

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICUALATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI
EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V SDN KALORAN II**

SKRIPSI

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



OLEH :

RIKA PUTRI RAHAYU

NPM : 19.1.01.10.0106

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

2024

skripsi oleh

RIKA PUTRI RAHAYU

NPM:19.1.01.10.0106

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI
EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V SDN KALORAN II**

Telah disetujui Untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal 27 Desember 2023

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmim M.Pd.

NIDN.0710059001

Pembimbing II



Ilmawati Fahmi Imron M. Pd.

NIDN.0710128902

Skripsi oleh

RIKA PUTRI RAHAYU

NPM:19.1.01.10.0106

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI
EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V SDN KALORAN II**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

pada Tanggal: 16 Januari 2024

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Panitia Penguji :

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin M. Pd.

2. Penguji I :.Novi Nitya Santi S.Pd.,M.Pd.

3. Penguji II : Ilmawati Fahmi Imrom M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : Rika Putri Rahayu
Jenis kelamin :Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir :Nganjuk, 25 Mei 2001
NPM :19.1.01.10.0106
Fakultas / Program Studi :FKIP/PGSD

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

Kediri, 27 Desember 2023

Yang menyatakan



Rika Putri Rahayu
NPM 19.1.01.10.0106

MOTTO

“TIDAK ADA KATA MENYERAH DIDALAM HATI SEORANG
PERJUANG, MENANG KALAH BISA JANGANKAN KALAH MATI
DALAM PERTEMPURAN KITA SIAP ”

(PRABOWO SUBIANTO)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada

- Kedua orang tua saya sebagai bukti bakti saya kepada mereka yang telah mendidik saya sejauh ini yang telah memberikan dukungan baik secara mental, secara fisik serta doa yang tak henti beliau panjatkan untuk saya.
- Keluarga besar saya yang juga sudah menjadi *support* terbaik selama saya ini dengan memberi dukungan secara mental dan doa.
- Bapak ibu dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing saya dalam penulisan ini.
- Bapak Ibu guru SDN Kaloran II yang sudah ikut berkontribusi dalam karya tulis ini.
- Dan yang terakhir saya persembahkan untuk diri saya sendiri sudah mau berjuang menyelesaikan karya ini.

ABSTRAK

Rika Putri Rahayu, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SDN Kaloran II, Skripsi PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri , 2023.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Pembelajaran IPA SD.

Penelitian dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Kaloran II, yang didalam melakukan proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berbasis ppt dan video pembelajaran saat penyampaian materi ekosistem sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Perlunya media pembelajaran yang inovasi dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dapat dipercaya memberikan nilai positif dalam pembelajaran IPA materi ekosistem. Tujuan dari penelitian ini guna mengetahui (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem. (2) mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem. (3) mengetahui praktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem.

Model dari pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pada model ADDIE memiliki 5 tahapan yakni analysis, development, implementation, evaluation. Sasaran yang dituju yakni siswa siswi SDN Kaloran II Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 23 orang. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan observasi, wawancara, lembar angket, dan tes.

Hasil dari analisis data yang dipaparkan (1) kevalidan produk media pembelajaran ini mendapatkan presentase 90% dari hasil tersebut di kategorikan “sangat valid”. (2) kepraktisan produk media pembelajaran ini mendapatkan presentase 97% dan termasuk kategori sangat praktis . (3) keefektifan produk media pembelajaran mendapatkan presentase 94% dan masuk kategori ”sangat praktis”. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* bisa digunakan sebagai salah satu media yang inovasi pada materi ekosistem dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media ini dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran

KATA PENGHANTAR

Puji Syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa karena atas kehendaknya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini dengan judul pengembangan ”Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SDN Kaloran II “ ini guna untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada prodi PGSD.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak – pihak terkait. Saya ucapkan terima kasih setulus tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi selaku rektor UNP Kediri
2. Dr. Agus Widodo M. Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI KEDIRI
3. Bagus Amirul Mukmin M. Pd selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri dan dosen pembimbing 1 yang sudah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ilmawati Fahmi Imron M. Pd selaku dosen pembimbing II yang memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala sekolah dan guru – guru SDN Kaloran II Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk

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

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

Kediri, 27 Desember 2023



RIKA PUTRI RAHAYU

NPM. 19.1.01.10.0106

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGHANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
B. Materi Dasar IPA di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
C. Articulate Storyline	Error! Bookmark not defined.
D. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
E. Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.

