

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI IPA STRUKTUR
TUMBUHAN KELAS IV SDN MOJOROTO 4**

SKRIPSI

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



OLEH :

MUFIDATUL AFIFAH
NPM. 2114060043

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA
2025

Skripsi oleh:

MUFIDATUL AFIFAH
NPM: 2114060043

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI IPA
STRUKTUR TUMBUHAN KELAS IV SDN MOJOROTO 4**

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

Tanggal: 30 Juni 2025

Dosen Pembimbing I



SUTRISNO SAHARI, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0713037304

Dosen Pembimbing II



NURSALIM, S.Pd., M.H.
NIDN. 0005016901

Skripsi oleh:

MUFIDATUL AFIFAH
NPM: 2114060043

Judul:

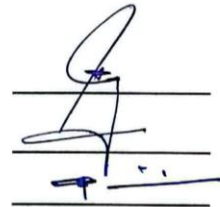
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI IPA
STRUKTUR TUMBUHAN KELAS IV SDN MOJOROTO 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

- 1 Ketua : Sutrisno Sahari, S. Pd., M. Pd.
- 2 Penguji I : Kuku Andri Aka, M. Pd.
- 3 Penguji II : Nursalim, S. Pd., M.H.



Mengenalui,
Dekan FKIP
Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufidatul Afifah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/20 September 2001
NPM : 2114060043
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 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 tulis, atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja atau tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2025
Yang Menyatakan



MUFIDATUL AFIFAH
NPM.2114060043

MOTTO

Bukan kecepatan yang menentukan pencapaian, melainkan ketekunan dalam melangkah meski perlahan. Sebab dalam setiap langkah kecil yang konsisten, tersimpan kekuatan besar untuk menaklukkan tantangan dan mewujudkan harapan.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang diberikan selama proses panjang penyusunan skripsi ini, serta dalam setiap perjalanan hidup dan akademik yang penuh tantangan dan pembelajaran, karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta,

Kalian adalah cahaya dan kekuatan dalam setiap langkahku. Terima kasih atas cinta tanpa syarat, doa-doa yang tak pernah henti, serta segala bentuk pengorbanan baik yang terucap maupun yang diam-diam dipikul demi masa depanku. Kalian adalah pahlawan sejati dalam hidupku. Setiap tetes keringat dan keikhlasan yang kalian curahkan menjadi sumber kekuatan yang terus mendorongku untuk bertahan dan melangkah hingga titik ini. Tanpa kasih dan perjuangan kalian, aku tidak akan pernah sampai sejauh ini.

2. Kakak tercinta

Yang selalu menjadi teladan, pelindung, sekaligus penyemangat dalam setiap fase kehidupan. Terima kasih atas segala nasihat, perhatian, dan dukungan moril yang begitu berarti dalam perjalanan akademisku.

3. Ponakan-ponakanku tersayang

Meski masih kecil, kalian telah menjadi sumber kebahagiaan yang menyegarkan di tengah penat dan lelah. Senyuman dan tawa polos kalian memberi harapan serta semangat baru dalam setiap perjuangan.

4. Seluruh saudara dan keluarga besarku

Kalian adalah sosok yang selalu hadir memberi warna dalam hidupku sumber semangat, tawa, dan kehangatan keluarga yang tak tergantikan. Terima kasih telah menjadi tempatku berbagi, tempatku kembali, dan penguat di saat semangatku nyaris padam. Kehadiran kalian, dalam bentuk doa, dukungan, dan kasih sayang, menjadi bagian dari lingkaran yang menguatkan dan membesarkan hatiku sepanjang proses ini berlangsung.

5. Dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar,

Yang dengan penuh kesabaran, ketegasan, dan dedikasi telah membimbingku melewati proses akademik yang panjang. Terima kasih atas ilmu, bimbingan,

dan masukan yang begitu berarti, yang tidak hanya memperkaya pengetahuanku, tetapi juga membentuk pola pikir dan kedewasaan intelektual.

6. **Risma Aprilia Nur Santi**, sahabat yang selalu setia menemani dalam setiap proses dari awal hingga akhir. Terima kasih sudah mau lelah bersama, saling mengingatkan saat mulai menyerah, dan berbagi tawa di tengah penat. Tanpa kamu, semua ini pasti terasa jauh lebih berat. Aku sangat bersyukur bisa berjalan bersama kamu sejauh ini.

