

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa cerita yang jelas dari media pembelajaran interaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi keilmuan tentang sistem peredaran darah yang terintegrasi dengan budaya lokal yaitu tradisi Sasak Mamaq dan Belodak.

Pembangunan ini telah disahkan oleh para ahli media dan para ahli materi yang dilakukan oleh pensyarah dan guru di sekolah di mana penelitian dilakukan. Hasil dari pemeriksaan semua pakar adalah bahwa alat pembelajaran interaktif dengan garis cerita yang terformulasikan dengan jelas dapat dilakukan / berlaku untuk digunakan di SDN 1 Labulia. Hal ini dibuktikan oleh hasil ahli media yang dilakukan oleh Yuni Mariati, anggota parlemen, sebagai validator ahli media dan ahli materi dengan hasil persentase berikut. Media-eksperimen mendapatkan 96,4% hasil yang dapat disebut sangat dapat dipercaya/sesuai untuk digunakan, sementara hasil-hasil pakar pada bahan memberikan 89,2% hasil, dapat disimpulkan bahwa mereka sangat dapat dipercaya/sesuai untuk digunakan. Pakar bahan pada waktu penelitian yang dilakukan oleh Mr. Azzar Anas, S.Pd, menerima 92,8% hasil yang dianggap sangat dapat diandalkan / cocok untuk digunakan. Untuk memeriksa para ahli media, ketika penelitian dilakukan oleh Encik Vivin Supriadi, S.Pd, dapat dikatakan bahwa 94,6% hasilnya sangat dapat diandalkan / cocok untuk digunakan.

Pada tahap analisis aktual, dalam proses pembelajaran digunakan angket tabel observasi untuk observasi, dan diperoleh 80% hasil yang dapat dikatakan sangat praktis.

Analisis kinerja dilakukan dengan mengukur minat belajar siswa menggunakan angket minat belajar, dengan hasil uji-t maka dapat dikatakan uji normalitas data hasil normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji keseragaman. langkah dan mendapatkan hasil yang seragam karena nilai alpha lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji-t sederhana dengan hasil nilai sig. Lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa atau ada perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran manual.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini diajukan saran-saran ebagai berikut

