

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengubah dan membina kepribadian berdasarkan nilai-nilai yang baik yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan melalui proses pendidikan. Pembelajaran sangat terkait dengan pendidikan, yang merupakan bagian penting dari pendidikan. Pendidikan tidak mungkin terjadi tanpa belajar. Belajar membuat orang yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan memahami.¹

Pada dasarnya, belajar adalah proses mengubah tingkah laku setelah mengalami pengalaman. Perubahan keterampilan, kebiasaan sikap, pengetahuan pemahaman, dan apresiasi ini semua adalah contoh pembentukan tingkah laku. Oleh karena itu, belajar adalah proses aktif, yang berarti merespons situasi yang ada di sekitar seseorang. Namun, karena pembelajaran merupakan proses utama yang dilakukan di sekolah, ada keuntungan tertentu dari hubungan antara guru dan siswa yang belajar. Hal ini berarti bahwa keduanya harus memiliki kualitas yang diperlukan, baik dalam hal pengetahuan, sikap, dan nilai, serta sifat pribadi, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.² Pembelajaran yang efektif akan mendorong perubahan, pengembangan, dan keinginan untuk belajar.

Proses belajar bergantung pada komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Komunikasi yang tidak lancar menyebabkan siswa tidak sepenuhnya menyerap pesan guru. Alat pembelajaran harus ada agar siswa lebih mudah memahami materi. Media

¹ Hafid Anwar, dkk, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 27.

² Jamil Supriatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 15.

dalam pembelajaran sangatlah penting karena media dapat membantu siswa. Jika diteliti lebih jauh, media tidak hanya berfungsi sebagai pengirim pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh manusia, tetapi juga dapat menggantikan peran pendidik sebagai penyedia materi pelajaran.³

Media pembelajaran adalah alat yang menghubungkan untuk menyampaikan pesan dan ide, merangsang perasaan, pikiran, minat, dan perhatian seseorang. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dalam mengikuti perkembangan teknologi.⁴ Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang jelas, mengingat setiap media memiliki karakteristik yang unik dalam penggunaan, pembuatan, dan aplikasinya. Peran guru sangat penting dalam menentukan media pembelajaran karena hal ini berpengaruh langsung pada hasil belajar siswa. Pengembangan dan penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa serta perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 SDN Watugede 1 ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.⁵ Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai nilai KKM, khususnya pada materi organ peredaran darah manusia dan hewan. Lebih dari 50%, diantaranya nilai yang diraih oleh siswa masih dibawah KKM yaitu mencapai nilai rata-rata <75. Permasalahan ini disebabkan oleh kecenderungan siswa untuk

³ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamila Learning Center, 2016), 28.

⁴ Iman, "Evaluasi Pemanfaatan TIK pada Pembelajaran oleh Guru-Guru SMP Negeri 1 Ungaran dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013" *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol.3 No.1, 2015, 9-15.

⁵ Mentari Ningrum, Hasil Wawancara Guru Kelas V SDN Watugede 1 Kab. Kediri, Tanggal 4 September 2023.

menghafal materi tanpa benar-benar memahaminya selain itu siswa juga kurang memperhatikan guru ketika sedang mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil studi lapangan, ditemukan bahwa media pembelajaran yang telah ada di kelas yaitu media gambar. Guru sering menerapkan media tersebut saat proses pembelajaran. Namun keterbatasan gambar yang statis membuat penjelasan materi organ peredaran darah kurang interaktif dan membuat siswa cepat bosan. Sehingga peserta didik kurang paham mengenai materi, yang akhirnya mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan multimedia seperti video animasi, karena dapat menggabungkan tulisan, animasi, dan suara yang dianggap lebih efektif dalam memperjelas materi. Keterbatasan waktu menjadi kendala bagi guru di sekolah dasar dalam menciptakan multimedia pembelajaran yang cocok untuk siswa.

Sesuai teori perkembangan kognitif Jean Piaget, dalam rentang usia SD (usia 7-11 tahun), anak-anak berada dalam tahap yang disebut sebagai tahap operasional konkret. Dalam proses belajar, mereka menemui kendala dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan kata lain, anak-anak pada usia ini cenderung memerlukan objek konkret sebagai landasan agar mereka dapat berpikir secara logis.

Seperti yang terdapat dalam materi mengenai organ peredaran darah manusia memperkenalkan konsep dasar seperti fungsi jantung sebagai pusat peredaran utama, pembuluh darah (arteri, vena, dan kapiler), peran darah dalam mengangkut oksigen dan nutrisi, serta organ-organ yang terlibat dalam sistem peredaran darah. Siswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami materi ini karena organ-organ yang dipelajari tidak dapat diamati langsung. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan

media pembelajaran yang lebih interaktif dan konkret sesuai dengan perkembangan anak SD untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada pendidikan dan sarana pendidikan. Namun, sayangnya, teknologi modern berbasis IT belum dimanfaatkan secara optimal oleh penyelenggara pendidikan untuk mempersiapkan pendidikan abad 21. Ini mendorong guru untuk berinovasi dalam mendukung proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran IPA.