7. **Teman-teman seperjuangan,**

Yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Terima kasih atas setiap kebersamaan, obrolan tengah malam, diskusi yang penuh tawa maupun stres, serta saling dukung dalam menghadapi segala rintangan. Perjalanan ini tak akan bermakna ini tanpa kalian.

8. **Almamater tercinta,**

Tempat di mana aku menimba ilmu, membentuk karakter, dan menemukan banyak pelajaran hidup yang tak hanya tercatat dalam buku, tetapi juga tertanam dalam pengalaman. Terima kasih telah menjadi wadah pertumbuhan intelektual dan pribadi, serta rumah kedua dalam perjalanan pendewasaanku.

9. **Diri Sendiri**

Untuk diriku yang telah melalui keraguan, ketakutan, dan lelah yang tak selalu tampak. Terima kasih telah bertahan, melangkah, dan terus percaya meski sering ingin menyerah. Skripsi ini bukan sekadar tugas akhir, tapi jejak dari perjalanan panjang yang penuh proses dan pembelajaran. Semoga menjadi pengingat bahwa setiap langkah, sekecil apa pun itu adalah bagian dari pertumbuhan.

ABSTRAK

Mufidatul Afifah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi IPA Struktur Tumbuhan Kelas IV SDN Mojoroto 4, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, IPA, struktur tumbuhan

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara peneliti, bahwa pembelajaran IPA di SD belum mengoptimalkan media berbasis teknologi dan masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi IPA Struktur Tumbuhan kelas IV SDN Mojoroto 4? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi IPA Struktur Tumbuhan kelas IV SDN Mojoroto 4? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi IPA Struktur Tumbuhan kelas IV SDN Mojoroto 4?

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Pengambilan data pada penelitian ini terdapat 3 tahap, yaitu analisis kevalidan materi dan media, kepraktisan guru dan siswa dan keefektifan hasil *pre-test* serta *post-test* siswa.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Melalui hasil kevalidan ahli materi memperoleh skor 95% dan ahli media 97,5% dapat dinyatakan sangat valid. (2) Melalui hasil kepraktisan guru memperoleh skor 94% dan siswa uji terbatas memperoleh skor 94% serta respon siswa uji luas 96% bahwa media pembelajaran dapat dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan. (3) Melalui hasil keefektifan pada nilai rata-rata *post-test* uji terbatas memperoleh skor 79 (79%) dan nilai rata-rata *post-test* uji luas memperoleh skor 80 (80%) dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan pokok penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya 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.

Pada kesempatan ini, diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A., selaku Dosen Wali UN PGRI Kediri;
5. Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Nursalim, S.Pd., M.H., selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu Dosen UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini;
8. Bapak Pardi, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri Mojoroto 4 kota Kediri, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
9. Ibu Yunita Ika budiarti, selaku Guru Wali Kelas IV SD Negeri Mojoroto 4 kota Kediri, yang telah memberikan masukan serta arahan selama proses penelitian;
10. Bapak dan Ibu Guru SD Negeri Mojoroto 4 kota Kediri;
11. Kedua orang tua dan segenap keluarga yang senantiasa memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini;

12. Risma Aprilia Nur Santi dan teman-teman yang sudah memberi dukungan dalam penyusunan skripsi ini;
13. Saya ucapkan terimakasih juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2025



MUFIDATUL AFIFAH
NPM: 2114060043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	12
3. Fungsi dan Kegunaan Media dalam Pembelajaran	13
C. Media Pembelajaran Interaktif	14
D. Media <i>Articulate Storyline</i>	15
1. Keunggulan dan Kelemahan dari Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	16
2. Tampilan dari Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	16
E. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	20
1. Pengertian IPA Sekolah Dasar	20
F. CP dan TP pada Buku Kurikulum	21

