

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perubahan zaman yang semakin maju maka berdampak pula terhadap perubahan sistem pembelajaran dari masa ke masa, secara langsung maupun tidak juga mempengaruhi perubahan pada sarana dan prasarana pendidikan saat ini, yang diharapkan dapat membantu dalam mencapai tujuan dari pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk mewujudkannya tentu tidak lepas dari proses kegiatan pembelajaran. Sebagaimana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Pendidikan mempunyai peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Karena suatu negara dikatakan mempunyai kebudayaan yang maju salah satunya ditentukan oleh bagaimana budaya pendidikan pada suatu negara itu diperankan, terutama untuk mengenali, menghargai dan mengembangkan kompetensi peserta didik agar ke depannya menjadi sumber daya manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.³

² Tim Literasi Nusantara, *Kompilasi Undang-Undang Pendidikan* (Malang: Literasi Nusantara, 2020).hlm. 2

³ Zaskia Oktaviana Sari dan Erda Ayu Septiasari, “Pentingnya Kreativitas Dan Komunikasi Pada Pendidikan Jasmani Dan Dunia Olahraga,” *Jurnal Olahraga Prestasi* 12, no. 1 (2016). hlm. 99

Dunia mengalami perubahan yang semakin pesat dalam abad 21 tidak terkecuali Indonesia.⁴ Salah satu ciri era globalisasi atau disebut dengan era keterbukaan (*era of oppenes*), yaitu terjadi perubahan pola pendidikan pada abad 21 yang dibuktikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan (*science*) dan teknologi (*tecnology*).⁵ Seiring dengan perubahan dalam abad ini seorang guru harus memiliki satu langkah perubahan, seperti merubah teknik tradisional (ceramah) yang berpusat pada guru menjadi menjadi berpusat pada peserta didik yang lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu mengembangkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) dan mutu pendidikan.⁶ Bangsa yang masyarakatnya tidak siap hampir bisa dipastikan akan tertinggal oleh cepatnya perubahan kemajuan dari ilmu pendidikan dan teknologi yang pesat sebagai ciri khas globalisasi itu sendiri. Maka dari itu kualitas pendidikan harus ditingkatkan.⁷

Pendidikan pada abad 21 peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai macam kompetensi, sehingga pendidikan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kualitas dan kompetensi yang utuh.⁸ Kompetensi abad 21 dibagi ke dalam tiga domain yaitu kompetensi kognitif, kompetensi interpersonal, dan kompetensi intrapersonal.⁹ Selain itu kecakapan yang perlu dicapai pada pembelajaran abad 21 adalah 4C yang meliputi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*criticial thinking and problem solving*), komunikasi

⁴ Ahmad Tarmizi Hasibuan dan Andi Prastowo, "Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI," *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. No. 1 Vol 10, Juni 2019. hlm. 30

⁵ Suryadi Ace, *Pendidikan, Investasi SDM Dan Pembangunan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002). hlm. 4

⁶ Hasibuan and Prastowo, "Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI." hlm.30

⁷ Resti Septikasari dan Rendy Nugraha Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar," *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* 8, no. 2 (2018). hlm. 108.

⁸ Mira Rosa Wati, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi" (Skripsi, Universitas Siliwangi, 2022). hlm. 2

⁹ Eny Winaryati, "Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21," *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNISMUS 2018* 6, no. 1 (2018). hlm. 4

(*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*).¹⁰ Pendidikan pada abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Teknologi menjadi bagian penting dari pendidikan abad 21 yang ditumpahkan pada penggunaan multimedia. Dimana multimedia merupakan salah satu ciri yang paling mencolok pada abad 21.¹¹

Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor yang turut mempengaruhi pembaharuan yang pesat dalam dunia pendidikan. Peran teknologi semakin dirasakan oleh berbagai bidang termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang mendalam tentang kemajuan teknologi modern, karena sangat disadari, peran dan fungsi teknologi dalam memajukan dunia pendidikan.¹² Teknologi dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Dalam proses belajar mengajar yang pada hakekatnya adalah suatu pekerjaan mendidik dan bukan semata-mata mengajar dalam arti teknis, harus terjadi interaksi yang merupakan komunikasi dua arah, sebab manusia pada hakekatnya juga tumbuh dan berkembang dalam hubungan dengan sesama. Disamping itu guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktor yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar.¹³ Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton

¹⁰ Dewi Rahmawati Noer Jannah Idam Ragil Widiyanto Atmojo, "Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022). hlm. 1065

¹¹ Eny Winaryati, "Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21," *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNISMUS 2018* 6, no. 1 (2018)

¹² M.IT Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015). hlm.139

¹³ A Hasan Saragih, "Kompetensi Minimal Seorang Guru Dalam Mengajar," *Jurnal Tabularasa* 5, no. 1 (2008). hlm. 26

dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*.¹⁴

Di dalam proses pembelajaran hadirnya media sangat diperlukan, sebab media berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini, dikarenakan belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit baik dalam konsep maupun faktanya.¹⁵ Pemanfaatan media dalam pembelajaran bisa membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak.¹⁶ Sebagai agen perubahan, guru harus mengikuti dinamika perkembangan zaman termasuk perkembangan pada media pembelajaran.¹⁷ Jika pendidik tidak inovatif di dalam menunjang proses pembelajaran maka akan berdampak pada hasil belajar siswa.¹⁸

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat kita temukan dalam Al-Qur'an. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surah Al-Maidah ayat 16, yaitu:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ
بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾

Artinya:

“Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah

¹⁴ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010). hlm. 1

¹⁵ Sobry Sutikno, *Belajar Dan Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2013). hlm. 106

¹⁶ Lovandri Dwanda Putra and Ishartiwi Ishartiwi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2015),. hlm.170

¹⁷ Darnawati, “Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline,” *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019),. hlm. 9

¹⁸ Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V,” *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020),. hlm.34

mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus.”¹⁹

Dalam Al-Qur’an surat Al-Maidah ayat 16 tersebut Allah SWT menyebutkan kegunaan dari Al-Qur’an. Jika hal itu dikaitkan dengan media pembelajaran, maka kita akan mengetahui kegunaan dari media pembelajaran. Diantara kegunaannya adalah media pembelajaran dapat memberikan petunjuk (pemahaman) kepada peserta didik yang memperhatikan penjelasan dari guru dan memahami materi melalui media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai jembatan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.²⁰

Media pembelajaran adalah alat bantu tenaga kependidikan yang berpengaruh dalam lingkungan belajar untuk menyampaikan informasi yang berisikan materi pembelajaran, sehingga menjadi solusi pendidik untuk meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan penyampaian materi menjadi lebih mudah.²¹ Media pembelajaran interaktif yaitu sarana pengantar berbasis teknologi yang dipakai dalam menyampaikan materi yang bisa membuat kegiatan pembelajaran menjadi aktif sehingga siswa bisa mengerti materi dengan baik.²² Salah satu media interaktif yang dapat digunakan yaitu *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline adalah media untuk membuat sebuah presentasi dengan *template* yang bisa dibuat sendiri atau dengan *template* yang telah disediakan dan bisa menyesuaikan karakter sesuai selera.²³ *Articulate Storyline* mempunyai tampilan seperti aplikasi *PowerPoint*, namun memiliki lebih banyak kelebihan dibandingkan dengan aplikasi *PowerPoint*.

¹⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Dan Terjemahannya* (Surabaya: Karya Agung, 2006) hal 146.

²⁰ Nurtuah Tanjung, “Tafsir Ayat- Ayat Alquran Tentang Manajemen Sarana Prasarana,” *Sabilarrasyad* 2, no. 1 (2017). hlm. 168

²¹ Sri Made Indriani, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias, “Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, no. 1 (2021). hlm. 26

²² Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 8, no. 3 (2020)

²³ Niken Ariani dan Deny Haryanto, *Pengembangan Multimedia Di Sekolah* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2010). hlm. 11

Kelebihan dari *Articulate Storyline* yaitu memiliki fitur penambah karakter, audio, video, gambar dan tautan url dari situs web. Kelebihan lain dari *Articulate Storyline* juga dapat membuat beberapa jenis *quiz*, terdapat tautan url dan tombol, ada *trigger* yang berguna untuk mengatur tombol ke tempat yang kita mau dan mempunyai beberapa bentuk *publish* sehingga produk media pembelajaran yang dibuat terlihat lebih interaktif, komprehensif dan efektif.²⁴

