ABSTRAK

Skripsi dengan judul **''Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada Materi Ekosistem Kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung"** ini ditulis oleh Anis Mayangningrum, NIM 122051932327, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Dosen Pembimbing Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga membuat peserta didik mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran. Salah satu solusinya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan disseminate (penyebaran), namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *development*. Instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara, angket kebutuhan peserta didik, angket validasi produk, dan angket respon peserta didik. Validasi dilakukan oleh satu orang dosen ahli materi dan satu orang dosen ahli media. Subjek uji coba terbatas dilakukan terhadap 24 peserta didik kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran interaktif didesain menggunakan *Articulate Storyline* telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D dengan tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), develop (pengembangan) dan dessiminate (penyebaran), namun pada penelitian ini hanya terbatas sampai tahap *develop* (pengembangan). Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang berformat (*html 5) kemudian diubah menjadi format (*apk) menggunakan aplikasi *Website 2 Apk* agar produk yang dihasilkan menarik dan mudah digunakan. Komponen yang termuat dalam media pembelajaran meliputi info media, kompetensi, materi, evaluasi, dan *games*. (2) Kela yakan pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi ekosistem menurut validator sebagai ahli materi dan media mendapatkan kriteria sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya rata-rata persentase dari ahli materi sebesar 84% dan ahli media sebesar 90%. Hasil respon peserta didik pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi ekosistem yang didapatkan saat uji coba terbatas dengan rata-rata persentase sebesar 88% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

Thesis with the title **''Development of Interactive Learning Media using Articulate Storyline Application on Class V Ecosystem Material in MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung"** was written by Anis Mayangningrum, NIM 122051932327, Ibtidaiyah Madrasah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, supervisor Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline

This research is motivated by the lack of development of varied learning media, thus making learners easily bored in learning activities. Interactive Learning Media can make learners actively and creatively involved in learning. Based on this, innovation is needed in the use of learning media so that it can help teachers in delivering subject matter and help learners become easier to understand subject matter. One solution is the development of interactive learning media using Articulate Storyline applications.

The purpose of this study was to (1) Determine the development of interactive learning media using the Articulate Storyline application on Class V ecosystem materials in MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, (2) Determine the feasibility of interactive learning media using the Articulate Storyline application on Class V ecosystem materials in MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung

The research method used in this study is research and development using a 4D development model consisting of 4 stages, namely the define (defining), design (designing), development (development) and disseminate (spreading), but in this study only until the development stage. Data collection instruments in the form of interview guidelines, questionnaire needs of students, product validation questionnaire, and questionnaire responses of students. Validation was carried out by one lecturer of material expert and one lecturer of media expert. Limited test subjects were conducted on 24 fifth grade students in MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Data analysis techniques used are descriptive qualitative and descriptive quantitative.

The results of this study indicate that (1) Interactive Learning Media designed using Articulate Storyline has been successfully developed using a 4D development model with stages define (defining), design (design), develop (development) and dessiminate (deployment), but in this study is only limited to the stage develop (development). Learning Media created using the Articulate Storyline application in the format (*html 5) and then converted into the format (*apk) using the Website 2 Apk application so that the resulting product is attractive and easy to use. The components contained in the Learning media include media information, competencies, materials, evaluations, and games. (2) the feasibility of interactive learning media using Articulate Storyline on ecosystem materials according to validators as material and media experts get very feasible criteria. This is evidenced by the average percentage of material experts obtained by 84% and media experts by 90%. The results of learners ' responses to interactive learning media using Articulate Storyline on ecosystem materials obtained during limited trials with an average percentage of 88% are included in the very feasible criteria. It can be concluded that the developed interactive learning media is feasible and can be applied as a learning medium.

