

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE*
STORYLINE BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PADA SISWA SD KELAS V TEMA 4
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

M. Kholid Rafzan Jani

NIM: 118180004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH MATARAM
TAHUN 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE
STORYLINE* BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKAKTAN
MINAT BELAJAR PADA SISWA SD KELAS V TEMA 4
TAHUN AJARAN 2021/2022

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, Februari 2022

Dosen Pembimbing I



Dr Muhammad Nizar, M.Pd. Si
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Sukron Fajiaturrahman, M.Pd.
NIDN.0827079002

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi



Hafidatorrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE
STORYLINE* BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKAKTAN
MINAT BELAJAR PADA SISWA SD KELAS V TEMA 4
TAHUN AJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama M. Kholid Rafzan Jani telah di pertahankan di depan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada tanggal Februari 2022

DosenPenguji

1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN.0821078501 Ketua (.....) 
2. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802 Anggota (.....) 
3. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501 Anggota (.....) 

Menyetujui :

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Dekan FKIP,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa

Nama : M. Kholid Rafzan Jani

NIM : 118180004

Alamat : Dusun Tandek, Desa Labulia, Kab. Lombok Tengah, NTB

Memang benar skripsi yang berjudul "pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan minat belajar pada siswa sd kelas v tema 4 tahun ajaran 2021/2022" adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang dia juga sebagai sumber dan dicantumkan ke dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggungjawabkannya, termaksud bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Februari 2022

Yang Membuat Pernyataan



M. Kholid Rafzan Jani

118180004



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. KHOLID RAJAN JANI
NIM : 118118004
Tempat/Tgl Lahir : LABULIA / 29-06-1999
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FKIP
No. Hp : 087 756 980 703
Email : khaudrajan2906@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SD KELAS V
TEMA 4 TAHUN AJARAN 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 42%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 14 - MARET 2022
Penulis



M. KHOLID RAJAN JANI
NIM. 11818004

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. KHOLID RAFZAN JANI
NIM : 1181 8004
Tempat/Tgl Lahir : LABUKIA / 24-06-1999
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 087 756 980 703 / kholid.rafzan.2106@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE
STORYLINE BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MEMINGKATKAN
MINAT BELAJAR PADA SISWA SD KELAS V TEMA 4. PAJUN AJARAN
2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 14 - MARET 2022

Penulis



M. KHOLID RAFZAN JANI
NIM. 11 81 8004

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

Motto dan Persembahan

MOTTO

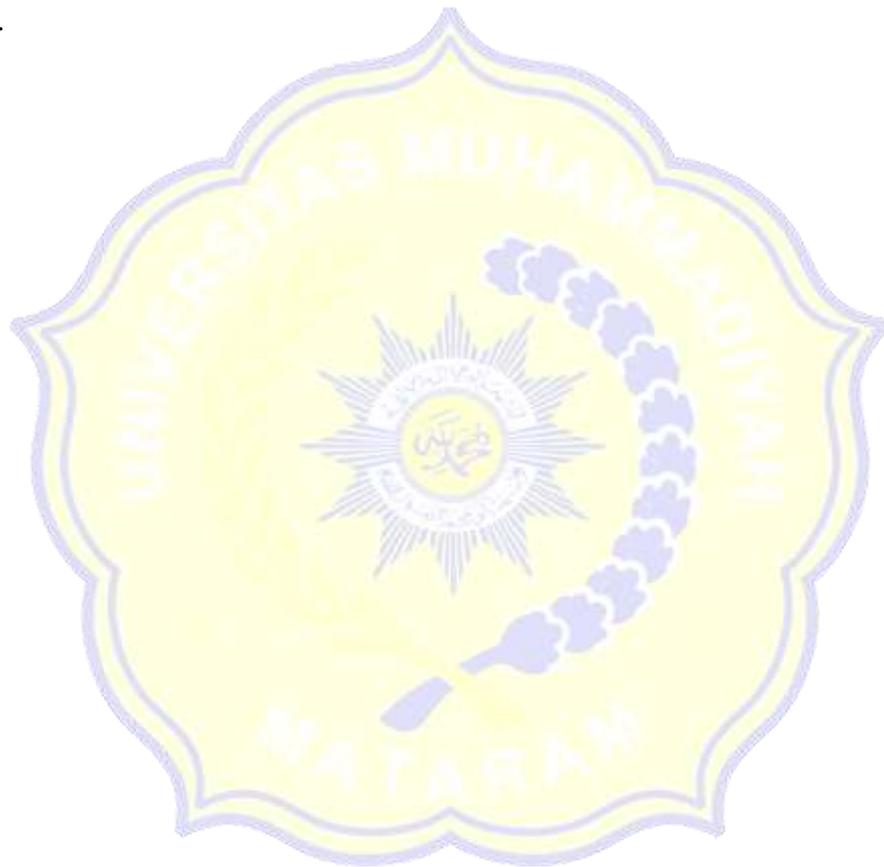
Learn by doing
(Belajar sambil melakukan)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya persembahkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Mataram pada prodi PGSD :

1. Kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan magfirah nya, telah memberikan kesehatan, kesabaran, dan kesempatan hingga saat ini.
2. Persembahan ini di tujukan sepenuh hati kepada ayahandaku tercinta dan ibundaku tercinta yang senantiasa memberikan kekuatan kasih sayang dan nasihat.
3. Kepada Alm. Kakek tercinta yang ikhlas merawat dan menjaga beserta mendidik saya sehingga pada saat ini saya bisa menyelesaikan pendidikan strata 1 di universitas muhammadiyah mataram.
4. Buat saudara/I ku yang menjadi semangat kekuatan ku dalam berproses.

5. Kepada sahabat dan teman-teman yang selalu mendukung dan memberikam semangat.
6. Kepada wanitaku yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan serta selalu sabar dalam menunggu dan ikhlas dalam menanti.
7. Kepada keluarga besar dari ayahanda dan ibunda terimakasih atas dukungannya.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikana Rahmat dan ridho-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul, “Pengembangan media pembelajaran interaktif articulate storyline berbasis budaya lokal untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V Tema 4”, dapat diselesaikan dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Daerah Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan Skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

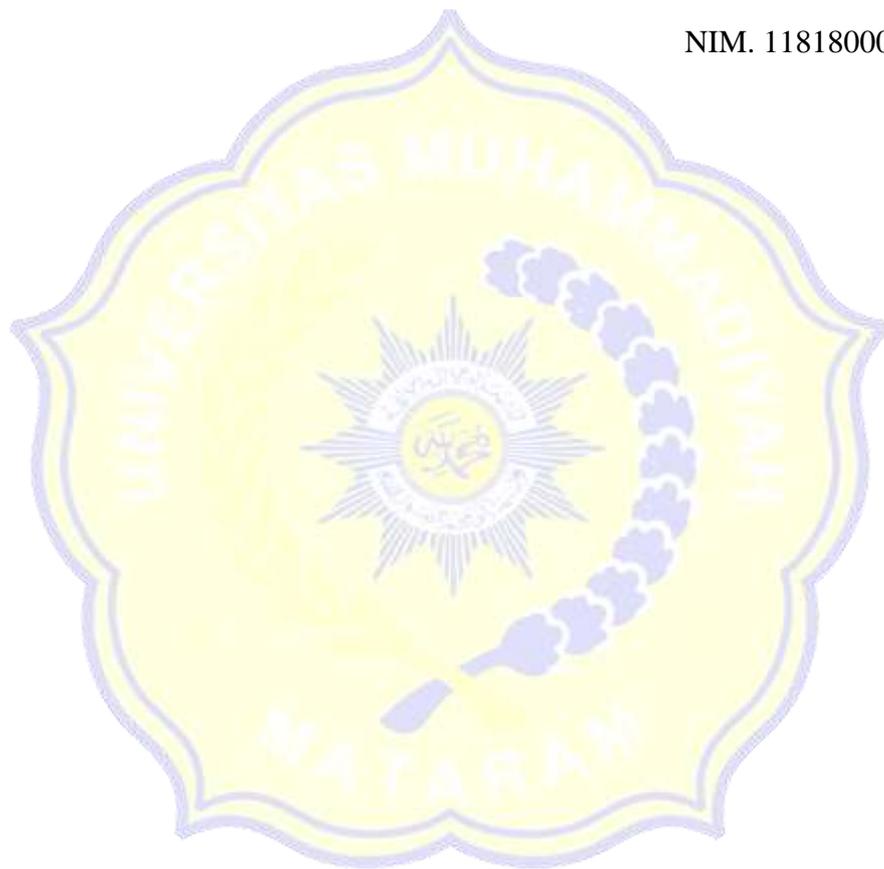
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abdul Gani, M.Pd. sebagai Rektor UMMAT
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si. sebagai Pembimbing I
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 2022