B.	Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1.	Analysis	Error! Bookmark not defined.
2.	Design.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Development.....	Error! Bookmark not defined.
4.	Implementation.....	Error! Bookmark not defined.
5.	Evaluation.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Lokasi dan Subyek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.	Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C.	Uji Coba Produk.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Desain Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
2.	Subjek Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
D.	Validasi Model/Produk	Error! Bookmark not defined.
E.	Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
F.	Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A.	Hasil Studi Pendahulu	Error! Bookmark not defined.
B.	Validasi Produk	Error! Bookmark not defined.
1.	Validasi ahli media	Error! Bookmark not defined.
2.	Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Keefektifan Produk	Error! Bookmark not defined.
1.	Uji Coba Terbatas.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Uji Coba Luas.....	Error! Bookmark not defined.
D.	Kepraktisan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
E.	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Keefektifan	Error! Bookmark not defined.
3.	Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
4.	Desan Akhir Model	Error! Bookmark not defined.

5. Spesifikasi Model	Error! Bookmark not defined.
6. Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model.....	Error! Bookmark not defined.
7. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
C. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 KI dan KD

3.1 Tahap instrument pengumpulan data

3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Media Tabel

3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

3.5 Lembar Angket Respon Siswa

3.6 kisi – kisi

3.7 Kriteria Kevalidan

3.8 Kriteria Kepraktisan

3.9 Kriteria keefektifan

4.3 Rekapitulasi Ahli Media dan Ahli Materi

4.4 Nilai Uji Coba Terbatas

4.5 Nilai Uji Coba Luas

4.6 Rekapitulasi Nilai Keefektifan Siswa Kelas V

4.7 Lembar Angket Respon Guru

4.8 Lembar Angket Respon Siswa

4.9 Rekapitulasi respon guru dan siswa

DAFTAR GAMBAR

- 2.1 Proses Fotosintesis
- 2.2 Kucing Berburu Untuk Kelangsungan Hidupnya
- 2.3 Rantai Makanan
- 3.1 Model Desain ADDIE
- 3.2 Gambar Layar Tampilan Pertama
- 3.3 Tampilan *Loading*
- 3.4 Tampilan Halaman *Login*
- 3.5 Tampilan Halaman *Home*
- 4.1 Grafik Angket Permasalahan
- 4.2 Komentar dan Saran Ahli Media Dengan Revisi
- 4.3 Komentar dan Saran Ahli Media Tanpa Revisi
- 4.4 Tampilan Depan Sebelum Revisi.
- 4.5 *Tampilan Depan Setelah Revisi*
- 4.6 Tampilan *Login*
- 4.7 Tampilan Login Setelah Revisi
- 4.8 Halaman Quis
- 4.9 Halaman Nilai Quis Setelah Revisi
- 4.10 Komentar Dan Saran Ahli Materi
- 4.11 Grafik Validasi Produk
- 4.12 Grafik Uji Coba Terbatas
- 4.13 Grafik Uji Coba Luas
- 4.14 Grafik Kepraktisan Prodak
- 4.15 Halaman Utama Desain Akhir
- 4.16 Petunjuk Penggunaan Desain Akhir
- 4.17 Halaman *Login* Desain Akhir
- 4.18 *Home* Desain Akhir
- 4.19 Halaman Quis Desain Akhir
- 4.20 Halaman Nilai Quis Desain Akhir

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan
3. Lembar angket validasi media
4. Lembar angket validasi materi
5. Perangkat Pembelajaran
6. Respon angket guru
7. Respon angket Siswa
8. Soal evaluasi
9. Surat izin penelitian
10. Surat telah melakukan penelitian
11. Surat pemanfaatan produk
12. Dokumentasi penelitian
13. Hasil uji plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci dari kesuksesan dari sebuah negara. Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan. Orang tua, guru, murid dan lembaga pendidikan lainnya memegang peran penting dalam memajukan negara. Pendidikan yang bagus dapat dilihat dari sistem pendidikannya. Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya (Andran, 2014). Setiap tahun sistem pendidikan akan terus berubah dan berkembang sesuai perkembangan zaman. Perubahan ini dapat dilihat dari perubahan sistem pendidikan yang terdiri dari pembelajaran, pengajaran, kurikulum, perkembangan siswa, cara belajar, alat belajar sarana dan prasarana dan kompetensi lulusan dari masa ke masa.