الملخص

أطروحة بعنوان "تطوير وسائط التعلم التفاعلية باستخدام تطبيق القصة المفصلة على مادة النظام البيئي للفئة الخامسة في مي بنديلجاتي ويتان سمبرجمبول تولونجاجونج" كتبها أنيس مايانجنينجروم ، نيم ١٢٢٠٥١٩٣٢٢٧ ، برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، عين السيد علي رحمة الله تولونجاجونج ، أوسواتون حسنه مشرف بكالوريوس التربية الإسلامية ، ماجستير التربية

كلمات البحث: وسائل الإعلام التعلم التفاعلي ، قصة واضحة

هذا البحث مدفوع بنقص تطوير وسائط التعلم المتنوعة ، مما يجعل المتعلمين يشعرون بالملل بسهولة في أنشطة التعلم. يمكن لوسائط التعلم التفاعلية أن تجعل المتعلمين يشاركون بنشاط وإبداع في التعلم. بناء على ذلك ، هناك حاجة إلى الابتكار في استخدام وسائط التعلم حتى تتمكن من مساعدة المعلمين في تقديم الموضوع ومساعدة المتعلمين على أن يصبحوا أسهل في فهم الموضوع. أحد الحلول هو تطوير وسائط التعلم التفاعلية باستخدام تطبيقات القصة المفصلية.

كان الغرض من هذه الدراسة هو (١) تحديد تطور وسائط التعلم التفاعلية باستخدام تطبيق القصة المفصلية على مواد النظام البيئي للفئة الخامسة في مي بنديلجاتي ويتان سمبرجمبول تولونجاجونج ، (٢) تحديد جدوى وسائط التعلم التفاعلية باستخدام تطبيق القصة المفصلية على مواد النظام البيئي للفئة الخامسة في مي بنديلجاتي ويتان سمبرجمبول تولونجاجونج تحديد جدوى وسائط التعلم التفاعلية باستخدام تطبيق القصة المفصلية على مواد النظام البيئي للفئة الخامسة في مي بنديلجاتي ويتان سمبرجمبول تولونجاجونج

طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير ٤ د يتكون من ٤مراحل ، وهي التعريف (التعريف) والتصميم (التصميم) والتطوير (التطوير) والنشر (الانتشار) ، ولكن في هذه الدراسة فقط حتى مرحلة التطوير. أدوات جمع البيانات في شكل إرشادات للمقابلة ، واحتياجات الاستبيان للطلاب ، واستبيان التحقق من صحة المنتج ، واستجابات الاستبيان للطلاب. وأجرى المصادقة محاضر واحد من خبراء المواد ومحاضر واحد من خبراء وسائط الإعلام. تم إجراء مواضيع اختبار محدودة على ٢٤ طلاب الصف الخامس في مي بنديلجاتي ويتان سمبرجيمبول تولونجاجونج. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة وصفية نوعية وكمية وصفية.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (١) وسائط التعلم التفاعلية المصممة باستخدام قصة واضحة قد تم تطويرها بنجاح باستخدام نموذج تطوير ٤د مع مراحل تعريف (تعريف) وتصميم (تصميم) وتطوير (تطوير) وإزالة (نشر) ، ولكن في هذه الدراسة يقتصر فقط على مرحلة تطوير (تطوير). تعلم وسائل الإعلام التي تم إنشاؤها باستخدام تطبيق قصة واضحة في شكل (*هتمل ٥) ومن ثم تحويلها إلى شكل (*أبك) باستخدام موقع ٢أبك التطبيق بحيث المنتج الناتج جذابة وسهلة الاستخدام. تشمل المكونات الموجودة في وسائط التعلم معلومات الوسائط والكفاءات والمواد والتقييمات والألعاب. (٢) جدوى وسائط التعلم التفاعلية باستخدام قصة واضحة على مواد النظام البيئي وفقا للمدققين حيث يحصل خبراء المواد والإعلام على معايير مجدية للغاية. يتضح هذا من خلال متوسط النسبة المئوية لخبراء المواد الذين تم الحصول عليهم بنسبة ٨٤ ٪ وخبراء الإعلام بنسبة ٩٠٪. يتم تضمين نتائج ردود المتعلمين على وسائط التعلم التفاعلية باستخدام قصة واضحة على مواد النظام البيئي التي تم الحصول عليها خلال تجارب محدودة بمتوسط نسبة ٨٨ ٪ في المعايير الممكنة للغاية. يمكن الاستنتاج أن وسائط التعلم التفاعلية المطورة ممكنة ويمكن تطبيقها كوسيلة تعليمية.