M.Kholid Rafzan Jani

NIM. 118180004



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V tema 4 yang valid, praktis dan efektif. Metode penelitian pengembangan yang di gunakan adalah metode pengembangan 4D, yaitu (1) Tahap Pendefisian (*Define*), (2) Tahap Perencanaan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), dan (4) Penyebaran (*Dessiminate*). Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator ahli media dan ahli materi maka di peroleh hasil persentase rata-rata ahli materi 89,2% dan ahli materi dari tempat penelitian mendapatkan hasil persentase rata-rata 92,8%, validasi media rata-rata persentase 96,1% dan validasi media dari tempat penelitian mendapatkan hasil persentase rata-rata 94,6%, bisa di katakan dalam katagori sangat valid. Hasil keperaktisan media pembelajaran melalui lembar observasi di peroleh hasil 80%, bisa di katakan sangat praktis.

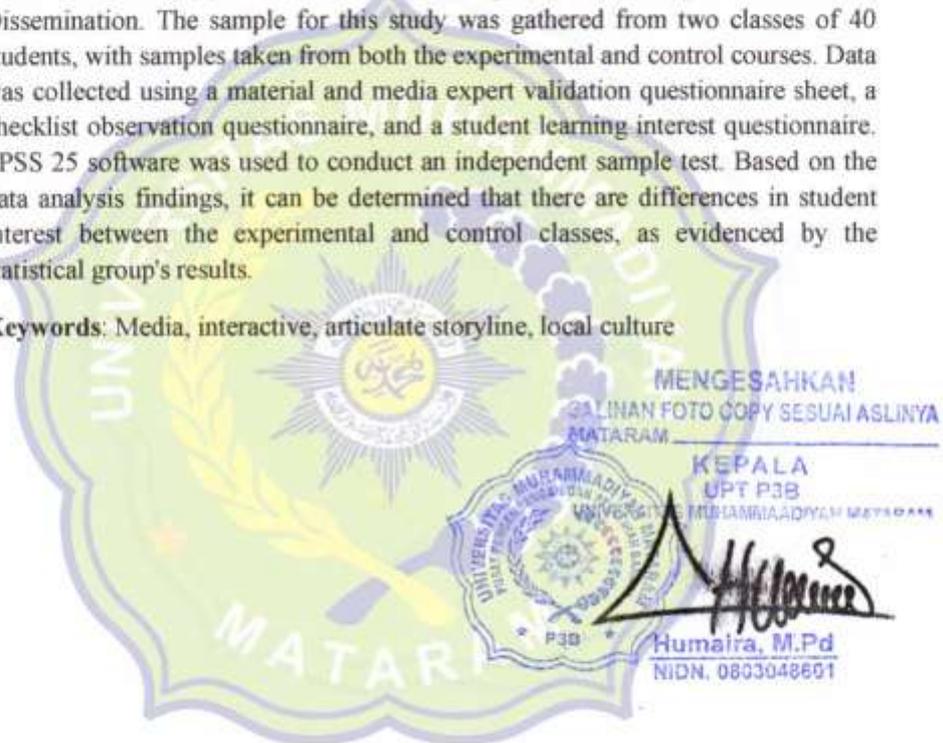
Hasil keefektifan media pembelajaran di lihat dari tabel angket minat belajara siswa sebagai analisis data dan di hitung menggunakan *software* SPSS 25, sehingga perolehan hasil rata-rata dari uji *normality* mendapatkan hasil lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat di katakan normal, kemudian di lanjutkan dengan tahap uji *homogenity* mendapatkan hasil yang homogen sehingga di lanjutkan ke tahap uji *independent sample test* bahwa minat belajara siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* perbedaan di tunjukkan dari hasil uji statistik.

Kata kunci: Media, interaktif, *articulate storyline* ,budaya lokal

Abstract

This research aims to create a valid, practical, and effective interactive learning media product based on local culture and natural science material to increase interest in elementary school students in grade 4 theme 4, as well as to determine whether there is a difference in learning interest between the experimental and control classes using learning media. The 4D development process was employed, which includes (1) Definition, (2) Design, (3) Development, and (4) Dissemination. The sample for this study was gathered from two classes of 40 students, with samples taken from both the experimental and control courses. Data was collected using a material and media expert validation questionnaire sheet, a checklist observation questionnaire, and a student learning interest questionnaire. SPSS 25 software was used to conduct an independent sample test. Based on the data analysis findings, it can be determined that there are differences in student interest between the experimental and control classes, as evidenced by the statistical group's results.

Keywords: Media, interactive, articulate storyline, local culture

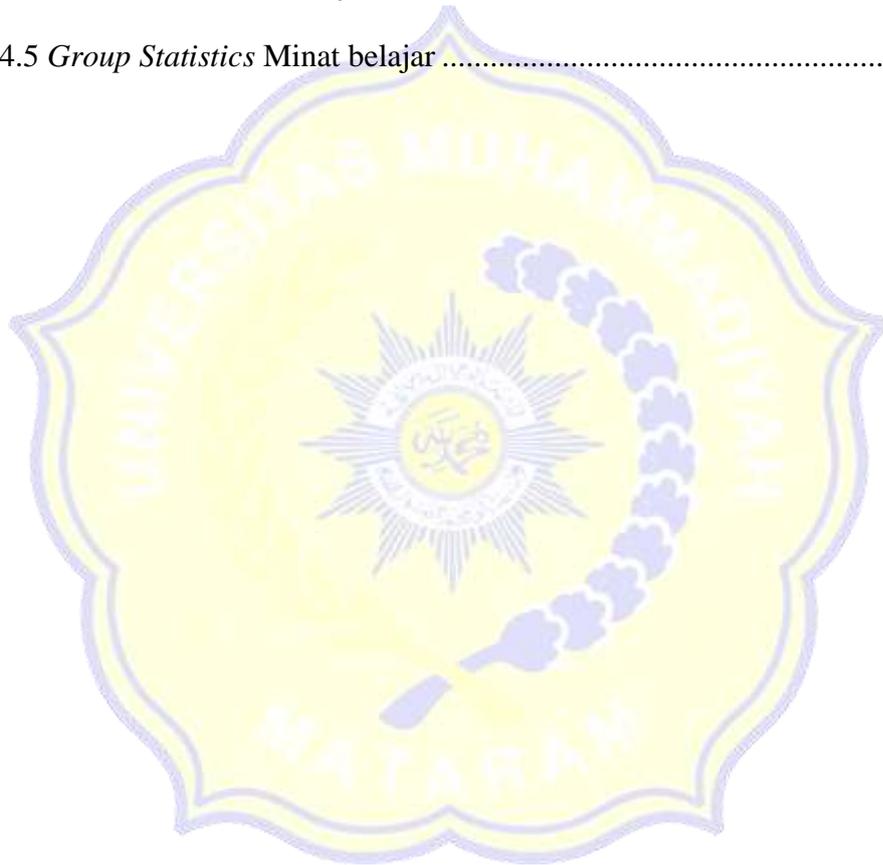


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 RumusanMasalah	6
1.3 TujuanPenelitian	6
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembang.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian yang relevan	10
2.2 KajianPustaka.....	11
2.2.1 Media pembelajaran	11
2.2.1.1 Macam-macam media pembelajaran	12
2.2.1.2 Fungsi media pembelajaran.....	15
2.2.1.3 Kriteria pemilihan media pembelajaran	18
2.2.2 Articulate <i>storyline</i>	21
2.2.2.1 Fungsi media <i>Articulate storyline</i>	23