Peraturan pemerintah No 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan. Standar nasional pendidikan menjadi kunci keberhasilan sistem pendidikan. Sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 yang berlaku yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup

sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dalam sistem pendidikan mata pelajaran merupakan salah satu komponen yang penting di dalamnya.

Mata pelajaran sering berhubungan dengan kehidupan sehari – hari adalah pelajaran IPA. IPA merupakan salah satu muatan di sekolah dasar yang mampu memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa, dengan pembelajaran IPA siswa dapat memperoleh pengalaman meneliti kebenaran dan menata konsep (Sekaringtyas, 2017). Pembelajaran IPA dapat disajikan dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis IT. Pembelajaran berbasis IT membuat anak semangat dalam belajar pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang berbasis IT di sekolah menjadi daya tarik tersendiri dalam pembelajaran. Nantinya sumber informasi tidak hanya dari guru tetapi juga dari sumber lainnya. Sumber belajar dalam pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk cetak atau pandang, suara, maupun gabungan keduanya termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan selama proses pembelajaran dan dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Lestari, 2020). Guru perlu menentukan media mana yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Banyak

media yang digunakan guru yang berbasis IT hanya menggunakan media power point dan video pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan masalah ditemukan sekitar 100% dari siswa sudah memiliki alat teknologi baik berupa gawai atau laptop. Setiap pembelajaran guru sering menggunakan media pembelajaran hal ini dibuktikan sekitar 80% siswa menjawab iya. Media yang sering digunakan guru saat mengajar adalah video pembelajaran daripada power point maupun media gerak, dibuktikan sekitar 66,7 % siswa menjawab video pembelajaran. Dari 80% siswa menginginkan media pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran yang telah diberikan di kelas V di SDN Kaloran II, proses pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem masih menggunakan media pembelajaran video yang ditampilkan pada proyektor atau di laptop guru sehingga siswa merasa kurang menarik karena sering menggunakan media pembelajaran video saja.

Pada angket analisis kebutuhan 80 % siswa menginginkan inovasi baru pada media pembelajaran yang digunakan sehingga ada warna baru dalam sistem pembelajaran. Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan maka diperlukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang mana siswa dapat tertarik dan terdorong dalam berpartisipasi aktif pada pembelajaran terutama memahami materi ekosistem. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V SDN Kaloran II, siswa kurang memiliki semangat belajar dan kurang memahami pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem karena media pembelajaran yang diberikan

guru bersifat satu arah tidak adanya interaksi antara siswa dan guru. Selain itu siswa juga memiliki keterbatasan penyimpanan pada gawainya sehingga kesulitan dalam mengakses karena ukurannya yang terlalu besar.

Permasalahan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan belum menciptakan pembelajaran yang aktif. Materi ekosistem juga merupakan materi yang abstrak dan luas. Materi yang di kembangkan dari materi ekosistem yakni hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem. Siswa kelas V SD menurut Piaget berada pada tahapan perkembangan kognitif yaitu tahapan operasional konkret. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang mendorong siswa berpartisipasi aktif agar memiliki pengalaman langsung sehingga membantu siswa dalam memahami materi ekosistem.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif dan berbasis IT yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman sangat diperlukan, sehingga mampu membuat siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan berupa *Articulate Storyline* yang dipublikasi melalui *web*. Media pembelajaran yang jarang digunakan guru sekolah dasar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu *Articulate Storyline* dapat di akses siswa kapan saja dan di mana saja karena media pembelajaran ini diakses melalui *web* sehingga tidak memakan memori gawai atau laptop. Media pembelajaran ini akan cocok di terapkan

pada materi ekosistem subtema hubungan antara makhluk hidup dengan ekosistem pada muatan IPA.

Menurut Pratama (2019) *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi. *Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia authoring *tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi (Amiroh, 2019:2). Publikasi hasil project *articulate storyline* berupa media berbasis *web*. *Articulate Storyline* adalah *software e-learning* yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan tampilannya mirip dengan *Power Point* (Saski & Sudarwanto, 2021). Hal tersebut memungkinkan guru yang awam terhadap teknologi mudah membuat media pembelajaran interaktif.