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol, penulis mengamati proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas V masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah selama proses pembelajaran. Pendidik masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan hanya guru yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara peserta didik hanya pasif, mudah bosan dan kesulitan menangkap pesan yang disampaikan guru dalam pembelajaran dengan baik. Hal ini mengakibatkan banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar dalam kelas sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Sebuah hasil penelitian yang dikemukakan oleh Rahardjo menyebutkan dalam proses belajar mengajar akan lebih efektif jika dibantu dengan penggunaan media visual, karena 11% yang dipelajari terjadi melalui indera pendengaran, sedangkan 83% melalui indera penglihatan. Selain itu Rahardjo mengatakan bahwa setiap orang hanya mampu mengingat sekitar 20% dari apa yang didengar, tetapi akan mengingat sekitar 50% dari apa yang dilihat dan didengar.²⁵ Bough menjelaskan kurang lebih 90% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara Dale memperkirakan

²⁴ Rika Kurnia Sari and Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021), hlm. 124

²⁵ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm. 164

bahwa hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya 12%.²⁶ Teori ini mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu meningkatkan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Manfaat media dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, yang dapat membantu memusatkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik. Selain itu, menggunakan media dengan cara ini dapat membantu mencapai arah tujuan penalaran dan meningkatkan keaktifan peserta didik.

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembelajaran telah diteliti oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadillah Mahmud menunjukkan bahwa penggunaan produk multimedia interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) menggunakan media *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS dinyatakan sangat praktis atau layak digunakan.²⁷ Sementara hasil penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Yusri Arisani, dkk menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada lembar observasi guru mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Adapun penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada lembar observasi siswa juga mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.²⁸

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015). hlm.13

²⁷ Nur Fadillah Mahmud, "Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar," *Pgsd* 1, no. 1 (2020): 1–8.

²⁸ Yusri Arisani, Syamsiah, and Patta Bundu, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV

Salah satu materi IPA pada tingkat sekolah dasar adalah ekosistem. Ekosistem berkaitan dengan adanya interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Ekosistem juga berkaitan dengan rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Pemahaman siswa tentang materi ekosistem akan sangat baik jika siswa mengamati langsung pada lingkungan sekitarnya. Namun, berdasarkan hasil observasi, konsep rantai makanan dan jaring-jaring makanan sangat jarang ditemukan langsung pada lingkungan sekitar pada satu pengamatan sekaligus. Siswa juga kesulitan membayangkan rantai makanan yang terjadi pada suatu ekosistem. Untuk itu, diperlukan media untuk menjelaskan konsep tersebut. Beberapa media yang telah dikembangkan terkait ekosistem adalah komik bergambar, diorama, *pop up book*, dan kartu bergambar.²⁹

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar, dan juga perlunya media tambahan lain yang dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penulis akan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam penelitian ini sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar dan diharapkan mampu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPA. Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul penelitian ini: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunkan Aplikasi *Articulate Storyline* pada Materi Ekosistem Kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.”**

SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar,” *Pinisi Journal of Science & Teknologi*, 2023.

²⁹ Firda Dwi Cahyati, Agus Mukti Wibowo, and Rizki Amelia, “Pengembangan Aplikasi Website Pokok Bahasan Ekosistem Di Sekolah Dasar Brawijaya Smart School,” *Experiment: Journal of Science Education* 1, no. 1 (2021). hlm. 29

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Pembelajaran masih berjalan secara konvensional karena guru masih menggunakan media konvensional dalam penyampaian materi.
- c. Kurangnya variasi media dalam pembelajaran.
- d. Terbatasnya media pembelajaran.
- e. Media pembelajaran yang menyulitkan bagi peserta didik sehingga banyak yang kurang paham menguasai materi yang diajarkan.
- f. Diperlukan pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

2. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* materi ekosistem pada peserta didik kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
- b. Kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* materi ekosistem pada peserta didik kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi Ekosistem untuk peserta didik kelas V dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan dalam penelitian berupa aplikasi yang dapat dioperasikan baik melalui laptop ataupun *smartphone*.
2. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini dapat diakses menggunakan koneksi internet (*online*) maupun tanpa penggunaan koneksi internet (*offline*).
3. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* bisa digunakan di *smartphone* ataupun laptop dengan menggunakan *web browser* ataupun dengan menginstal aplikasi *Articulate Storyline* pada laptop.
4. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi ekosistem memiliki beberapa slide/halaman yang berisi tentang:

- a. Halaman informasi media yang memuat petunjuk penggunaan media, profil pengembang, dan daftar referensi.
- b. Halaman kompetensi memuat kompetensi ini, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan peta konsep materi ekosistem.
- c. Halaman materi berisi mengenai materi ekosistem, gambar, video, dan animasi untuk mendukung penjelasan materi terkait ekosistem.
- d. Halaman evaluasi berisikan soal evaluasi pilihan ganda disertai total nilai yang diperoleh dan *review* hasil evaluasi peserta didik.
- e. Halaman games berisikan games mencocokkan gambar dan terdapat total skor yang diperoleh peserta didik.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan atau manfaat yang positif diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem di kelas V.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran tematik materi ekosistem sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan masyarakat.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana yang efektif, mampu meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan referensi media belajar bagi peserta didik lainnya.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu dan keahlian dalam melatih keterampilan pada bidang pengembangan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan dapat menambah ketertarikan peserta didik pada pembelajaran.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung adalah:

- a. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di kelas maupun di rumah.
- b. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat memiliki kualitas yang layak digunakan sehingga media tersebut dapat diterapkan sebagai tambahan media pembelajaran dalam penyampaian materi mengenai ekosistem dan dapat mengatasi masalah yang ditemukan di sekolah
- c. Sebagian besar peserta didik kelas V sudah memiliki *smartphone* menjadikan kemudahan akses *Articulate Storyline* bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya meneliti kelayakan dari media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi ekosistem tanpa mengujicobakan pengaruhnya terhadap peserta didik.
- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada materi ekosistem.
- c. Penelitian ini menggunakan metode penelitian 4D, model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *develop* dikarenakan keterbatasan waktu.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Menghindari adanya perbedaan penafsiran pada penelitian ini, maka perlu dikemukakan penegasan istilah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.³⁰

b. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan suatu aplikasi multimedia yang dipakai untuk alat bantu mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif dengan komponen meliputi gambar, teks, suara, grafik, animasi, simulasi dan video.³¹

³⁰ Gerlach and Ely, *Teaching & Media: A Systematic Approach*, Second Edi, 1971. hlm.57

³¹ Indriani, Artika, and Ningtias, "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi." hlm. 28

c. Ekosistem

Ekosistem berkaitan dengan adanya interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Ekosistem juga berkaitan dengan rantai makanan dan jaring-jaring makanan.³²

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah kumpulan sarana untuk menyampaikan sebuah informasi sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa teks, video, audio, animasi dan gambar.

b. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan suatu aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang berisikan suara, gambar, teks dan video dalam materi pembelajaran serta dilengkapi dengan kuis atau game di dalamnya. Media *Articulate Storyline* digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA. Indikator penerapan media *Articulate Storyline* diantaranya menciptakan materi yang menarik dan efisien, tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan semangat.

c. Ekosistem

Ekosistem dalam penelitian ini adalah materi yang memuat suatu sistem terdiri dari organisme hidup (biotik) dan lingkungan fisik (abiotik) yang saling berinteraksi di dalam suatu wilayah atau area tertentu. Ekosistem melibatkan hubungan kompleks antara organisme hidup satu sama lain dan dengan lingkungan mereka, termasuk faktor-faktor seperti iklim, tanah, air, sinar matahari, dan interaksi ekologis.

³² Cahyati, Wibowo, and Amelia, "Pengembangan Aplikasi Website Pokok Bahasan Ekosistem Di Sekolah Dasar Brawijaya Smart School."

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini menyajikan sistematika skripsi yang merupakan satu kesatuan dan saling mendukung antara pembahasan satu dengan pembahasan lainnya. Dalam penyusunan sistematika skripsi terdiri dari tiga bagian antara lain:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman surat pernyataan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, prakata, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak, dan daftar isi.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdapat lima bab yaitu:

a. Bab I Pendahuluan

Terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah dan operasional, serta sistematika pembahasan.

b. Bab II Landasan Teori dan Kerangka Berpikir

Terdiri dari: landasan teori dan kerangka berpikir (tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang pengembangan, tinjauan tentang multimedia interaktif, tinjauan tentang *Articulate Storyline*, tinjauan tentang materi ekosistem, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

c. Bab III Metode Penelitian

Terdiri dari: model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, tempat dan waktu penelitian, tahap validasi, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdiri dari: hasil penelitian dan pembahasan.

e. Bab V Penutup

Terdiri dari: kesimpulan dan saran penggunaannya

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat izin penelitian, daftar riwayat hidup, dan lain-lainnya yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.