Salah satu solusi yang dapat diambil adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA, serta mendorong mereka untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Multimedia interaktif terdiri dari berbagai komponen media yang terintegrasi dan dapat berinteraksi dengan pengguna. Sistem ini mencakup rekaman visual, suara, dan video yang dikontrol oleh komputer, memungkinkan interaksi aktif bukan hanya melalui penglihatan dan pendengaran, tetapi juga respons aktif. Berbagai jenis media seperti teks, audio, grafik, gambar, animasi, dan video dapat dikombinasikan dalam sistem yang mudah digunakan.⁶

Penggunaan media yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh teori pengkodean ganda (*dual-coding theory*) yang dikemukakan oleh Paivio dalam jurnal Windi Nur Aeni menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena kedua bentuk informasi (verbal dan visual) dapat diterima dengan baik oleh siswa.⁷ Salah

⁶Muhammad Rusli&Dadang Hermawan, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*, (Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2017), 2.

⁷Windi Nur Aeni dan Wahono Widodo, "Penggunaan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Kalor"*Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, Vol.10 No.2, 2022, 200.

satu contoh aplikasi yang digunakan untuk pembuatan multimedia interaktif yaitu *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang menyediakan fitur seperti video, gambar, animasi, foto, dan audio. Fungsinya mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, namun lebih berfokus pada pembelajaran peserta didik. Peserta didik dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, mengintegrasikan informasi tersebut dalam aplikasi *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline memiliki beberapa keunggulan yang mendukung proses pembelajaran: (1) mudah digunakan oleh pengguna yang berpengalaman maupun pemula, (2) mendukung berbagai jenis file seperti teks, gambar, video, animasi, dan lainnya, (3) memungkinkan integrasi audio dan visual serta pembuatan elemen langsung di dalam *Articulate Storyline*, (4) menyediakan fitur pembuatan kuis tanpa perlu mengunggah file eksternal, dan (5) menyajikan konten interaktif yang aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* yang akan dibuat oleh peneliti dengan semenarik mungkin dengan memunculkan fitur materi, kuis, gambar dan animasi, serta *background* yang dapat membantu siswa belajar. Pada dasarnya, siswa SD cenderung cepat bosan dengan materi yang monoton. Oleh karena itu, media ini dirancang untuk menjadi interaktif dan mengajak siswa berpartisipasi aktif. Harapannya, ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, mengurangi beban belajar siswa, dan meningkatkan efisiensi waktu bagi guru.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Miranda Dwi dan Ulhaq, berkaitan dengan pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai alat pembelajaran interaktif pada materi tentang sifat dan perubahan wujud benda kepada siswa kelas V

SD. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan cocok untuk digunakan oleh siswa kelas V SD. Ini dapat dibuktikan dengan hasil validasi media yang mencapai tingkat 90%, validasi materi sebesar 85%, serta hasil kuisioner dari siswa sebagai pengguna yang mencapai 94%. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa antara *pre-test* dan *post-test*, yaitu dari 50 menjadi 82. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif melalui *Articulate Storyline* untuk materi sifat dan perubahan wujud benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka muncul keinginan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri”.

B. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri?

⁸Miranda Dwi dan Ulhaq, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* 3 pada Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” *JPGSD*, Vol.9 No.8, 2021.

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” pada mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian meliputi:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis “*Articulate Storyline*” pada mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan menggunakan *Articulate Storyline* mengandung beberapa komponen seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang dapat menjelaskan materi IPA kelas 5 tentang organ peredaran darah hewan dan manusia.
2. Multimedia interaktif memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, video, dan evaluasi yang dibuat disesuaikan dengan pada silabus.
3. Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terdiri dari berbagai komponen dan fitur yang diperlukan dalam pengoperasiannya, sebagai berikut:

- a. Halaman Masuk

Awal dari aplikasi yang memungkinkan pengguna memulai dengan mengisi nama lengkap siswa.

- b. Halaman Menu Utama

Menu utama (*home*) yang berisi informasi tentang petunjuk aplikasi, kompetensi, materi, evaluasi dan profil pengembang.

- 1) Halaman Petunjuk Aplikasi

Menu petunjuk berisi panduan penggunaan dan penjelasan tombol

- 2) Halaman Kompetensi

Menu kompetensi mencantumkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

3) Halaman Materi

Berisi materi mengenai organ peredaran darah hewan dan manusia, termasuk sub-bab yang relevan yang disertai dengan penjelasan dan video pembelajaran.