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tampilan media pembelajaran articulate storyline	50
Tabel 4.2 Hasil validasi keseluruhan	56
Tabel 4.3 Hasil angket minat belajar siswa.....	58
Tabel Hasil 4.4 Test of Normality.....	59
Tabel 4.5 <i>Group Statistics</i> Minat belajar	61



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Penggunaan media digital untuk pembelajaran telah mengalami perkembangan yang sangat penting. Munculnya media digital telah memberikan berbagai inovasi pendidikan, dan pembelajaran tradisional yang kaku dan monoton akan digantikan oleh pembelajaran media digital yang dianggap lebih praktis, lebih fleksibel, dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. berhubungan dengan perkembangan zaman bahwa gadget sudah menjadi suatu perangkat yang melekat dalam kehidupan sehari-hari baik itu masyarakat ataupun peserta didik, tentu saja gadget memiliki fungsi yang positif dan negatif, sehingga dalam dunia pendidikan saat ini gadget sudah berperan sebagai suatu perangkat yang sangat-sangat di butuhkan, karena perangkat ini sudah tidak bisa di hindari ataupun di cegah penggunaanya baik di kalangan masyarakat ataupun di lingkungan sekolah karena peserta didik zaman sekarang sudah sangat terpengaruh dengan perangkat ini sehingga sangat di sayangkan jika peserta didik terpengaruh dalam fungsi negatif dari perangkat ini seperti ketergantungan dalam game online, atau aplikasi-aplikasi yang sangat merugikan dan tidak bermanfaat untuk mendidik, karena dengan adanya perangkat ini dapat menurunkan potensi dan minat belajar siswa, karena perangkat ini lebih di minati yang menyebabkan kurangnya minat belajar baik di rumah ataupun sekolah karena kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa rendah yang mengakibatkan minat belajar siswa menurun.

Ilmu pengetahuan alam atau science adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam, termasuk benda hidup dan tak hidup, atau ilmu kehidupan dan ilmu dunia fisik. Pengetahuan ilmiah diperoleh dan dikembangkan berdasarkan serangkaian studi yang dilakukan oleh para ilmuwan untuk mencari jawaban atas pertanyaan "apa?", "mengapa?" Dan "bagaimana?". fenomena alam dan penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa dapat mengeksplorasi dan memahami alam secara ilmiah. Pendidikan sains adalah tentang mencari tahu dan melakukan sesuatu untuk membantu siswa memahami alam lebih dalam. Dengan demikian, pendekatan yang digunakan dalam penyajian pembelajaran saintifik adalah dengan memadukan pengalaman proses ilmiah dan pemahaman produk ilmiah berupa pengalaman langsung (Depdiknas, 2002).

Menurut Darmodjo (1993), perkembangan intelektual siswa sekolah dasar termasuk dalam kategori operasi konkret, sehingga belajar sangat membutuhkan pengalaman konkret. Selain itu, karena penekanan pada proses yang menjadi ciri pembelajaran IPA di sekolah dasar, kegiatan pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Siswa secara aktif mengeksplorasi, bereksperimen, menguji, berdiskusi, atau melakukan kegiatan lain yang menekankan pembelajaran aktif dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya.

Peneliti berpendapat alam dapat di manfaatkan dalam segala hal baik untuk pembelajaran, kesehatan, uji coba yang dapat menjadi kebiasaan beserta pengalaman nyata yang bermanfaat untuk manusia. Sehingga guru dapat mengajak siswa untuk memanfaatkan alam sekitar dalam praktik melestarikan budaya lokal di daerah sekitar, misalnya seperti memanfaatkan tumbuhan untuk kesehatan. Karena dengan perkembangan zaman anak-anak zaman sekarang banyak yang tidak mengetahui budaya lokal di daerah sekitarnya, padahal hal itu sangat bermanfaat dan dapat menjadi suatu pembelajaran memanfaatkan alam untuk melestarikan budaya lokal. Boove dan Thill (2014) juga berpendapat bahwa budaya lokal merupakan suatu sistem yang diungkapkan melalui berbagai simbol, kepercayaan, sikap, nilai, harapan, dan norma dalam berperilaku.

Dalam hal ini ini terdapat beragam budaya lokal di setiap daerah terutama suku sasak yang memiliki kebiasaan memanfaatkan alam sekitar untuk kebutuhan, tidak terkecuali untuk menjaga kesehatan terutama memanfaatkan tumbuhan sebagai obat alami atau herbal sehingga menjadi budaya lokal suku sasak yang masih kerap di peraktikkan sampe saat ini, sehingga sudah menjadi kepercayaan yang dapat di lestarikan dan bermanfaat sebagai sarana untuk kesehatan.

Budaya lokal yang di maksud peneliti di sini adalah tradisi “mamaq” dan “berodaq”, yakni suatu kebiasaan turun temurun masyarakat suku sasak yang memanfaatkan tumbuhan seperti daun sirih dan rempah-rempah yang di jadikan ramuan atau obat tradisional yang bermanfaat untuk kesehatan.

Mamaq adalah tradisi nenek moyang suku sasak yang di wariskan secara turun temurun, yakni salah satu tradisi yang bermanfaat untuk kesehatan, karena mamaq ini di lakukan dengan cara mengunyah daun sirih beserta buah pinang beserta bahan lain nya yang bermanfaat sebagai kesehatan, baik itu kesehatan gigi agar kuat, gusi agar sehat beserta menghilangkan bau mulut dan juga bermanfaat sebagai kesehatan tekanan darah dan rileksasi. Berodaq adalah suatu prilaku yang memanfaatkan rempah-rempah seperti kunyit, daun laos yang di percaya sebagai kesehatan kulit, menstabilkan tekanan darah dan rileksasi, sehingga dua tradisi tersebut sudah menjadi kepercayaan suku sasak sebagai pengobatan alami yang sangat bermanfaat. Hal ini dapat menjadi suatu pembelajaran memanfaatkan alam dan melestarikan budaya lokal untuk mempertahankan kelestarian yang berkenaan dengan budaya daerah, perlu ditunjukkan pada usaha pembaharuan yang berkenaan dengan keterampilan, dapat di jadikan sarana materi pembelajaran yang di integrasikan dengan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi modern.

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang salah satunya adalah di bidang komputer. Dengan kecanggihan teknologi komputer ini mampu mengolah dan mengerjakan suatu pekerjaan yang selama ini dilakukan secara manual oleh manusia menjadi lebih mudah, cepat dan akurat baik dari segi penghematan ruang, waktu dan tenaga. Kehadiran komputer ini sangat di butuhkan dalam kehidupan manusia diantaranya ekonomi, bisnis dan pendidikan. Komputer juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Dalam hal ini peneliti tertarik untuk memanfaatkan perangkat tersebut sebagai sarana pembelajaran yang bermanfaat seperti menjadikan perangkat ini sebagai media pembelajaran sehingga terdapat inovasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga jika perangkat gadget tidak dapat di cegah maka di manfaatkan sebagai sarana media pembelajaran.

Salah satu aplikasi media digital yang dapat dikembangkan sebagai media pendidikan adalah detail cerita. Clear Story Outline adalah software untuk membuat media pendidikan interaktif yang memberikan pengalaman visual dan audio bagi siswa. Melalui media visual dan audio dapat mengikutsertakan organ indera siswa yaitu mata dan telinga untuk menangkap materi yang disampaikan melalui media tersebut. Karena dengan melihat dan mendengar, kita dapat mengingat 50% dari apa yang dikatakan (Rossman, 2011). Selain itu, hadirnya perpaduan multimedia dengan program cerita yang detail membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Saleem, 2017). Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA tema 4 (sehat itu penting) pada siswa SDN 1 Labulia kelas V”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V tema 4?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V tema 4?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V tema 4?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian yaitu :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V tema 4.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V tema 4
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis budaya lokal pada materi IPA untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD kelas V tema 4

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi pengembangan produk dalam survei ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif materi IPA 4 mata pelajaran IPA kelas 5 SD.
2. Produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan merupakan sarana untuk memfasilitasi penyebaran materi ilmiah Topik 4 yang terintegrasi dengan budaya lokal.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan mengandung beberapa komponen bantu seperti teks, gambar, suara, dan animasi, sehingga memungkinkan untuk memvisualisasikan konsep yang masih kompleks atau abstrak sehingga lebih jelas dan konkrit.
4. Mengembangkan produk media pembelajaran interaktif dengan aplikasi alur cerita yang jelas
5. Hasil produk pembelajaran interaktif berupa media berbasis (html5), atau berupa file aplikasi, yang dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti handphone, laptop atau komputer.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembang

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa asumsi pengembangan sebagai berikut.