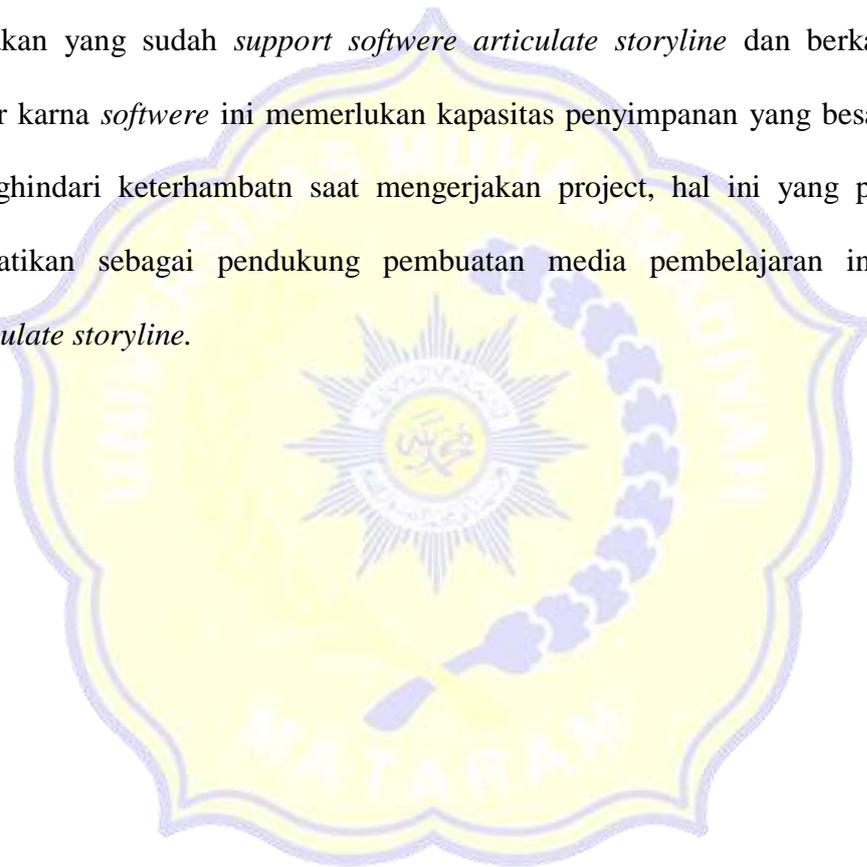
### **1. Bagi guru**

Guru dapat mempelajari bagaimana media pembelajaran interaktif mengartikulasikan alur cerita. Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline merupakan solusi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran. Guru juga dapat menggunakan media pembelajaran interaktif alur cerita untuk melakukan proses pembelajaran, untuk memudahkan pengajaran materi lain dan membuat siswa belajar lebih tertarik dan bahagia, sehingga minat belajar siswa meningkat.

## 2. Bagi siswa

Siswa dapat mempelajari cara menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di rumah atau di tempat manapun dan kapanpun mereka ingin mengaksesnya.

Pengembangan ini juga baiknya dilakukan dengan perangkat yang *support software articulate storyline*, seperti laptop atau komputer yang digunakan yang sudah *support software articulate storyline* dan berkapasitas besar karna *software* ini memerlukan kapasitas penyimpanan yang besar guna menghindari keterhambatan saat mengerjakan project, hal ini yang perlu diperhatikan sebagai pendukung pembuatan media pembelajaran interaktif *articulate storyline*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, 2019, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*, Yogyakarta:Pustaka Ananda Srva.
- Arsyad azhar, 2017, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiana, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Darmojo, Hendro., Jenny R.E Kaligis. 1993. Pendidikan IPA 2. Jakarta: Depdikbud.
- Fajar Hermono dan Fitro Nur Hakim, 2018 ,*“Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia”*, Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi.
- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, 2014, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hujair AH Sanaky, 2015, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovasi, Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Munir, 2015, MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Bandung : ALFABETH.
- Muhammad Ali,Gurudalam Proses Belajar Mengajar. (Bandung:SinarBaru Algensindo,2002),hlm. 89
- Nana Sudiana dan Ahmad Rivai, 1991.*Media Pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya)*, Bandung : CV.Sinar Baru
- Nurul Khusnah, Dkk, 2020, “Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline”, (Jurnal Analisa 6 (2).
- P.A Saputro dan J.H.Lumbantoruan, 2017.*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII.*
- Pratama, 2018, ALBARIK (TUTORIAL GAMBAR GRAFIK):

SUATU MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE  
STORYLINE2, vol.8No2. ([http://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathFdua/  
article/download/12349/617](http://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathFdua/article/download/12349/617) diakses pada tanggal 2 agustus 2021 pkl  
15:37 wib)

Qomario dan Hetty Anggraini, 2017, "*Pengembangan Model Pelatihan Literasi  
Media dan Information Guru SD di Kota*

Rohman, Nur Fitriyah dan Imam Bukhori, 2020, *Pengembangan Media  
Pembelajaran Interaktif Korespondensi Berbasis Android Menggunakan  
Articulate Storyline 3*, Jurnal Ecoducation, Vol, 2, No, 2

Sanjaya.wina 2006. *Strategi Pembelajaran berorieandarproses  
pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup

Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development  
for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota:  
Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

([https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-  
pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/](https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/))

Widi W. Endang, 2018, "*Teori dan Praktik penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*,"  
Jakarta: Bumi Aksara,




**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TENGAH**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 LABULIA**  
 Alamat : Jln Bayuss BIL km. 15 Desa Labulia Kec. Jonggat Kode Pos : 83861

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
 NOMOR : 03/422-2/SD.04/11/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :	: Atim, S.Pd
NIP :	: 19710305 199102 1 001
Jabatan :	: Kepala Sekolah
Unit Kerja :	: SD Negeri 1 Labulia

Menerangkan bahwa :

Nama :	: Kholid Rafzan Jani
NIM :	: 118180004
Program Studi :	: PGSD

Telah melaksanakan penelitian (Research) dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul *"Penger Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline berbasis budaya lokal meningkatkan minat belajar siswa V Tema 4"*.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Labulia, 24 Januari 2022

Kepala Sekolah,  
  
 (Atim, S.Pd)  
 NIP: 19710305 199102 1 001



**SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN DARI SDN 1 LABULIA**

dinyatakan :

- a. Layak diujicobakan tanpa revisi
- b. Layak diujicobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan .

Mataram, 2022

Validator



Yuni Magyati, M.Pd  
NIDN.0806068802

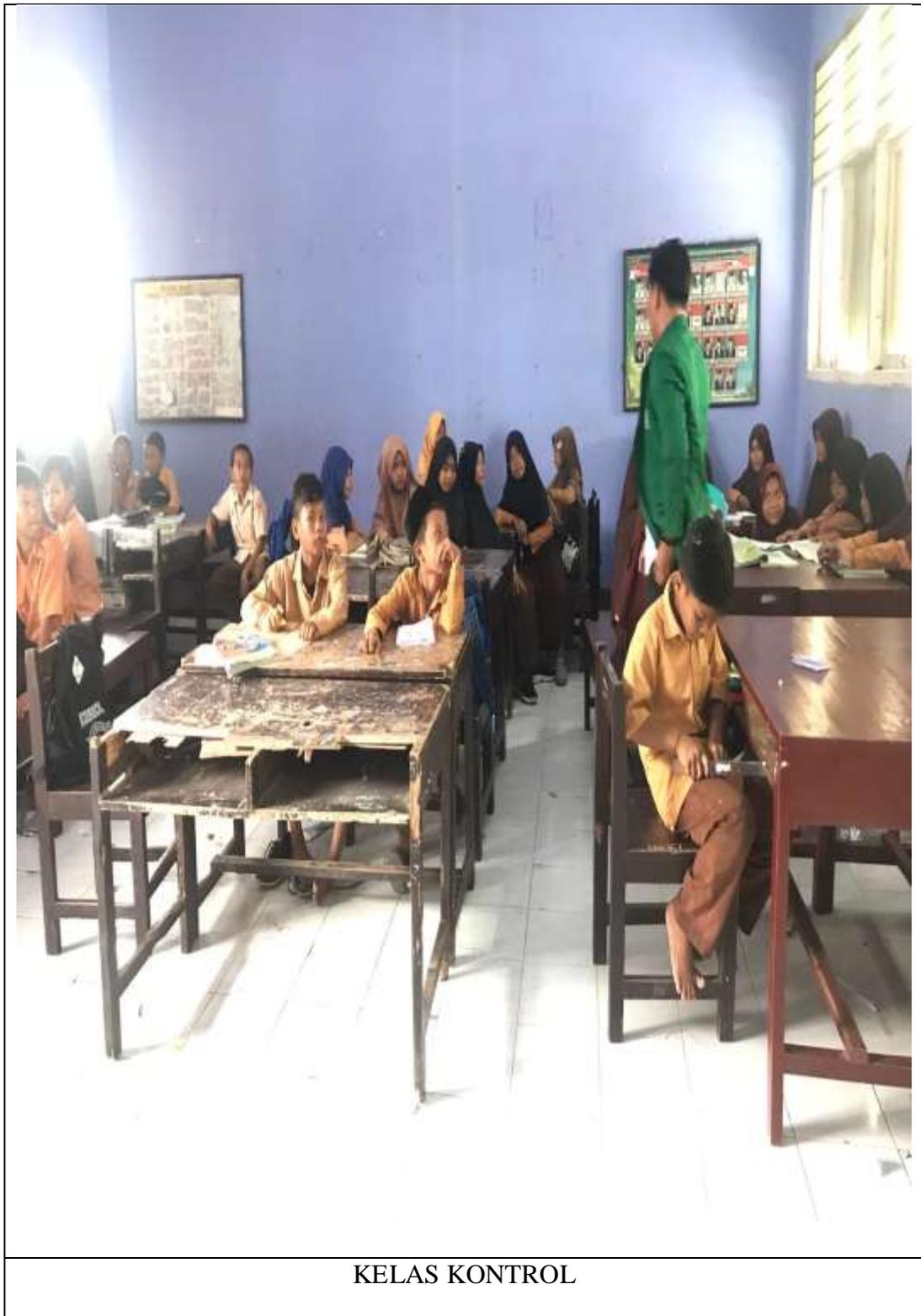
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