G. Materi Struktur Tumbuhan	21
H. Implementasi <i>Articulate Storyline</i> Dalam Pembelajaran	26
I. Kerangka Berfikir	29
BAB III : METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	34
D. Uji Coba Model/Produk	35
1. Desain Uji Coba	35
2. Subjek Uji Coba	36
E. Validasi Model/Produk	36
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
1. Pengembangan Instrumen	37
2. Validasi Instrumen	37
G. Teknik analisis Data	42
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	42
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Data Produk Hasil Pengembangan	47
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	47
2. <i>Design</i> (Perancangan)	48
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	51
B. Data Uji Coba	54
1. <i>Implementation</i> (Implementasi)	54
a. Uji Coba Terbatas	54
b. Uji Coba Luas	58
C. Analisis Data	63
1. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	63
a. Kevalidan	63
b. Kepraktisan	64
c. Keefektifan	69
D. Revisi Produk	70
1. Saran Ahli Materi	70
2. Saran Ahli Media	72
3. Saran Guru	73
4. Saran Uji Coba Terbatas	74
5. Saran Uji Coba Luas	74
E. Kajian Produk Akhir	74
1. Analisis Kevalidan	74
2. Analisis Kepraktisan	75
3. Analisis Keefektifan	76

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Simpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
Lampiran-lampiran	82

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	21
3.1 : Angket Validasi Materi	38
3.2 : Angket Validasi Media	39
3.3 : Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru	40
3.4 : Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa	41
3.5 : Kisi-Kisi <i>Pre-test dan Post-test</i>	42
3.6 : Kriteria Kevalidan	42
3.7 : Skor Validasi Media	43
3.8 : Kriteria Kepraktisan	43
3.9 : Skor Kepraktisan Media	44
3.10 : Kategori N-Gain	45
3.11 : Kriteria Keefektifan	45
4.1 : Design Akhir Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate storyline</i>	49
4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	52
4.3 : Hasil Validasi Ahli Media	53
4.4 : Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Terbatas	55
4.5 : Hasil <i>Post-test</i> Uji Coba Terbatas	56
4.6 : Hasil <i>Pre-test dan Post-test</i> Uji Coba Terbatas	57
4.7 : Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Luas	59
4.8 : Hasil <i>Post-test</i> Uji Coba Luas	60
4.9 : Hasil <i>Pre-test dan Post-test</i> Uji Coba Luas	62
4.10 : Hasil Uji Kepraktisan dari Respon Guru	65
4.11 : Hasil Uji Kepraktisan dari Respon Siswa Terbatas	66
4.12 : Hasil Uji Kepraktisan dari Respon Siswa Luas	68
4.13 : Revisi Bahan Ajar Materi Struktur Tumbuhan	71
4.14 : Revisi Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 Logo <i>Articulate Storyline</i>	15
2.2 Tampilan Utama <i>Articulate Storyline</i>	17
2.3 Tampilan Sebelum Lembar Kerja pada <i>Articulate Storyline</i>	17
2.4 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	18
2.5 Icon yang menjadi ciri khas <i>Articulate Storyline</i>	18
2.6 Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif	19
2.7 Fitur <i>Trigger</i> pada <i>Articulate Storyline</i>	19
2.8 Template yang terdapat pada <i>Articulate Storyline</i>	20
2.9 Bagian Struktur Tumbuhan	22
2.10 Kerangka Berfikir	29
3.1 Alur Model Pengembangan ADDIE	30
3.2 Desain Awal Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	32
3.3 Tampilan Menu Utama pada Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	33
3.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan pada Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	33
3.5 Tampilan Materi Awal pada Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	33
4.1 Komentar dan Saran dari Ahli Materi	70
4.2 Komentar dan Saran dari Ahli Media	72
4.3 Komentar dan Saran dari Guru	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Surat Pengajuan Judul	82
2 : Lembar Berita Acara	84
3 : Surat Izin Penelitian	86
4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
5 : Hasil Wawancara	88
6 : Surat Pemanfaatan Produk	90
7 : Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	91
8 : Surat Permohonan Validasi Ahli Media	92
9 : Surat Permohonan Validasi Guru	93
10: Perangkat Pembelajaran	94
11: Hasil Validasi Ahli Materi	138
12: Hasil Validasi Ahli Media	141
13: Hasil Angket Respon Guru	144
14: Hasil Angket Respon Siswa	147
15: Hasil Uji Terbatas <i>Pre-Test</i>	149
16: Hasil Uji Terbatas <i>Post-Test</i>	152
17: Hasil Uji Luas <i>Pre-Test</i>	155
18: Hasil Uji Luas <i>Post-Test</i>	158
19: Dokumentasi	161
20: Hasil Cek Plagiasi	164
21: Surat Bebas Plagiasi	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kemajuan dari suatu negara, bangsa yang baik ialah dapat dilihat dari tingkat baik dan buruknya dari suatu pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu yang sistematis, terencana, dan seumur hidup serta berkesinambungan untuk mengembangkan siswa menjadi individu yang dewasa seutuhnya dan berbudaya. Untuk mencapai perkembangan tersebut, prinsip pendidikan harus bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek potensi siswa, baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Nurmala et al, 2021). Indonesia mempunyai tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, untuk mendidik masyarakat menjadi manusia berakhlak mulia, sehat, berilmu, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjadi warga yang kreatif, demokratis, serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional, Indonesia harus mampu menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dengan cara mengikuti perkembangan dunia pendidikan yang semakin modern, termasuk menyelesaikan permasalahan di era 21.

