

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
BAGIAN TUBUH TUMBUHAN BERBANTUAN *ARTICULATE*
STORYLINE DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

Miftahul Jannah

2002050063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
BAGIAN TUBUH TUMBUHAN BERBANTUAN *ARTICULATE*
STORYLINE DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

Miftahul Jannah

2002050063

Pembimbing:

1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

2. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Miftahul jannah
Nim : 20 00205 0063
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 6 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Miftahul jannah
Nim 20 00205 0063

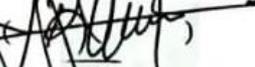
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Berbantuan Articulate Storyline di Kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo* yang ditulis oleh *Miftahul Jannah* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050063, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Senin*, tanggal *25 Agustus 2025* bertepatan dengan *1 Rabiulawal 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 02 September 2025

9 Rabiulawal 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 0516 200003 1 002



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur yang tidak terhingga peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena taufiq dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Kelas IV Sdn 41 Batu Putih Kota Palopo”.

Shalawat serta salam peneliti kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw. serta para sahabat dan keluarganya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Rektor IAIN Palopo, Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan, Dr. Munir Yusuf, S, Ag., M.Pd., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., dan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Takdir, S.H., M.H,

yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di IAIN Palopo.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan FTIK, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi, beserta staf Program Studi Pendelikon Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Lilis Suryani, S.Pd. M.Pd. Selaku Penasihat Akademik yang senantiasa memberikan Arahan, bimbingan, dan motivasi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah membantu mengarahkan penulis dan memberikan saran untuk merevisi naskah skripsi sehingga layak untuk diujikan.
7. Seluruh Dosen beserta staf Pegawai IAIN PALOPO yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN PALOPO dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

8. Zainuddin S, S.E., M.Ak. Selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta pegawai yang telah membantu dalam mengumpulkan literasi yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Kepala sekolah Kasman, S.Pd Dan Suskariyanti, S.Pd.SD. beserta guru-guru dan staf di SDN 41 Batu Putih yang telah membantu melakukan penelitiandan mengumpulkan data penelitian. Siswa-siswa kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penelitian hingga selesai.
10. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Awaluddin, dan Ibunda Nurhadi, yang mengasuh, membesarkan, mendidik, membimbing dan mendorong penulis dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan, yang tiada hentinya memberikan motivasi kepada penulis. Kakak tercinta, Wahyu Makkadapi, Isra Alamsyah dan Hidayatullah yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, serta seluruh keluarga yang telah membantu dan mendoakan.
11. Kepada teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020 Terkhusus kelas C, teman-teman PLP II dan teman-teman KKN Desa Padang Kalua, Kec. Lamasi, Kab. Luwu yang telah kebersamai dari awal perkuliahan hingga proses penyelesaian skripsi.
12. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah. Membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-

pihak terkait dan terkhususnya bagi penulis sendiri..

Palopo, 6 Agustus 2025
Penulis

Miftahul Jannah
NIM 200205006

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Kosonan

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)

ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
------------	------	-------------	------

َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وَ...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
------------	------	-------------	------

ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

a. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

b. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

c. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnahal-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

- a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuzu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt. = subhanahu wa ta'ala

Saw. = sallallahu 'alaihi wa sallam

as = 'alaihi al-salam

H = Hijriyyah

M = Masehi

QS .../... :4 = QS al-Baqarah/2 :4 atau QS Ali 'Imran/3:4

H.R = Hadist riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian yang Relevan	14
B. Deskripsi Teori	17
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	39
D. Prosedur Pengembangan	40
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	49
B. Pembahasan	71
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi	77
C. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan	17
Tabel 1 Kategori Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran	47
Tabel 2 Kategori Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran	48
Tabel 4.2 Nama-nama Validator	58
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	59
Tabel 4.4 Ikhtisar data penilaian dan review ahli media	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4.6 Ikhtisar data penilaian dan review ahli Bahasa.....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 4.8 Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Siswa	66
Tabel 4.10 Hasil Praktikalitas Guru Kelas II.....	67
Tabel 4.11 Hasil analisis <i>pretest-posttest</i> siswa.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir	37
Gambar 3.1. Denah Lokasi Penelitian	39
Gambar 2 Bagan Pengembangan Model ADDIE.....	41
Gambar 4.1 Kesulitan memahami materi bagian tubuh tumbuhan	51
Gambar 4.2 Pengaruh penggunaan media pembelajaran	52
Gambar 4.3 Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru	53
Gambar 4.4 Banyaknya siswa menyukai media	53
Gambar. 4.1 Tampilan Sketsa	55
Gambar. 4.2 tampilan pemilihan navigasi	56
Gambar 4.3 Tampilan pemilihan font	56
Gambar 4.4 Tampilan penyertaan gambar	57
Gambar 4.5 Tampilan halaman utama.....	57
Gambar 4.6 Tampilan feedback kuis.....	57
Gambar 4.7 Media sebelum revisi.....	65
Gambar 4.8 Media setelah revisi	65

ABSTRAK

Miftahul Jannah, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Berbantuan Articulate Storyline Di Kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Firman dan Lilis Suryani.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dan untuk mengetahui validasi, praktikalitas dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* untuk materi Bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota palopo.

Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan atau metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah: Wawancara, Dokumentasi, Angket, Tes.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan dan tahap pengembangan di kelas IV SDN 41 Batu Putih, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan untuk menghadirkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang diperlukan adalah media pembelajaran berbantuan *articulate storyline*. Validasi media pembelajaran dikembangkan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 80% dengan kategori valid. Ahli materi memberikan nilai persentase 82% kategori valid, ahli bahasa memberikan nilai persentase 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang diuji cobakan kepada siswa sebanyak 20 orang menunjukkan nilai 86% dan dari guru kelas IV dengan nilai akhir dari hasil uji kepraktisan mencapai 94% dengan kategori sangat praktis Hasil uji keefektifan mengenai media berbantuan *articulate storyline* diperoleh rata-rata skor pretest siswa adalah 71,75%, sedangkan rata-rata posttest siswa adalah 85,75% dengan kategori baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bagian Tubuh Tumbuhan, *Articulate Storyline*

ABSTRACT

Miftahul Jannah, 2025. “Development of Learning Media on Plant Body Parts Material Assisted by Articulate Storyline in Grade IV of SDN 41 Batu Putih, Palopo City”. Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by Firman and Lilis Suryani.

This study aims to determine the stages of developing learning media assisted by articulate storylines and to determine the validation, practicality and effectiveness of developing learning media assisted by articulate storylines for the material on plant body parts in class IV of SDN 41 Batu Putih, Palopo City.

The type of research used is development research or Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were fourth-grade students of SDN 41 Batu Putih, Palopo City. The instruments used in the research were: 1) Interviews, 2) Documentation, 3) Questionnaires, 4) Tests.

Based on the results of the study, it can be concluded that the results of the needs analysis and development stages in class IV of SDN 41 Batu Putih, found that in the learning activities at the school there is a need to present new innovations in learning media. One form of innovation needed is learning media assisted by articulate storyline. Validation of the developed learning media shows a high level of validity. Media experts get a validity percentage of 80% with a valid category. Material experts give a percentage value of 82% valid category, language experts give a percentage value of 90% with a very valid category. The results of the practicality test that was tested on 20 students showed a value of 86% and from the fourth grade teacher with the final value of the practicality test results reached 94% with a very practical category. The results of the effectiveness test regarding media assisted by articulate storyline obtained an average student pretest score of 71.75%, while the average student posttest was 85.75% with a good category.

Keywords: Learning Media, Plant Body Parts, Articulate Storyline

الملخص

مفتاح اللجنة، 2025. ”تطوير وسائط تعليمية حول مادة أجزاء جسم النبات بمساعدة Articulate Storyline في الفصل الرابع SDN 41 مدينة البوبو“. الرسالة الجامعية شعبة تدريس المعلم في كلية التربية وعلوم إعداد المعلمين، جامعة الإسلامية الحكومية بالبوبو. تحت إشرافان فيرمان وليليس سريانيتههدف هذه الدراسة إلى تحديد مراحل تطوير وسائط التعلم بمساعدة القصة المفصلة وتحديد مدى صحة وعملية وفعالية تطوير وسائط التعلم بمساعدة القصة المفصلة لمادة أجزاء جسم النبات في الصف الرابع SDN 41 مدينة البوبو. نوع البحث المستخدم هو بحث التطوير أو طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كان المشاركون في البحث طلاب الصف الرابع الابتدائي في مدينة البوبو SDN 41 41. وكانت الأدوات المستخدمة في البحث هي: (1) المقابلة، (2) التوثيق، (3) الاستبيان، (4) التحقق من صحة الخبراء، (5) الاختبار.

استنادًا إلى نتائج الدراسة، يمكن استنتاج أن نتائج مرحلة تحليل الاحتياجات والتطوير في الصف الرابع SDN 41 حذر أبيض وجد أن هناك حاجة في أنشطة التعلم في المدرسة إلى تقديم ابتكارات جديدة في وسائط التعليم. أحد أشكال الابتكارات المطلوبة هو التعبير عن وسائط التعليم بمساعدة Articulate Storyline. يظهر التحقق من صحة وسائط التعليم المطورة مستوى عالٍ من الصلاحية. يحصل خبراء الوسائط على نسبة صلاحية تبلغ 80% في فئة الصلاحية. ويعطي خبراء المواد قيمة مئوية تبلغ 82% في فئة الصلاحية، ويعطي اللغويون قيمة مئوية تبلغ 90% في فئة الصلاحية. أظهرت نتائج اختبار التطبيق العملي الذي تم اختباره على 20 طالباً وطالبة الحصول على درجة 86% ومن معلم الصف الرابع الابتدائي حيث بلغت الدرجة النهائية لنتائج اختبار التطبيق العملي 94% بفضة صالح جداً. نتائج اختبار الفاعلية فيما يتعلق بالوسائط المعينة Articulate Storyline المفهومة حصل الطالب على متوسط درجة الاختبار القبلي 71.75%، بينما بلغ متوسط درجة الاختبار البعدي 85.75% بفضة جيد.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، أجزاء جسم النبات، برنامج Articulate Storyline.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha konkret dalam menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi spiritual, moral, intelektual, dan kompetensi mereka. Secara umum, pendidikan merupakan proses untuk mengoptimalkan potensi individu, baik secara fisik maupun mental, sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat dan budaya.¹ Keberhasilan pendidikan tergantung pada implementasi yang sesuai dengan tujuan dan fungsi pendidikan itu sendiri.