- 1)Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam memberikan materi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat,

motivasi, dan interaktivitas siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik.

- 2) Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi konten yang lebih konkrit, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran interaktif dirancang dengan kombinasi teks, gambar, audio, animasi dan tombol navigasi untuk menghilangkan kebosanan dalam belajar siswa.
- 4) Baik guru maupun siswa dapat mengoperasikan laptop atau komputer

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan perkembangan.

- 1) Produk ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa SD, sehingga produk yang dikembangkan hanya untuk siswa kelas V SD.
- 2) Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan bantuan telepon genggam/alat, laptop atau komputer.
- 3) Produk yang dikembangkan hanya digunakan pada buku teks IPA TEMA 4 kelas V SD.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Sebuah studi yang baik adalah salah satu dengan hasil yang relevan. Karena ini merupakan panduan awal sebagai kerangka untuk menambah, mengembangkan dan menyempurnakan penelitian yang sudah ada. Temuan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian Nurul Khusna, Dkk, (2017) dengan penelitian *research and development* dengan judul “Pengembangam Media Pembelajaran Jimat menggunakan *Articulate Storyline*”. Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif sangat menarik dan memiliki rating sebesar 94%. Hasil proyek *Articulate Storyline* sama baiknya dengan media interaktif lainnya seperti Adobe Flash dan Micromedia Flash. Software *Articulate* juga dapat diakses secara online dan terkoneksi dengan web/internet.

Kesamaan antara peneliti dan peneliti Nurul Khusna dkk adalah sama-sama menggunakan media *Articulate Storyline*. Perbedaannya adalah tujuan pembangunan

2. Penelitian yang dilakukan oleh P.A Saputro dan J.H.Lumbantoruan (2017) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VII.

Kesamaan antara peneliti dan peneliti P.A Saputro dan JH Lumbantoruan adalah sama-sama menggunakan Articulate Storyline, yang membedakan adalah materi yang disajikan dalam pengembangan media.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Ferdawela dan Reinita (2021) juga melakukan penelitian yang sama tentang articulate storyline namun bedanya terletak pada variabel terikat nya yaitu model think pair share dengan interaktif articulate storyline berbasis budaya lokal.

3. Kajian Pustaka

4. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan (Arsyad,2011:3). Artinya bahwa media adalah pengantar pesan kepada penerimapesan.Wina sanjaya (2010:204) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Gerlach (cecep 2016: 7) Media pembelajaran bukan hanya sekedar benda dan alat, tetapi dapat berupa orang atau sesuatu yang bersifat pribadi. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman mereka sendiri, memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dan mengubah perilaku mereka menjadi lebih baik melalui pengalaman mereka sendiri.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas yaitu media pembelajaran adalah suatu perangkat yang digunakan sebagai suatu pengantar dalam proses belajar mengajar yang dapat memudahkan proses pembelajaran.

5. Macam-macam media pembelajaran

Brets (Muhammad Ali 2013: 19) membuat klasifikasi berdasarkan adanya 3 ciri, yaitu: suara(audio), bentuk (visual) dan gerak (motion). Atas dasar ini Brets membuat delapan kelompok media yaitu:

1. Media visual yang bergerak dengan suara, yaitu media yang di dalamnya ada suara, ada gerakan dan terlihat bentuk bendanya. Jenis media ini adalah yang paling lengkap. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini antara lain televisi, kaset video, dan film.
2. Media suara namun visual, yaitu media yang di dalamnya terdapat suara, objek dapat dilihat, tetapi tidak ada gerakan. Contoh kaset suara, slide suara atau rekaman televisi gambar diam (television mastery recording).
3. Media audio semi-gerak memiliki suara dan gerak, tetapi tidak dapat sepenuhnya mewakili suara gerak. Contoh: telemail atau teleboard.
4. Media visual gerak, yaitu media yang di dalamnya terdapat benda yang bergerak. Contoh: film (gerakan) tanpa suara (tanpa suara).
5. Media visual lain, mis. benda itu ada, tetapi tidak bergerak. Contoh: film, gambar, microform atau halaman cetak.
6. Media semi gerak, yaitu yang menggunakan garis dan huruf, seperti teleautograph.
7. Media audio, hanya menggunakan suara. Contoh: radio, telepon, audio.
8. Media cetak hanya menampilkan karakter tertentu, yaitu huruf (karakter suara).

Susanto (2005:122) dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk media komunikasinya sebagai berikut:

1. Barang Cetak adalah semua barang cetakan yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan seperti surat kabar, leaflet, pamflet, dan buletin.
2. Media visual, atau media tampilan, berarti menerima pesan yang disampaikan dengan menggunakan penglihatan. Misalnya, film, TV, lukisan, foto. Pameran, dll.
3. Media audio untuk menerima pesan yang dikirimkan menggunakan pendengaran, seperti radio, telepon, dan tape recorder.
4. Media audiovisual adalah media komunikasi yang memungkinkan Anda untuk melihat dan mendengar, seperti televisi dan film, di mana Anda dapat mengakses informasi yang dikirimkan dan menggunakan penglihatan dan pendengaran pada saat yang bersamaan.

6. Fungsi media pembelajaran

Media pendidikan dalam mendukung proses pendidikan melakukan banyak fungsi. Menurut Levian Lenz (Hujair A.H. Sanaky, 2013: 7), fungsi perangkat pembelajaran adalah:

1. Fungsi perhatian, media visual adalah intinya. Artinya, menarik dan mengarahkan siswa untuk fokus pada isi pelajaran terkait dengan makna visual yang muncul atau menyertai teks pelajaran.
2. Ciri emosional, media visual dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa ketika belajar dan membaca teks ilustrasi. Gambar dan simbol dapat

membangkitkan emosi dan sikap siswa, seperti informasi tentang masalah sosial atau ras.

3. Fungsi kognitif, media visual dapat dilihat dari penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual memudahkan untuk mencapai tujuan, memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensasi media pembelajaran dapat dilihat dalam penelitian yang menunjukkan bahwa media visual, yang memberikan konteks untuk pemahaman teks, membantu siswa disleksia untuk mengatur dan mengingat informasi dalam teks. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mewedahi siswa yang lemah dan lamban dalam menerima dan memahami isi teks atau isi kelas yang disajikan secara lisan.

Menurut Suwardi (2007:76) dalam bukunya Manajemen Pembelajaran, fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber pendidikan artinya media yang digunakan guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana materi pendidikan itu berada.

2. Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat berarti media memiliki kemampuan untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk memberikan materi yang lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

7. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Fusiqon (Fauziyah 2014: 3) Kriteria pemilihan media pembelajaran didasarkan pada beberapa prinsip, yaitu: efisien, relevan dan produktif. Pendidik harus mempersiapkan segala sesuatunya terlebih dahulu, terutama media, sebelum melancarkan kegiatan pembelajaran.

Setyosari (2009: 15-25) ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu:

a. Kesesuaian

Saat memilih media, Anda perlu menyesuainya dengan materi. Misalnya seorang pendidik ingin siswa menyalakan kompor, maka pendidik perlu memiliki media tentang cara menyalakan kompor.

b. Tingkat kesulitan

Satu-satunya media yang ditawarkan sekolah adalah buku dan papan tulis. Gambar biasanya tidak jelas dalam buku, tetapi kalimatnya terlalu panjang untuk dipahami oleh siswa. Khusus dalam pembelajaran TIK, buku TIK biasanya memiliki gambar dan lingkari langkah-langkah menyalakan komputer, namun gambar dan kalimatnya tidak jelas dan sulit dipahami oleh siswa. Jadi guru harus menjelaskannya sendiri.

c. Biaya

Biaya ini merupakan masalah utama ketika memilih media. Jangan memilih media yang mahal. Namun, itu tidak membantu siswa. Pilih media yang relatif murah tetapi memiliki banyak keuntungan bagi siswa agar materi pelajaran lebih mudah dipahami.

d. Ketersediaan

Masalah ketersediaan ini biasanya terjadi di sekolah-sekolah dengan fasilitas rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara mengoperasikan komputer tetapi sekolah tidak memiliki komputer, sebaiknya guru memilih media lain seperti menjelaskan langkah-langkah pengoperasian komputer di papan tulis.

e. Kualitas teknis

Ini adalah media yang sangat bagus, dan sangat berguna jika kualitas teknis media juga bagus. Jika media memiliki kualitas teknis yang dapat digunakan untuk segala hal, beberapa sumber mengatakan bahwa media memiliki kualitas teknis yang sangat baik untuk memahami siswa yang sedang belajar.