Articulate Storyline dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan *scene* dan *slide* yang dikombinasikan dengan dukungan menu- menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis. Siswa dapat menggunakan dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Ashley Chiasson, yakni *articulate storyline is an application for creating learning content and learning quizzes into one storyline*. *Articulate Storyline* yang sudah dibuat juga dapat dipublikasikan melalui *web* (Janah, 2015), sangat cocok untuk siswa yang ingin mengulang mata pembelajaran sebelumnya dan dapat memperkuat daya ingat siswa

tentang materi tersebut. Selain itu *articulate storyline* tidak memakan banyak ruang penyimpanan karena pengaksesannya menggunakan *web*. Melalui *Articulate Storyline* yang dipublikasi ke *web* pada materi ekosistem pembelajaran IPA siswa dapat melaksanakan pembelajaran dari rumah saja dengan mandiri dan fleksibel.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian oleh Rohman (2020) persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dilakukan pada tingkat SD/MI. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, media digunakan di dalam kelas menggunakan proyektor, sedangkan media yang akan dikembangkan peneliti dipublikasi dengan *web* sehingga dapat diakses secara *online* selama pembelajaran daring saat ini. Selain itu, media yang akan dikembangkan peneliti juga dapat mengunggah sertifikat hasil latihan yang sudah dikerjakan oleh siswa .

Penelitian oleh Nugraheni (2018). Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengemasan materi pembelajaran yang ada ke dalam media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* disertai dengan kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menarik minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan *Adobe Photoshop* untuk membuat gambar-gambar yang akan dikemas didalam *Articulate Storyline*. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan dan satuan pendidikan,

peneliti mencoba mengembangkan media dengan kebutuhan materi siswa dengan usia tingkat Sekolah Dasar.

Penelitian oleh Yumini & Rakhmawati (2015), terdapat persamaan dengan penelitian yang lakukan, yaitu pengemasan materi pembelajaran yang ada ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan dan satuan pendidikan, penelitian tersebut dilakukan untuk menguji kemandirian belajar. Peneliti mencoba mengembangkan media dengan kebutuhan materi siswa dengan usia tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian tersebut juga menghasilkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang berupa CD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berupa *web* sehingga siswa dapat mengaksesnya secara *online*.

Mengacu pada penjelasan di atas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Kelas V SDN Kaloran II”. Peneliti tertarik melakukan penelitian metode *Research and Development* (R&D) karena berdasarkan data yang didapat pada uraian sebelumnya, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang berbeda dari media lain, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Web*. Peneliti membahas muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi ekosistem pada tema 5

“Ekosistem” karena pembelajaran IPA di SD perlu perhatian khusus. Dengan adanya penelitian ini diharapkan terciptanya pembelajaran yang aktif, dimana di dalam media ini siswa dijadikan sebagai *user* atau pengguna media yang menjabarkan tentang ekosistem di sekitar. Selain itu penelitian ini penting dilakukan karena media pembelajaran interaktif berbasis *web* ini juga dapat diakses secara online sehingga dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran daring apabila terjadi pandemi dimasa yang akan datang.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan akan menjadi warna baru terutama di SDN Kaloran II. Pengembangan berbasis *articulate storyline* sangat cocok digunakan untuk media pembelajaran karena pengaksesannya yang mudah dengan menggunakan *web*, selain pengaksesan yang menggunakan *web* yang dapat memudahkan siswa mengulang mata pelajaran yang telah di pelajari sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, Kurang tertariknya siswa dalam pembelajaran karena media yang digunakan guru monoton dalam pembelajaran, seharusnya media yang digunakan guru dapat menarik siswa. Sehingga siswa menjadi tertarik di dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai sarana dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Inovasi baru dalam media pembelajaran seharusnya ada, hal ini yang juga dapat menjadi daya tarik siswa dalam pembelajaran. Guru hanya

menggunakan ppt dan video di dalam pembelajaran. Media seperti ini membuat siswa kurang tertarik karena hanya melihat layar monitor saja. Media seperti ini juga dapat membuat memori penyimpanan penuh, apalagi siswa yang memiliki memori internal sedikit. Hal tersebut juga dapat menghambat proses pembelajaran, jika proses pembelajaran terhambat maka akan membuat hasil belajar siswa menurun. Maka perlunya media pembelajaran yang dapat menjadi daya tarik siswa.

Media yang akan di kembangkan berupa media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* media yang dapat *dioutput* dengan *web*. Media pembelajaran ini tidak menggunakan memori penyimpanan karena pengaksesannya menggunakan *web*.