		Kesesuaian gambar			✓	
		Kesesuaian vidio				✓
		Kesesuain materi			✓	
		Media pembelajaran aman digunakan				✓
2	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan perangkat lunak/ <i>software</i> yang akan di gunakan				✓
		Beroperasi dengan baik pada pc/ laptop				✓
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuain media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				✓
		Media pembelajaran yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓
		Kesesuaian media pembelajaran dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				✓
		Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				✓
		Kepraktisan media pembelajaran sehingga mudah digunakan				✓
		<b>Skor Total</b>				

**C. KOMENTAR DAN SARAN**

1. Dilenkapi lagi materi terkait budaya lokal
2. Foto-foto dilengkapi (nama dan brosek)
3. Background diganti, agar tulisan terlihat jelas
4. Penyusunan KD.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA





KELAS EKSPERIMEN

Tabel 4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Aspek Tampilan	Desain pada media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan isi materi ipa di dalamnya				√
		Kesesuaian gambar			√	
		Kesesuaian vidio				√
		Kesesuain materi			√	
		Media pembelajaran aman digunakan				√
2	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan perangkat lunak/ <i>softwere</i> yang akan di gunakan				√
		Beroprasi dengan baik pada pc/ laptop				√
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuain media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				√
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				√
		Media pembelajaran yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				√
		Kesesuaian media pembelajaran dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				√
		Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				√
		Kepraktisan media pembelajaran sehingga mudah digunakan				√
		<b>Skor Total</b>			54	

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

$$= \frac{54}{56} \times 100\%$$

$$= 96,4\% \text{ (sangat valid)}$$

**Tabel 4.3 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√
2	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.				√
3	Materi yang disampaikan lengkap			√	
4	Materi yang disampaikan sistematis.			√	
5	Materi yang disampaikan dapat dipahami				√
<b>Aspek Kesesuaian Bahasa</b>					
6	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif			√	
7	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.				√
Skor total		<b>25</b>			

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

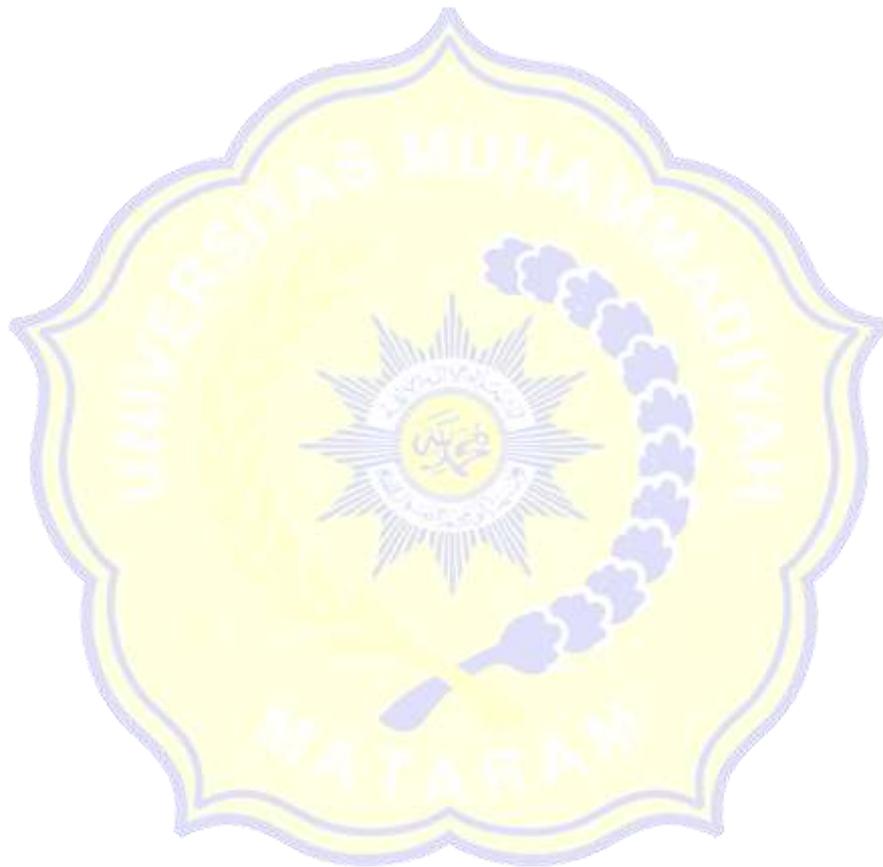
$$= \frac{25}{28} \times 100\% = 89,2 \text{ (sangat valid)}$$