Gintings (2008: 147-148) Guru perlu memahami syarat-syarat alat peraga yang baik, yang dijadikan pedoman dalam memilih alat peraga. Kriterianya adalah:

1. Media memberikan informasi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran
2. Sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa
3. Merancang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan
4. Fleksibilitas, yaitu menyesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar
5. Sertakan informasi yang memotivasi siswa untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan
6. Penyajian media yang sederhana memudahkan siswa dalam memahami

materi yang disampaikan, bukan sebaliknya

7. Dapat dirusak atau digunakan sendiri oleh guru atau siswa
8. Sarana dan prasarana sekolah yang ada mendukung pengoperasian media
9. Biaya media dan pemeliharaan tetap dalam anggaran sekolah.

Azhar Arsyad (1997: 76-77) mengemukakan bahwa kriteria pemilihan alat media adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran
3. Praktis, luwes, dan tahan
4. Guru terampil menggunakan
5. Pengelompokan sasaran
6. Mutu teknis

8. Articulate Storyline

Menurut (Amiroh, 2019: 2). Articulate Storyline adalah aplikasi yang digunakan untuk menyajikan informasi untuk tujuan tertentu. Keterampilan presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan artistik, dan Anda dapat menggabungkan kedua kemampuan ini untuk membuat presentasi yang menarik. Software presentasi tidak hanya dibuat dengan Articulate Storyline, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan Articulate Storyline.

1. Audio
2. Video
3. Flash Presentation (menggunakan macromedia flash)
4. Projector Presentation (menggunakan macromedia flash)

5. Flash Banner (menggunakan Flash Banner Creator)
6. Camtasia
7. Powerpoint dan sebagainya

Media pembelajaran Articulate Storyline ini merupakan media alternatif yang digunakan oleh banyak authoring tools. Articulate Storyline adalah kombinasi dari perangkat lunak. Alat pemrograman yang dapat membantu melatih desainer dari tingkat pemula hingga ahli. Keunggulan program Articulate Storyline adalah merupakan software cerdas sederhana dengan prosedur pembelajaran interaktif melalui template yang dapat dipublikasikan secara offline atau online, sehingga memudahkan pengguna untuk memformat dalam bentuk jaringan pribadi, CD, pengolah kata dan pembelajaran pengelolaan. sistem (SLA).

9. Fungsi Media Articulate Storyline

Menurut (Hermono & Nurhakim, 2018: 44). Terdapat 4 fitur pada software Articulate Storyline yang sangat berguna untuk membuat media pembelajaran berbasis Information and Communication (ICT) baik versi online maupun offline. Keempat fungsi tersebut adalah:

1. Memperjelas keterlibatan alur cerita: Rancang materi pembelajaran interaktif
2. Klarifikasi Pembuat Kuis Alur Cerita: Rancang pertanyaan interaktif yang terdiri dari 11 variasi pertanyaan berbentuk pilihan ganda, esai, kecocokan, keaslian, dan lainnya.
3. Articulate Storyline Presenter: Untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Articulate Engage dengan pertanyaan interaktif

yang dibuat dengan Articulate Storyline Quize Make, software ini secara otomatis terintegrasi ke dalam software powerpint

4. setelah instalasi. Akan selesai. Articulate Storyline Video Encoe : Software ini digunakan untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran. Fitur lainnya adalah hasil akhir berupa video flash dan berfungsi sebagai rekaman video yang dapat diunggah sebagai video pembelajaran.

Selain memiliki empat fitur, Articulate Storyline memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Mudah dibuat untuk orang yang berpengalaman dan tidak berpengalaman.
2. Sangat mudah bagi orang yang berpengalaman dan mereka yang tidak dapat memasukkan file dalam berbagai format seperti PowerPoint dan video flash.
3. Bisa dalam bentuk audiovisual-visual, suara, dan gambar dapat dibuat dengan alur cerita yang diartikulasikan.
4. Ada aplikasi pembuatan kuis tanpa import file dari luar. Kami menyediakan konten interaktif karena siswa terlibat dalam pembelajaran.

10. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline.

Sebelum membuat reka bentuk tutorial berdasarkan Jalan Cerita Artikulasi, perkara pertama yang kami sediakan dahulu ialah bahan bantu mengajar dan bahan yang akan kami perkenalkan antaranya:

1. Buku sumber pelajaran, silabus.
2. *Software Articulate Storyline.*

3. Pendukung yang lain, bisa berupa gambar, video, musik dan sebagainya.

Setelah semuanya siap, langkah selanjutnya adalah menginstal software Articulate Storyline sebagai berikut:

1. Klik kanan menu Mulai.
2. Kemudian klik Explore dan akan muncul jendela Start Menu dengan mencari aplikasi Articulate Storyline.
3. Setelah Anda menemukan ikon Articulate Storyline, klik dua kali pengaturan Articulate Storyline.
4. Saat jendela instalasi Storyline yang jelas muncul, klik Next.
5. Kemudian muncul slider bar dan klik I accept the terms of the license agreement.
6. Kemudian muncul daftar Articulate Presenter, engange, quizmaker dan video encoder.
7. Setelah selesai, Install Shield Wizard akan menampilkan slider, lalu klik Install.
8. Kemudian muncul Articulate Installshield Wizard, tunggu sampai proses instalasi selesai, dan klik Finish jika sudah selesai.
9. Setelah instalasi, sebelum digunakan, masukkan Articulate to crack, multimedia Articulate Storyline dapat digunakan.

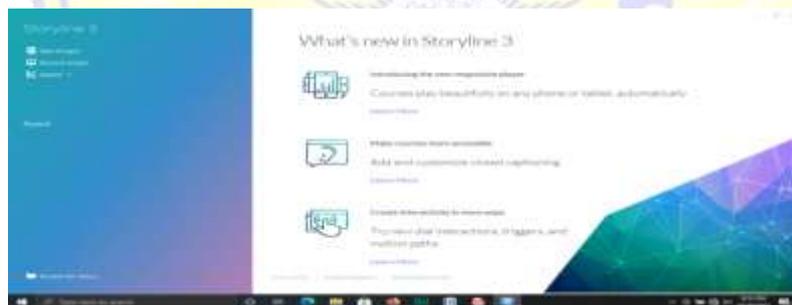
Setelah terinstal, lembar Articulate Storyline adalah sebagai berikut:

1. Mengaktifkan program Articulate Storyline, kemudian click dua kali icon Articulate Storyline.

Gambar 2.1 Tampilan pembuka Aplikasi *Articulate Storyline*

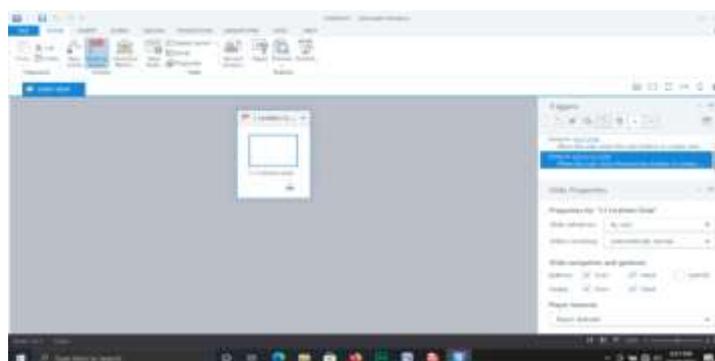


Gambar 2.2 Tampilan Awal Aplikasi *Articulate Storyline*.

