamus Biologi*, Jakarta: Balai Pustaka, h. 95.
- Ridoi, M. (2018) *Cara Membuat Game Edukasi dengan conturuct 2*, Maskha, h.118
- Mukharomah, E. (2021) *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*. Palembang: Bening Media Publishing.

- Munir, 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- P. Rahayu, S, Mulyani, S.S. Miswadi, (2019) “*Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study*”, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1.
- Pribadi, B. A. (2017) *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, h. .392
- Purnama S. (2013). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. Literasi, Volume. Iv, No. 1.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rohmah, F. N. & Bukhori, I. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*, *Jurnal Ecoducation*, Vol, 2, No, 2, h.170.
- Roziaty, dkk. (2017) *Biologi Lingkungan*. Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press.
- Sapitri dan Alwen (2020) “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X*”.
- Saputra, Rozan Pajri Sandria (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station Untuk Pengukuran Stake Out Gedung*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta
- Sukarsono, (2009) *Ekologi Hewan*, Malang: UMM Press, h. 3.
- Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Tafonao, T. (2018) Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, h. 103-105.

Tegeh ,I Made dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Widoyoko, E. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wirakusumah, S. (2003) *Dasar-dasar Ekologi Bagi Populasi dan Komunitas*, UI-Press, h.67.

Yasin dan Nur (2017) “*Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA*”.