4) Halaman Evaluasi

Digunakan sebagai instrumen evaluasi setelah materi pelajaran diberikan kepada siswa. Soal evaluasi berbentuk *game* yang terdiri dari 3 level yaitu level 1 (*drag and drop*), level 2 (*quiz cards*) dan level 3 (*puzzle*).

5) Halaman Profil Pengembang

Menginformasikan identitas pengembang media interaktif *Articulate Storyline*.

4. Hasil produk dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
5. Hasil produk berupa media berbasis HTML5 atau dalam bentuk file aplikasi yang dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti laptop, komputer dan *smartphone*. Produk ini dapat diakses secara *online* maupun *offline* sesuai kebutuhan pengguna.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan tidak hanya tentang mencapai hasil yang memuaskan, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan dalam bidang pendidikan. Beberapa manfaat penting dari penelitian dan pengembangan antara lain:

1. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu sekolah dalam proses pembelajaran dengan SDM yang kompeten dan berkualitas, yang dapat menjadi rujukan dalam dunia pendidikan di era digital.

2. Bagi Siswa

Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi IPA tentang organ peredaran darah hewan dan manusia serta meningkatkan antusiasme mereka melalui pembelajaran yang menarik, memungkinkan siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif.

3. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi tentang organ peredaran darah hewan dan manusia dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta mendorong penggunaan ide kreatif dan inovatif.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam pengembangan media interaktif berbasis web dan digital menggunakan *Articulate Storyline* dalam konteks pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembang

Berikut ini adalah beberapa asumsi pengembangan yang digunakan untuk membangun media pembelajaran interaktif ini:

- a. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan memberikan materi. Diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat sebagai hasil dari penggunaan media ini.
- b. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami topik yang abstrak dengan mengubahnya menjadi topik yang lebih spesifik.
- c. Media pembelajaran interaktif menggunakan teks, gambar, animasi, video, dan rekaman suara untuk menghilangkan kebosanan siswa saat belajar.
- d. Baik guru maupun siswa dapat mengoperasikan di *smartphone*, laptop atau komputer
- e. Peserta didik kelas 5 SD memiliki rentang usia 10-11 tahun
- f. Peserta didik belum memiliki pengetahuan awal terkait materi organ peredaran darah hewan dan manusia

2. Keterbatasan pengembangan

Media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan pengembangan.

- a. Produk ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa SD kelas 5, sehingga produk yang dikembangkan hanya untuk siswa kelas 5 SD.
- b. Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan bantuan *smartphone*, laptop atau komputer.

- c. Produk yang dikembangkan hanya digunakan pada materi organ peredaran darah hewan dan manusia
- d. Waktu pelaksanaan hanya dilakukan 2 kali pertemuan

G. Penelitian Terdahulu

Salah satu studi yang berkualitas tinggi adalah yang menghasilkan temuan yang relevan. Karena ini berfungsi sebagai pedoman awal untuk menambah, mengembangkan, dan meningkatkan penelitian yang sudah ada. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu tersaji pada tabel 1.1:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Tri Suci dan Reinita, tentang “Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. ⁹	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang dikembangkan yakni media <i>Articulate Storyline</i>. • Penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE 	Pada jurnal penelitian ini berfokus pada pembelajaran tematik terpadu sedangkan penelitian ini yaitu pada pembelajaran IPA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat praktisitas media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis kontekstual dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar sangat tinggi. Hal ini terlihat dari respon guru yang mencapai 94,6% (sangat praktis) serta respon dari 21 peserta didik yang mencapai 91,6% (sangat praktis). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dan sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran.
2.	Diana Fransiska dan Umar Darwis, tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> Berorientasi Paikem pada Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> • Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui angket 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian pada jurnal ini yakni berorientasi Paikem pada Tema Kayanya Negeriku sedangkan penelitian ini 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>

⁹Tri Suci dan Reinita, “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5 No.3, 2021.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	Kayanya Negeriku Kelas IV SD”. ¹⁰		yaitu tentang materi organ peredaran darah manusia <ul style="list-style-type: none"> Jurnal ini menggunakan model 4D. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan ADDIE 	dianggap cocok dan sesuai untuk digunakan sebagai alat pembelajaran dalam kelas IV SD.
3.	Vicy Azizah Malihah, tentang “Pengembangan Perangkat Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Untuk Guru SD Muhammadiyah Mertosanan, Banguntapan, Bantul”. ¹¹	<ul style="list-style-type: none"> Berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Menggunakan model pengembangan ADDIE 	Pada jurnal ini subjek penelitiannya adalah guru, sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian terhadap buku panduan pelaksanaan pelatihan dan silabus menunjukkan kriteria sangat layak, dengan keidealan 95,8%. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa perangkat pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .
4.	Miranda Dwi dan Ulhaq, tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” ¹²	<ul style="list-style-type: none"> Media yang dikembangkan yakni media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Materi pada jurnal ini yakni sifat dan perubahan wujud benda Sedangkan pada penelitian ini yaitu materi organ peredaran darah hewan dan manusia Model pengembangan media ini menggunakan ASSURE 	Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan cocok untuk digunakan oleh siswa kelas V SD. Ini dapat dibuktikan dengan hasil validasi media yang mencapai tingkat 90%, validasi materi sebesar 85%, serta hasil kuisioner dari siswa sebagai pengguna yang mencapai 94%.. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif

¹⁰Diana Fransiska dan Umar Darwis, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* Berorientasi Paikem pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, Vol.4 No.1, 2022, 104-115.

¹¹Vicy Azizah Malihah, “Pengembangan Perangkat Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Guru SD Muhammadiyah Mertosanan, Banguntapan, Bantul” Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.

¹²Miranda Dwi dan Ulhaq, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” *JPGSD*, Vol.9 No.8, 2021.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
				melalui <i>Articulate Storyline</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5.	Ririn Salwani dan Yetti Ariani, tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman” ¹³	<ul style="list-style-type: none"> Berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Menggunakan model pengembangan ADDIE 	Jurnal ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu tema 3 subtema 3 di kelas V, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pembelajaran IPA kelas V materi organ peredaran darah hewan dan manusia	Dalam hasil penelitian, ditemukan bahwa validitas materi mencapai 82%, validitas bahasa mencapai 93%, dan validitas media mencapai 100%. Sementara itu, dalam uji praktikalitas, respon guru mencapai 81%, dan respon peserta didik mencapai 66%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan <i>Articulate Storyline</i> 3 telah terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
6.	Tarissa Nur Anggraeni dan Suryanti tentang, “Pengembangan Multimedia Interaktif “Malaya” Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD” ¹⁴	<ul style="list-style-type: none"> Berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Menggunakan model pengembangan ADDIE 	Materi pada jurnal yakni sistem tata surya Sedangkan pada penelitian ini yaitu materi organ peredaran darah hewan dan manusia	Dalam hasil penelitian, ditemukan bahwa, validasi materi mencapai 95,55% (sangat valid) dan media 95,71% (sangat valid). Ketuntasan hasil belajar peserta didik 90% (sangat baik), dengan N-Gain 0,71 (tinggi) dan uji-t berpasangan Sig. 0,00, menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Multimedia "MALAYA" menarik perhatian, menumbuhkan minat belajar, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
7.	Hanny Firstanianta, Meirza Nanda Faradita,	Berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	<ul style="list-style-type: none"> Materi pada jurnal ini yakni 	Penelitian menunjukkan media pembelajaran

¹³Ririn dan Yetti, “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline* 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5 No. 1, 2021.

¹⁴ Tarissa Nur Anggraeni, “Pengembangan Multimedia Interaktif “Malaya” Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD”, *JPGSD*, Vol.11 No.2, 2023, 426.

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	dan Ishmatun Naila tentang, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” ¹⁵		<p>sistem tata surya. Sedangkan pada penelitian ini yaitu materi organ peredaran darah hewan dan manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan media ini menggunakan 4-D. 	interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> memiliki validitas materi 88,7% dan validitas media 87,5% (keduanya valid). Uji coba siswa menunjukkan skor rata-rata 80 dengan kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk materi sistem tata surya dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya definisi istilah.

Berikut ini definisi istilah pada judul penelitian dan pengembangan ini:

1. Pengembangan media adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan, dan mengembangkan produk yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke siswa, merangsang perhatian dan motivasi mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.¹⁶
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi tentang topik pelajaran.¹⁷ Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi berbasis *Articulate Storyline*.

¹⁵ Hanny Firstanianta, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Journal on Education*, Vol.6 No.1, 2023, 9379.

¹⁶ Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, 2015.

¹⁷ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV: Jejak Publisher, 2021), 7.

3. *Articulate Storyline* adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Perangkat lunak ini menyerupai *PowerPoint* tetapi dilengkapi dengan fitur-fitur yang lebih canggih. *Articulate Storyline* digunakan untuk membuat presentasi atau media pembelajaran yang membuat materi lebih menarik.¹⁸
4. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang dialami oleh peserta didik setelah kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diukur dengan melihat sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik setelah kegiatan.
5. IPA merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam, dalam mata pelajaran IPA mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara nyata.¹⁹ Pelajaran IPA pada penelitian ini terfokus pada materi organ peredaran darah hewan dan manusia.

¹⁸Pratama, "Al-Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* 2" *Jurnal AdMathEdu* Vol.8, No.2, 2018, 188.

¹⁹Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri pada Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, No.1, 2014, 15.