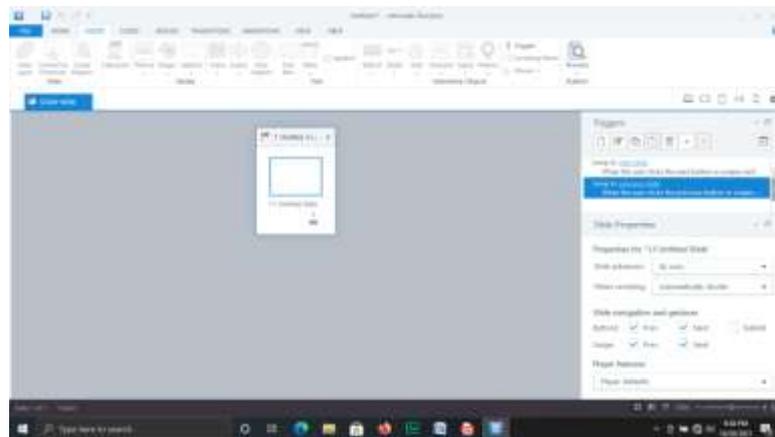


2. Setelah terbuka, dipilih *create new project*, maka muncul lembar kerja *Articulate storyline*.

Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja *Articulate Storyline*

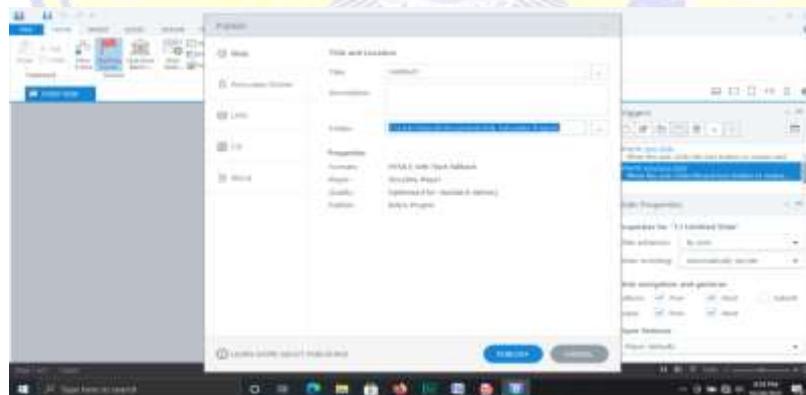


Gambar 2.4 Tampilan Insert untuk memasukan file gambar, audio, teks ataupun animasi dalam aplikasi *Articulate Storyline*.



3. *Pilih Web, Articulate Storyline Online, LMS, atau CD* dengan mengklik Publikasikan sebagai media interaktif di *CD*, lalu pilih tempat untuk menyimpan hasil yang dipublikasikan.

Gambar 2.5 Tampilan *Publish Project Articulate Storyline*



11. Minat Belajar

Minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu, tanpa dorongan. Minat ini menenangkannya, mengembangkan dan memperoleh dukungan dari lingkungannya dalam bentuk pengalaman. Melalui pelatihan atau pembelajaran, Anda bisa mendapatkan

pengalaman dengan berinteraksi dengan dunia luar. Dan faktor yang memancing minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam diri individu. Motif sosial dan impuls emosional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa konsep minat belajar cenderung membuat individu merasa senang tanpa dipaksa, karena dapat membuat perbedaan dalam pengetahuan, keterampilan dan perilaku.

12. Ciri-Ciri Minat Belajar

Minat belajar memiliki beberapa ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (Susanto, 2013:62), belajar memiliki tujuh ciri:

1. Minat tumbuh dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar
3. Pengembangan minat mungkin terbatas
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar
5. Minat dipengaruhi oleh budaya
6. Minat bersifat emosional
7. Minat berpusat pada diri sendiri, artinya jika seseorang menyukai sesuatu maka ada keinginan untuk memilikinya.

13. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180), beberapa indikator minat belajar adalah: kenikmatan, minat, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari definisi 12 indikator minat belajar di atas, penelitian ini menggunakan indikator minat, yaitu:

1. Kesenangan Jika siswa menikmati pelajaran tertentu, mereka tidak akan merasa terdorong untuk belajar. Misalnya senang di kelas, tidak merasa bosan, dan hadir di kelas.

2. Partisipasi siswa Minat seseorang terhadap suatu objek yang membuatnya senang dan tertarik untuk melakukan atau terlibat dalam aktivitas objek tersebut. Misalnya: aktif berpartisipasi dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan guru.

14. Kompetensi Capaian Pembelajaran

Ilmu pengetahuan alam

Ilmu pengetahuan alam atau science adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam, baik yang hidup maupun yang tidak hidup. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang memungkinkan siswa secara ilmiah mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam. Pendidikan sains adalah tentang menemukan dan melakukan hal-hal yang membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan alam. Melalui pendidikan sains, diharapkan siswa dapat memahami lingkungan alam, sehingga dapat lebih menjaga alam.

Sains sebagai mata pelajaran sekolah dapat memberikan peran dan pengalaman kepada siswa. Hasil belajar IPA juga dipengaruhi oleh media pembelajaran itu sendiri, sehingga motivasi belajar siswa dapat berubah dan meningkat. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu disiplin ilmu yang berkaitan dengan pemahaman sistematis tentang alam. Sains bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi suatu proses penemuan. Pendidikan IPA di sekolah dasar menjanjikan sebagai sarana bagi siswa untuk belajar tentang diri sendiri dan lingkungannya.

KOMPETENSI DASAR

IPA

3.4 Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.

4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

Indikator Subtema 1

1. Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia secara rinci.

Sistem peredaran darah pada manusia

Sistem peredaran darah adalah proses dimana darah mengalir melalui tubuh manusia. Sistem peredaran darah ini disebut juga dengan sistem kardiovaskular. Sistem peredaran darah manusia diklasifikasikan sebagai sistem peredaran darah ganda karena darah beredar dua kali di jantung. Manusia memiliki dua sistem peredaran darah. Artinya, peredaran darah kecil dan peredaran darah besar. Bahan ini dipadukan dengan budaya lokal seperti pakis pohon hitam dan tradisi verodak sebagai cara untuk menjaga sirkulasi darah secara alami.

Budaya lokal

Menurut Nawari Ismail (2011), budaya lokal adalah segala gagasan, kegiatan, dan akibat dari aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat di suatu lokasi tertentu. Budaya lokal sebenarnya masih tumbuh dan berkembang di masyarakat dan telah disepakati dan dijadikan pedoman bersama. Oleh karena itu,

sumber-sumber budaya lokal berlaku, mencirikan, atau berkembang hanya di suatu wilayah tertentu, serta dalam nilai, aktivitas, hasil, atau bentuk warisan leluhur masyarakat dari kegiatan tradisional. elemen.

Dalam hal ini peneliti integrasikan pembelajaran IPA dengan budaya lokal sehingga pemanfaatan alam untuk melestarikan budaya loka menjadi pembelajaran yang sangat bermanfaat dan dapat di sampaikan dengan media pembelajaran yang di buat menggunakan software articulate storyline, budaya lokal yang di maksud sebagai berikut:

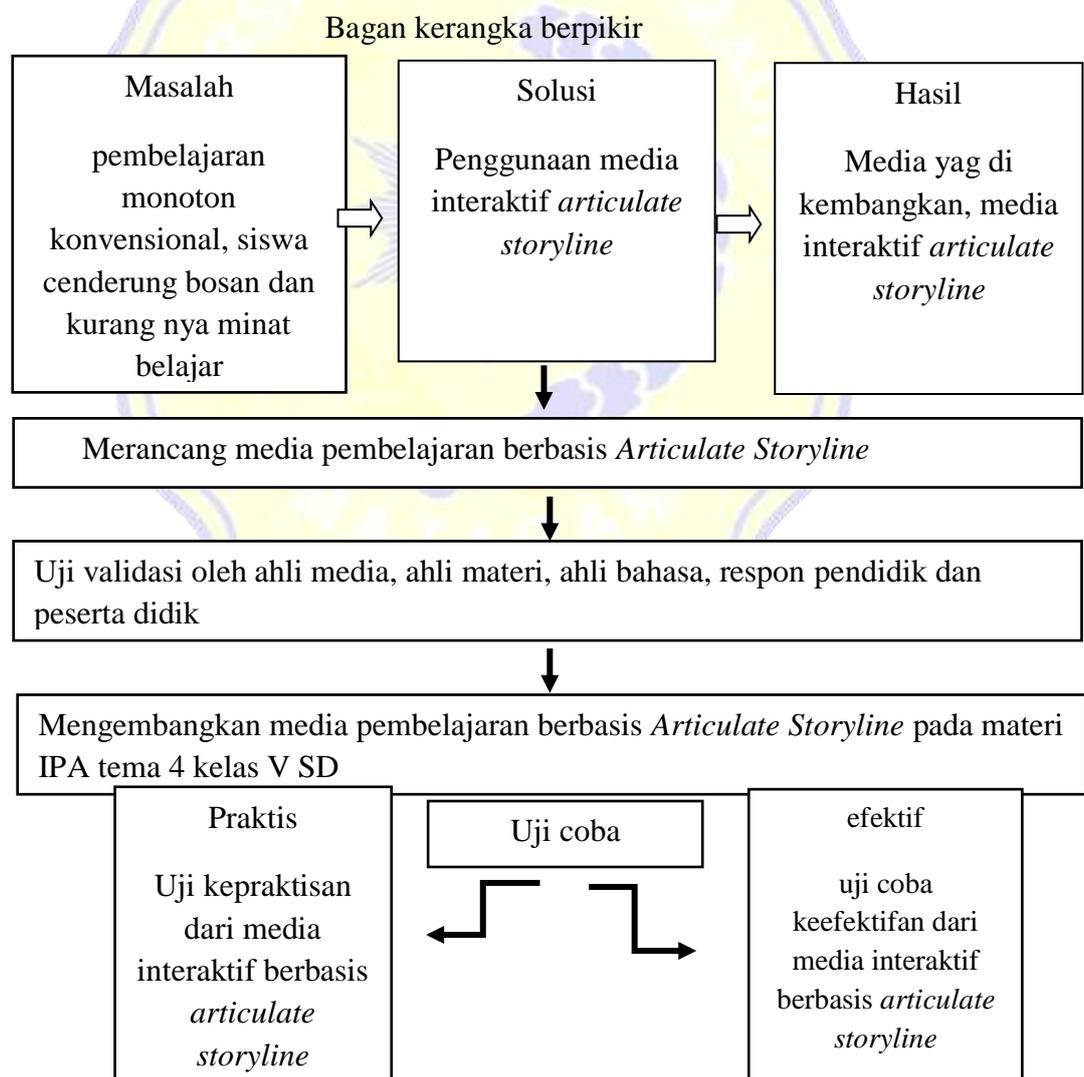
Mamaq adalah tradisi nenek moyang suku sasak yang di wariskan secara turun temurun, yakni salah satu tradisi yang bermanfaat untuk kesehatan, karena mamaq ini di lakukan dengan cara mengunyah daun sirih beserta buah pinang beserta bahan lain nya yang bermanfaat sebagai kesehatan, baik itu kesehatan gigi agar kuat, gusi agar sehat beserta menghilangkan bau mulut dan juga bermanfaat sebagai kesehatan tekanan darah dan rileksasi.

Berodaq adalah suatu prilaku yang memanfaatkan rempah-rempah seperti kunyit, daun laos yang di percaya sebagai kesehatan kulit, menstabilkan tekanan darah dan rileksasi, sehingga dua tradisi tersebut sudah menjadi kepercayaan suku sasak sebagai pengobatan alami yang sangat bermanfaat.

15. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk menciptakan keinginan dan minat baru, menciptakan motivasi, dan rangsangan belajar. Selain

itu, media pembelajaran dapat memperdalam pemahaman dan menyajikan materi secara menarik dan terpercaya. Ini memfasilitasi interpretasi materi dan kompres informasi. Media pembelajaran harus mudah digunakan dan menarik untuk menginspirasi penggunaan yang menarik ketika menjelajahi seluruh program. Hal ini memungkinkan Anda untuk menyerap sepenuhnya semua materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran. Materi yang terkandung di dalamnya harus mengikuti kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mengandung banyak manfaat. Untuk menjelaskan alur pemikiran di sini, penulis dapat menjelaskan melalui kerangka bagan berikut.



BAB III

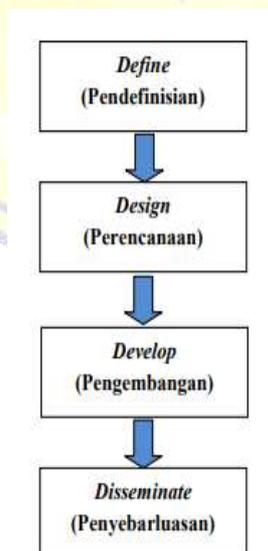
METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Peneliti sedang mengembangkan media pendidikan berbasis aplikasi mobile. Model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model pencarian empat dimensi. Dalam Ulya (2019), pendapat S. Thiagarajan, dkk menyatakan bahwa “Model 4D adalah model pengembangan perangkat pendidikan yang terdiri dari 4 tahap antara lain:

1. Define (pendefinisian)
2. Design (perencanaan)
3. Develop (pengembangan)
4. Disseminate (penyebarluasan)

Berikut adalah tahapan model penelitian 4D pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 : Tahapan Model 4D (Sumber : Ulya, 2019).

Mengacu pada tahapan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan (definisi, desain, pengembangan, diseminasi), maka peneliti melakukan tahapan sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian) Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis kebutuhan dalam pengembangan media aplikasi mobile. Analisis ini dilakukan untuk memahami karakteristik peserta didik, dan keseluruhan proses pembelajaran.
2. Design (Perencanaan) Tujuan dari tahapan perencanaan adalah untuk merancang media pembelajaran interaktif articulate storyline Mengembangkan rencana penelitian yang mencakup perencanaan yang di rencanakan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif articulate storyline untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Kapasitas yang di perlukan untuk melaksanakan penelitian, mengembangkan tujuan yang di capai oleh penelitian, desain atau tahap penelitian, menyesuaikan literatur dengan cara yang di lakukan dan menentukan KI dan KD.

Adapun desain dari media pembelajaran interaktif *articulate storyline* ini adalah sebagai berikut:

- a) Menu pertama yaitu *slide opening*. Slide opening biasanya berisikan nama kelompok, nomor absen, dan kelas. Jadi peserta didik dapat memasukkan nama atau nomor absen di slide opening, sehingga media ini dapat di desain lebih kreatif dengan menambahkan gambar-gambar animasi yang sudah ada pada aplikasi articulate storyline, sehingga slide opening menjadi lebih menarik.
- b) Menu kedua berisikan *slide* kompetensi dasar (KD) dari materi yang di gunakan dalam media pembelajaran ini, dan juga bisa memasukkan

kopetensi inti (KI) dan indikator materi dari pembelajaran materi IPA .

- c) Menu ketiga berisikan *slide* pembahasan dari materi IPA tentang organ peredaran darah manusia yang yang di tentukan berdasarkan KI dan KD.
- d) Menu ke empat berisikan *slide* evaluasi untuk menentukan hasil dari pembahasan materi IPA tentang organ peredaran darah manusia, sehingga peserta didik dapat mengerjakan latihan soal dan dapat melihat skor dari hasil ujian yang di kerjakan nya.
- e) Menu ke lima berisikan *slide* penutup dan motivasi, beserta biodata dari guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif articulate storyline.

Adapun komponen-komponen dari *articulatestoryline* adalah, menu atau *tool* seperti *file ,home, insert, slides ,design ,transitions, view, help*. Adapun isi dari media interaktif *articulate storyline* ini seperti menu dan slide seperti menu akses yang di dalam nya berisikan slide seperti KI dan KD, Materi beserta pembahasan baik secara grafik gambar video dan visual,evaluasi atau latihan soal dan biodata dari pembuat media atau guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif articulate storyline ini.