Pada era 21 ditandai dengan era globalisasi yang membawa dampak penting terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menuntut manusia untuk senantiasa meningkatkan kompetensi, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam konteks pendidikan, perubahan ini menyebabkan terjadinya pergeseran pola pembelajaran, dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Pergeseran ini mencerminkan tantangan baru bagi dunia pendidikan dalam mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perubahan pembelajaran abad 21. Oleh karena itu

diperlukan strategi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman serta mampu mengoptimalkan peran teknologi dalam proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya tercapainya tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru. Oleh sebab itu, guru tidak hanya harus mampu mengajarkan proses belajar mengajar tetapi juga membimbing siswa untuk saling bertumbuh dalam aspek sikap, fisik, dan psikis. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus mampu menciptakan suasana nyaman dalam proses pembelajaran supaya siswa tidak mudah bosan. Meninjau besarnya tanggung jawab yang dipikul oleh guru, mereka harus menyadari bahwa pekerjaan yang mereka jalankan merupakan garis terdepan yang secara langsung melaksanakan pendidikan dan berada di garda terdepan dalam keberhasilan pendidikan.

Media merupakan alat komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan secara kreatif dalam proses penyampaian materi kepada siswa (Putri, 2022). Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat belajar, sehingga memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran adalah unsur penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga sumber belajar yang membantu guru dalam memperkaya pengetahuan siswa. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar untuk menyampaikan ilmu kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran baru melalui materi yang mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi dorongan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pada lembaga pendidikan formal, adanya kebutuhan terhadap pengelolaan alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan

belajar mengajar. Sebagai seorang guru harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, yang penggunaannya memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan media dengan saling berhubungan dan memungkinkan untuk terciptanya reaksi timbal balik. Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif, media pembelajaran interaktif dapat membantu mengartikan materi pembelajaran yang bersifat tidak terdefinisi dengan cara saling mempengaruhi melalui interaksi dan reaksi, yaitu menjadikan isi yang abstrak menjadi konkrit bagi siswa dalam sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai kehidupan nyata di sekitarnya. Media pembelajaran interaktif mempunyai potensi besar dalam mendorong siswa untuk aktif dalam menyikapi materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah banyak dikembangkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Misalnya, penelitian oleh Fitriani et al. (2022) mengembangkan media interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem tata surya dan dinyatakan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan literasi sains siswa. Demikian pula, penelitian oleh Safira et al. (2021) menunjukkan bahwa media berbasis Articulate Storyline untuk siswa kelas V memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan hasil uji coba kelompok kecil dan besar.

Selain itu, Putri et al. (2021) mengembangkan media Videoscribe pada topik struktur dan fungsi bagian tumbuhan yang juga memperoleh respon sangat baik dari siswa dan guru. Sementara itu, Ardila et al. (2023) mengembangkan media scrapbook untuk materi struktur tumbuhan di kelas IV yang dinilai sangat valid dan layak.