Pada materi IPA ekosistem pada KD 3.5 Menganalisis hubungan antara komponen ekosistem dan jaring – jaring makanan di lingkungan sekitar dan KD 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring–jaring makanan suatu ekosistem. Pada materi IPA pembahasan ekosistem siswa mengalami kebingungan sebab cakupan ekosistem sangat luas dan siswa sulit memahami materi tersebut apabila ada gambaran visualnya. Pembelajaran IPA pada materi ini sebelumnya kurang menarik siswa karena guru hanya menampilkan PPT saja dan guru berfokus pada PPT saja. Sehingga siswa tidak memahami materi yang di sampaikan guru.

Subjek peneliti dilakukan pada siswa kelas V di SDN Kaloran II yang berjumlah 22 siswa. SDN Kaloran II merupakan sekolah yang terletak di Desa Kaloran, Kecamatan Nggronggot, Kabupaten Nganjuk

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah berikut.

1. Kurang antusias siswa dalam pembelajaran.
2. Siswa menginginkan inovasi baru dalam media pembelajaran.
3. Siswa kelas V SDN Kaloran II.
4. Pada materi ekosistem siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi.
5. Media yang dikembangkan berbasis *articulate storyline*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan kajian penelitian terdahulu terkait media karena media pembelajaran interaktif berbasis *web articulate storyline* maka dapat dirumuskan masalah yakni

1. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem untuk kelas V SDN Kaloran II ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem untuk kelas V SDN Kaloran II ?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem untuk kelas V SDN Kaloran II ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat diketahui tujuan penelitian ini yakni untuk

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi IPA Materi ekosistem untuk kelas V SDN Kaloran II.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem untuk kelas V SDN Kaloran II.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem untuk kelas V SDN Kaloran II.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *articulate storyline* pada materi ekosistem adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat di dalam system pendidikan ataupun untuk pembaca mengenai media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dalam

pembelajaran IPA materi ekosistem pada subtema hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi Peneliti, yaitu dapat memberi landasan pada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang sejenis tentang aplikasi *articulate storyline* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
- b. Bagi Guru, yaitu dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA
- c. Bagi Siswa, yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar khususnya materi IPA.
- d. Kepala Sekolah, yaitu dapat memberikan masukan yang positif untuk kepala sekolah guna meningkatkan mutu hasil belajar di SDN Kaloran II.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Nur Azmi;, Irwandi;, and Ika Parma Dewi. 2022. "Peningkatan Pemanfaatan Internet Dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Masa Covid-19." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):16477–83.
- Effendi, Effendi, Mursilah Mursilah, and Mujiono Mujiono. 2018. "Korelasi Tingkat Perhatian Orang Tua Dan Kemandirian Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa." *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences* 10(1):17–23. doi: 10.30599/jti.v10i1.131.
- Husna, Millah Nahdah. 2022. "Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Di SD." *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(2):41–48.
- Isti, Lailia Arditya, Agustiningasih Agustiningasih, and Arik Aguk Wardoyo. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1):21–28. doi: 10.26740/eds.v4n1.p21-28.
- Khatimah, Nurul. 2013. "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta Didik." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. 2019. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5(2):153. doi: 10.32332/elementary.v5i2.1750.
- Mardiyah, Annis Muthi'ah. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug." *EduBase : Journal of Basic Education* 2(2):97. doi: 10.47453/edubase.v2i2.393.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Kelas IV SD." *Jurnal Edutech* 6(1):9–19.
- Rahman, M. Fathur. 2015. "Pengaruh Dukungan Orang Tua Dan Fasilitas Belajar Di Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Melalui Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ungaran." *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta* (1):1–7.
- Rohmah, Fitriyah Nur, and Imam Bukhori. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3." *Economic & Education Journal* 2:169–82.

- Safira, Arum Donna, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas. 2021.
“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate
Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima
Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2(2):237–53. doi:
10.37478/jpm.v2i2.1109.
- Usmadi, Usmadi. 2020. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan
Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7(1):50–62. doi:
10.31869/ip.v7i1.2281.
- Wahyuni, Indah Sri, Supriadi, Supratman Zakir, and Iswantir. 2022.
“Perancangan.Media.Pembelajaran.Interaktif Menggunakan Articulate
Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1
Kecamatan Guguak.” 1(9):623–37. doi: 10.36418/comserva.v1i9.84.