Adapun kelebihan dari articulate storyline adalah dapat menunjang proses pembelajaran, dapat memasukkan beberapa file seperti teks, gambar, video, animasi dan file-file lain nya sesuai kebutuhan untuk dapat di gunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Kemudahan *articulate storyline* adalah dapat di gunakan sebagai media pembelajaran

baik di sekolah atau secara mandiri, dapat di akses di mana saja menggunakan handpond atau laptop dan dapat di gunakan oleh siapapun yang ingin mengaksesnya.

3. Pengembangan Selama fase pengembangan, produk akhir dapat dikembangkan melalui evaluasi dan uji coba ahli, dan modifikasi dapat dilakukan jika perbaikan masih diperlukan. Langkah-langkah dalam fase ini dapat digambarkan sebagai berikut:

- a) Validasi Ahli

Peer review dilakukan untuk mengetahui validitas perangkat pembelajaran interaktif dengan alur cerita yang diartikulasikan dengan baik oleh panel ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Peer review dalam penelitian ini dilakukan oleh Panel Ahli Media, Panel Ahli Materi, dan Tim Ahli Pembelajaran, Tim Ahli Media terdiri dari dosen pengembangan dan media, Tim Ahli Materi terdiri dari dosen PGSD UMMAT, dan Tim Ahli Pembelajaran terdiri dari guru kelas 5 SDN 1 Labulia.

- b) Uji Pengembangan

Pengujian langsung terhadap media yang dikembangkan dilakukan untuk mengetahui minat siswa dalam mempelajari alur cerita artikulasi produk media pendidikan interaktif. Peneliti mengimplementasikan media untuk siswa kelas 5 SDN 1 Labulia. Uji pengembangan ini dilakukan setelah mendapat persetujuan dari panel ahli.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap akhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah tahap deployment. (Thiagarajan et al, 1974) menjelaskan bahwa tahap akhir dari mobilisasi, diseminasi dan persetujuan akhir adalah yang paling penting meskipun sering diabaikan.

Tahap diseminasi adalah mempromosikan produk yang dikembangkan sehingga diterima oleh individu, kelompok atau pengguna sistem. Bahan kemasan harus selektif untuk menghasilkan bentuk yang benar. Menurut Thiagarajan (1974), fase diseminasi dibagi menjadi tiga fase utama, yaitu pengujian verifikasi, pengemasan, diseminasi dan adopsi.

Pada tahap pengujian validasi, produk yang telah disempurnakan pada tahap pengembangan akan dimasukkan ke dalam tujuan atau tujuan yang sebenarnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran pencapaian tujuan, yang bertujuan untuk menentukan efisiensi produk yang dikembangkan. Selain itu, setelah implementasi penyelidik / pengembang perlu memantau hasil pencapaian tujuan, solusi yang belum dicapai harus dijelaskan supaya mereka tidak berulang setelah distribusi produk. Pada tahap pembungkusan, distribusi dan penerimaan, produk pembungkusan dilakukan dengan mencetak panduan penggunaan yang kemudian disebarluaskan sehingga dapat dimengerti (disebarluaskan) atau dipahami oleh orang lain dan digunakan (menerima) dalam kelas mereka. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam penyebaran termasuk analisis pengguna, strategi dan tema, waktu penyebaran, dan pilihan cara penyebaran.

3.2 Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang dibuat untuk proses pembelajaran pada materi ilmiah tentang organ peredaran darah manusia, dan mata kuliah 4 sehat.

Untuk mengetahui keefektifan dan kegunaan produk, peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai asisten dalam mengevaluasi produk yang dibuat peneliti.

Ahli materi adalah instruktur/guru yang ahli dalam materi ilmiah tentang sistem peredaran darah manusia, Tema 4 penting di kelas 5 SD, dan ahli media adalah pengajar dengan pengalaman media. Dalam hal ini ujian menggunakan angket ahli media dan materi yang diserahkan kepada verifikator, sehingga peneliti bersama ahli materi dan media menerima kritik dan saran mengenai produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2.1 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini dipilih dari siswa kelas V SDN 1 Labulia, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Pada penelitian ini di berlakukan uji coba untuk media dan materi. Untuk ahli media dan materi di lakukan oleh dosen PGSD UMMAT dan guru kelas V SDN 1 Labulia.

3.2.2 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengembangan lebih lanjut ini, angket/kuesioner khusus orang tes berfungsi sebagai instrumen pengumpulan data. Kuesioner yang dibutuhkan adalah:

a. Kuesioner penilaian Ahli Materi

Kuesioner evaluasi ahli materi untuk mengevaluasi dan mengukur kelayakan materi yang disajikan sesuai dengan target media dan materi yang digunakan.

b. Angket penilaian ahli media

Profesional media mengukur kelayakan produk media yang digunakan dalam proses pembelajaran dari segi evaluasi seperti aspek desain tampilan, aspek audio, aspek video, aspek animasi, aspek penggunaan media, dll. angket.

c. Angket minat belajar siswa

Kuesioner Minat Belajar digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.

3.3 Metode Analisis Data

a. Analisis Kevalidan

Rochmad (2012: 69), validitas perangkat pembelajaran dapat menunjuk pada dua hal. Yaitu, apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan secara teoritis sesuai, dan apakah setiap komponen konsisten secara internal. Validitas suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan oleh validator layak digunakan dengan atau tanpa revisi. Suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid jika nilainya di atas 75 dan minimal 76. Analisis data hasil validasi media pembelajaran dilakukan dengan mencari nilai evaluasi validator. Rumus yang digunakan adalah:

$$NV = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk

Untuk menyempurnakan data hasil penilaian kelayakan, tingkat kelayakan kriteria kelayakan telah dikembangkan terhadap metrik rata-rata yang digunakan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Produk

interval skor	Kriteria kevalidan
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid

Sumber: Purwanto (dalam Septiyanti, 2017).

b. Analisis kepraktisan

Dalam hal ini peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang di gunakan sehingga akan menemukan hasil pengamatan dari implementasi media pembelajaran saat proses pembelajaran untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline*. Adapun analisis kepraktisan yang di gunakan dalam hal ini adalah angket observasi daftar checklist. Daftar checklist adalah suatu daftar yang memuat item-item pernyataan aspek-aspek yang mungkin muncul terjadi dalam situasi, tingkah laku atau kegiatan beserta aktivitas dalam proses pembelajaran.

Adapun tahapan dalam dalam pelaksanaan observasi ini sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Di mulai dengan menentukan aspek-aspek yang akan di amati,menentukan variabel,indikator,prediktor,penyusunan item-item pernyataan.

2. Tahap pelaksanaan

Meliputi langkah penyiapan pedoman observasi, menentukan lokasi observasi, pengamatan aktivitas minat belajar siswa terhadap penerapan penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung serta pencatatan dengan daftar checklist.

3. Tahap analisis hasil

Meliputi langkah penyusunan data hasil observasi dan penyimpulan data.Dalam hal ini hasil observasi untuk penyimpulan data dapat di hitung dengan rumus:

$$P=f/N \times 100$$

Keterangan: p= aktivitas

f= frekuensi gejala yang nampak

N= skor maksimal (Rianto Abd. Qodir: 2012).

Sehingga dapat di ketahui dan di simpulkan hasil pengamatan dengan data *checklist* yang di peroleh saat pelaksanaan observasi.

c. Analisis keefektifan

Dalam hal ini, peneliti menggunakan analisis uji-t untuk mengetahui hasil efikasi. Uji independent sample t-test merupakan salah satu jenis uji statistik yang bertujuan untuk membandingkan mean dari dua kelompok yang

tidak berpasangan atau tidak berhubungan. Tidak berpasangan artinya penelitian dilakukan pada dua subjek sampel yang berbeda. Uji-t yang digunakan adalah uji-t independen dengan menggunakan persamaan 9.12 (pooled variance):

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan: \bar{X}_1 = Rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata nilai kelas kontrol

S_1^2

= Varians kelas eksperimen

S_2^2

= Varian kelas kontrol

n_1 = Banyak nya peserta didik kelas eksperimen

n_2 = Banyak nya peserta didik kelas kontrol.

(Ilhamzen09: 2013)