Salah satu materi yang diajarkan di kelas IV adalah tentang struktur tumbuhan, yang merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan (IPA). Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan pengamatan, percobaan, dan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar. Proses pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, ketelitian, dan tanggung jawab. Konsep dan prinsip IPA yang diajarkan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi dan mengaitkannya dengan pengalaman yang mereka miliki. Pada dasarnya, IPA merupakan ilmu yang mempelajari berbagai gejala alam melalui proses yang sistematis dan teruji, sehingga menghasilkan pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Mojoroto 4, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini belum didukung oleh penggunaan media berbasis teknologi yang optimal, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar, di mana siswa terlihat kurang fokus dan suasana kelas menjadi cukup berisik selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, materi pembelajaran, khususnya pada topik struktur tumbuhan, sulit dipahami secara menyeluruh oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Cara yang dilakukan supaya siswa aktif dalam pembelajaran, mudah memahami materi, serta siswa dapat lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Maka peneliti bermaksud untuk menerapkan media pembelajaran pada materi struktur tumbuhan yaitu berupa media interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline adalah aplikasi perangkat lunak yang bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar. Aplikasi ini didasarkan pada poin presentasi seperti *Microsoft PowerPoint*. *Articulate* ini berbentuk *e-learning* yang dapat menayangkan atau menampilkan sebuah presentasi *storyline* atau memiliki alur cerita yang dapat menggabungkan semua alat dan instrumen media dalam mendukung proses pembelajaran seperti penggunaan audio, visual, audiovisual.

Selain dengan penggunaan media peneliti juga melakukan adanya soal *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal siswa sebelum penggunaan media pembelajaran. Sedangkan *post-test* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran, hasil belajar siswa serta pencapaian tujuan pembelajaran, peneliti membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Penggunaan *pre-test* dan *post-test* sangat penting dalam penelitian karena dapat memberikan data yang objektif dan menjadi dasar menganalisis efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas ialah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, khususnya pada materi struktur tumbuhan. Maka dari itu akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi IPA Struktur Tumbuhan Kelas IV SDN Mojoroto 4”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan bentuk menemukan permasalahan yang terbentuk dari variabel yang diteliti. Menurut latar belakang yang telah dipaparkan di atas, beberapa masalah telah ditemukan sebagai berikut:

1. Guru belum mengoptimalkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah.
3. Dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan guru sekaligus mencatat apa yang guru tulis di papan tulis.
4. Siswa tidak pernah diberi kesempatan untuk tanya jawab.
5. Pembelajaran dalam kelas hanya bersifat satu arah dari guru ke siswa
6. Siswa tidak dibekali dengan buku, suplemen atau sumber-sumber yang lain, selain yang diberikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dibatasi pada terbatasnya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media untuk menyampaikan pelajaran pada mata pelajaran IPA dengan materi Struktur Tumbuhan pada kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode RnD dan model ADDIE.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi IPA Struktur Tumbuhan kelas IV SDN Mojoroto 4?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi IPA Struktur Tumbuhan kelas IV SDN Mojoroto 4?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi IPA Struktur Tumbuhan kelas IV SDN Mojoroto 4?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SD kelas IV pada materi IPA Struktur. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan lain. Berikut penjelasan secara rinci tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk SD kelas IV pada materi IPA Struktur Tumbuhan.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk SD kelas IV pada materi IPA Struktur Tumbuhan.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk SD kelas IV pada materi IPA Struktur Tumbuhan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi IPA Struktur Tumbuhan di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, siswa dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media *Articulate Storyline* Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Siswa Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81-89.
- Akbar, S. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ardila, T., Dewi, N. K., & Oktaviyanti, I. (2023). Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 260-271.
- Ariani, Y. (2020). Pengembangan media *Articulate Storyline* 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503-511.
- Fitri, Amalia. Dkk. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV (Cetakan Pertama). Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hake, R. R. (2022). Anlyzing change/gain score. American Educational Association's Division D, Measurement and Research Methodology
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83-91.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365-1374.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran ipa bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375-385.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis *Web* (Studi Kasus: SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28-33.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi

- Sistem Tata Surya Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17-27.
- Novianti, D. R., Pratiwi, A. S., & Sunanah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Beta Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Materi Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SD Terpadu Bojongnangka. *SAKOLA: Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 1(2), 59-68.
- Nurmala, S., Tri Woelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA berbasis *STEM* untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024-5034.
- Pratama, R. A. (2018). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19-35.
- Putri, K. (2022). Pengaruh Video Animasi terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Kelas V SDN 5 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU).
- Putri, L. G. R. A., Japa, I. G. N., & Riastini, P. N. (2021). Media Pembelajaran *Videoscribe-Hots* Bermuatan IPA Pada Topik Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 451-460.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 397-404.
- Syofyan, H., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2019). Pengembangan awal bahan ajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 52-67.
- Sinta, N. A. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 211-219.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supeno, S., Fitriani, D. K., Wahyuni, D., & Rahayuningsih, R. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya untuk meningkatkan literasi sains. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 294-304.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.