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Aspek Tampilan	Desain pada media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan isi materi ipa di dalamnya			√	
		Kesesuaian gambar				√
		Kesesuaian vidio				√
		Kesesuain materi			√	
		Media pembelajaran aman digunakan				√
2	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan perangkat lunak/ <i>softwere</i> yang akan di gunakan				√
		Beroprasi dengan baik pada pc/ laptop				√
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuain media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				√
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				√
		Media pembelajaran yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			√	
		Kesesuaian media pembelajaran dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				√
		Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				√
		Kepraktisan media pembelajaran sehingga mudah digunakan				√
		<b>Skor Total</b>	53			

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

$$= \frac{53}{56} \times 100\% = 94,6\% \text{ (sangat valid)}$$



**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**ARTICULATE STORYLINE**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline  
 Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa  
 SD Kelas V Tema 4

Peneliti : M. Kholid Rafzan Jari

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator :

Hari/Tanggal :

**A. TUJUAN**

Untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan dan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran Interaktif *articulate storyline* tersebut digunakan dalam pembelajaran.

**B. PETUNJUK**

Bapak/Ibu guru dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda cheklis (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :

1 = kurang baik                      3 = baik  
 2 = cukup baik                      4 = sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Aspek Tampilan	Desain pada media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan			✓	

		isi materi ipa di dalamnya				✓
		Kesesuaian gambar				✓
		Kesesuaian vidio			✓	✓
		Kesesuain materi			✓	
		Media pembelajaranaman digunakan				✓
2	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan perangkat lunak/ <i>softwere</i> yang akan di gunakan				✓
		Beroperasi dengan baik pada pc/ laptop				✓
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuain media pembelajaraninteraktif articulate storyline dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				✓
		Media pembelajaran yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	
		Kesesuaian media pembelajaran dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				✓
		Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				✓
		Kepraktisan media pembelajaran sehingga mudah digunakan				✓
		<b>Skor Total</b>				

### KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. KESIMPULAN**

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk melingkari salah satu huruf dibawah ini berdasarkan penilaian yang telah diuraikan, modul yang dikembangkan ini dinyatakan :

- a. Layak diujicobakan tanpa revisi
- b. Layak diujicobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan .

Labulia, 2022

Validator



Wiwin Supriadi, S.Pd

NIP. 198107092014071003

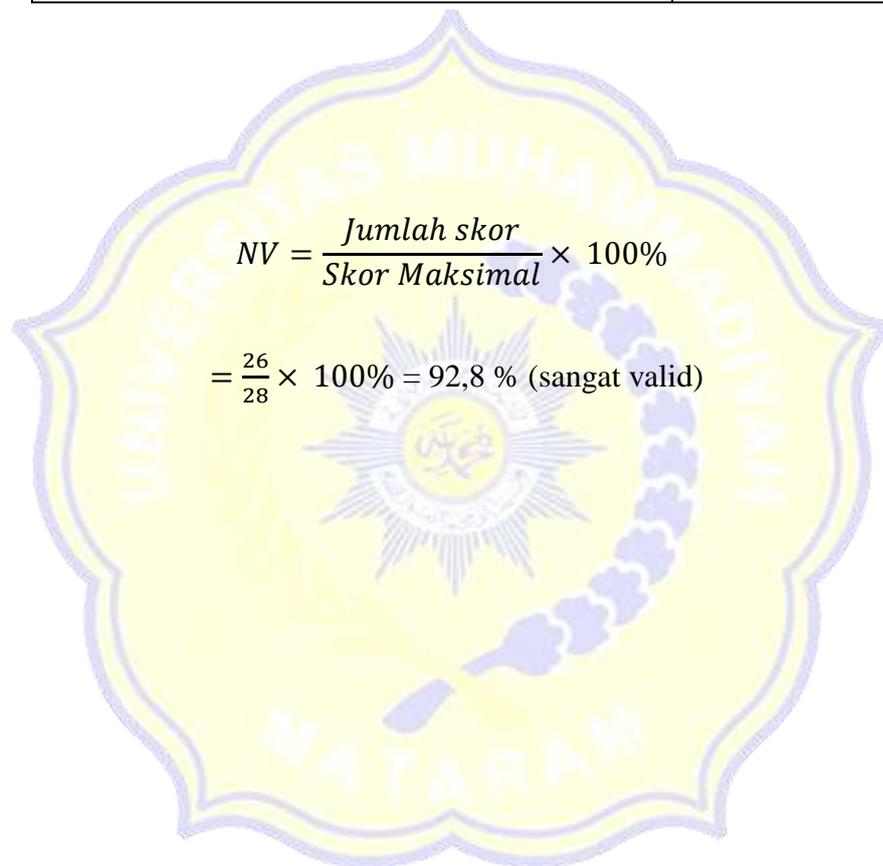


VALIDATOR AHLI MEDIA

**Tabel 4.5 hasil validasi ahli materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√
2	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.				√
3	Materi yang disampaikan lengkap			√	

4	Materi yang disampaikan sistematis.			√	
5	Materi yang disampaikan dapat dipahami				√
Aspek Kesesuaian Bahasa					
6	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif				√
7	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.				√
Skor total		26			



No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.				✓
3	Materi yang disampaikan lengkap			✓	
4	Materi yang disampaikan sistematis.			✓	
5	Materi yang disampaikan dapat dipahami				✓
<b>Aspek Kesesuaian Bahasa</b>					
6	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif				✓
7	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.				✓

#### C. KOMENTAR DAN SARAN

gaya bahasa yang menarik dari  
 v-sus budaya & jumlah susuk...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. KESIMPULAN

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk melingkari salah satu huruf dibawah ini berdasarkan penilaian yang telah diuraikan, modul yang dikembangkan ini

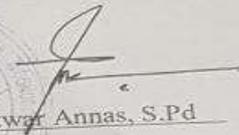
dinyatakan :

- a. Layak diujicobakan tanpa revisi
- b. Layak diujicobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan .

Labulia, 2022

Validator



  
Azwar Annas, S.Pd



**Tabel 4.6** angket observasi pembelajaran

NO.	Pernyataan	Hasil observasi
1.	Guru mudah melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran Articulate Storyline pada saat pembelajaran	√
2.	Guru memahami setiap kegiatan pada media pembelajaran interaktif articulate storyline terlihat dari tidak ada kendala pada saat mengajar	√
3.	Guru mudah untuk menarik minat peserta didik	√

	selama pelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran interaktif articulate storyline	
4.	Guru dapat mengembangkan kreatifitas siswa berdasarkan latihan soal yang ada dalam media pembelajaran interaktif articulate storyline	√
5.	Guru dapat mengaitkan materi dengan budaya lokal sehingga siswa mudah memahaminya	√
6.	Siswa dapat mencoba media pembelajaran dengan mudah	
7.	Guru mudah memeriksa hasil latihan soal siswa menggunakan media pembelajaran interaktif articulate storyline	√
8.	Guru mudah melakukan diskusi dengan siswa mengenai materi yang di ajarkan	√
9.	Alokasi waktu yang di berikan di menu evaluasi cukup untuk mengerjakan soal latihan	
10.	Siswa mudah bertanya mengenai materi yang di tampilkan menggunakan LCD	√

Keterangan: p= aktivitas

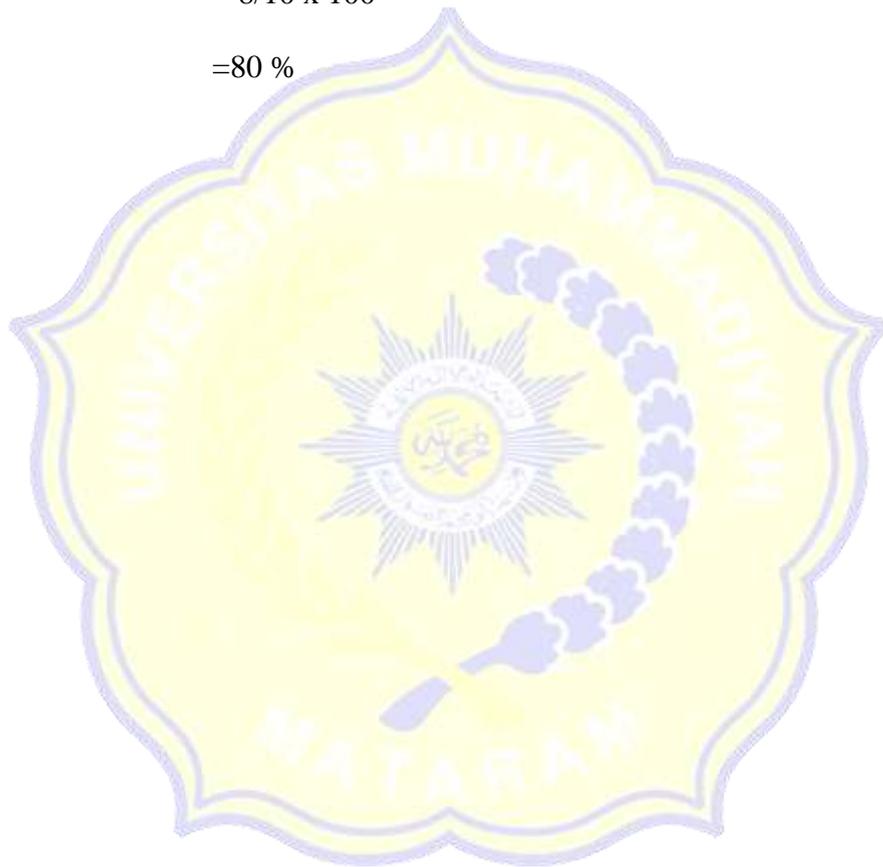
f= frekuensi gejala yang nampak

N= skor maksimal

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

$$= 8/10 \times 100$$

$$= 80 \%$$



Nama : *Ami ta Indah*  
 Kelas : *A*  
 No Absen : *001*

Tabel Minat Belajar Siswa Kelas V

NO.	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Siswa datang ke sekolah selalu tepat waktu 15 menit sebelum masuk kelas	✓			
2.	Siswa bertanya jika belum mengerti dengan materi yang diajarkan	✓			
3.	Ipa adalah mata pelajara yang menyenangkan		✓		
4.	Siswa senang belajar menggunakan media interaktif <i>articulate storyline</i> , sehingga pelajaran yang tadinya kurang menarik menjadi sangat menarik	✓			
5.	Siswa tertarik dengan media pembelajaran interaktif <i>articulate storyline</i> , belajar menjadi mudah di fahami dan sangat menyenangkan	✓			
6.	Belajar dengan media pembelajaran interaktif <i>articulate storyline</i> sangat menyenagkan	✓			
7.	Siswa bersungguh-sungguh mendengarkan pelajaran saat pembelajaran berlangsung	✓			
8.	Siswa lebih suka bermain sambil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif <i>articulate storyline</i>			✓	
9.	Siswa aktif bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan	✓			

10.	Siswa selalu mengerjakan tugas sekolah/PR dan menyisihkan waktu mengerjakan latihan soal di rumah	✓			
11	Siswa belajar mandiri setelah pulang dari sekolah menggunakan media pembelajaran	✓			
12	Siswa senang belajar dengan media pembelajaran karna lebih mudah dan praktis	✓			
13	Siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran sendiri	✓			
14	Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar	✓			
15	Siswa mengikuti pembelajaran dari awal sampe akhir	✓			
16	Belajar IPA lebih menyenangkan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>articulte storyline</i>	✓			
17	Siswa bertanya jika belum mengerti		✓		
18	Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan guru	✓	✓		
19	Siswa mengkaji ulang pembelajaran sebelumnya	✓	✓		
20	Siswa belajar kelompok di rumah bersama teman-teman nya	✓			