Pendidikan merupakan komponen esensial dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, terjadi kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang senantiasa mencari inovasi baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Proses pendidikan mendorong manusia untuk berpikir kritis, menghasilkan kreativitas, ide, dan saran yang berkontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan. Selain itu, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku individu melalui pengajaran yang fokus pada pembentukan dan pengembangan kepribadian, karakter, serta pendewasaan manusia. Untuk melaksanakan pendidikan dengan baik dan benar, diperlukan kajian mendalam tentang pelaksanaannya.²

¹ Ficky Dewi Ixfina And Siti Nur Rohma, "Dasar-Dasar Pendidikan Sebagai Pembentuk Moral Dan Intelektual Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, No. 2 (2025).

² Lilis Suryani, "Pengelolaan Pembelajaran IPS Melalui Model Talking Stick di Kelas IV SD 170 Putemata Luwu Utara," *Jurnal Pendidikan* 12, no. 4 (2024).

Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sumber daya yang diperlukan dalam kehidupan.

Keberhasilan program pendidikan melalui proses belajar mengajar di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: siswa, kurikulum, tenaga kependidikan, biaya, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan.³ Apabila faktor-faktor tersebut dapat terpenuhi sudah tentu akan memperlancar proses belajar-mengajar, akan menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal sehingga akan meningkatkan mutu pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, maka peran media dalam konteks teknologi menjadi sangat penting bagi peserta didik dan guru. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat, karena tanpa penggunaan media pembelajaran yang sesuai, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar.⁴ Menggunakan media yang tepat, penyampaian informasi atau pesan oleh pengirim pesan dapat dipahami dengan jelas oleh penerima informasi atau pesan tersebut. Diharapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat dibantu dalam mempelajari pelajaran IPAS pada berbagai tingkat abstraksi.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan informasi belajar. Media pembelajaran dirancang secara baik agar dapat membantu peserta didik dalam

³ Hisbullah Hisbullah and Firman Firman, "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar," *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, Vol.2, no. 2 (2019): 100–113,

⁴ Ani Heryani Et Al., "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi," *Jurnal Pendidikan*, Vol.31, No. 1 (2022): 17–28.

mencerna dan memahami materi pembelajaran. Media menjadi satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pembelajaran.⁵ Salah satu alasan digunakannya media pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti taraf perkembangan, dimulai dari taraf berpikir konkrit menjadi abstrak, dimulai dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks.

Media interaktif merupakan alat yang dilengkapi dengan kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih apa yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media memiliki relevansi yang kuat dengan ajaran Al-Qur'an, sebagaimana dalam firman Allah Swt dalam QS. al-A'laq/ 96: 4, berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Terjemahnya:

“yang mengajar (manusia) dengan pena”.⁶

Memang benar, manusia sering melampaui ketentuan Allah ketika diberi kekayaan. Karena itu, setiap orang yang melampaui batas seharusnya menyadari bahwa tempat kembali hanyalah kepada Allah, dan Dia akan memberikan balasan kepada setiap manusia sesuai dengan amal perbuatannya.⁷

⁵ Rika Kurnia Sari And Nyoto Harjono, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1 (2021): 122,

⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 906.

⁷ Hikmat Basyir, Muhammad Ashim, dkk, *Tafsir Muyassar Jilid 2, 1 edition* (Jakarta, DARUL HAQ, 2016) h. 940.

Ayat tersebut menunjukkan pentingnya alat bantu (media) dalam proses belajar-mengajar. Pena, sebagai salah satu media dalam menyampaikan ilmu, menjadi simbol bahwa perantara atau alat dalam pendidikan sangat diperlukan untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan manusia secara efektif dan berkelanjutan. Maka, dalam dunia pendidikan modern, penggunaan media interaktif sejalan dengan nilai-nilai Qur'ani dalam mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan menyentuh berbagai gaya belajar peserta didik.

Quraish Shihab dalam tafsirnya menjelaskan bahwa penggunaan kata pena (al-qalam) dalam QS. Al-'Alaq: 4 bukan hanya merujuk pada alat tulis secara fisik, tetapi juga melambangkan seluruh sarana penyampaian dan pencatatan ilmu pengetahuan. Menurut beliau, ayat ini menegaskan bahwa Allah mengangkat derajat manusia dengan ilmu, dan ilmu itu disebarkan melalui perantara atau media yang memfasilitasi proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki dasar spiritual dan nilai luhur yang diakui dalam Al-Qur'an, menjadikannya sebagai bentuk aktualisasi dari perintah Allah untuk terus belajar dan mengajarkan dengan cara yang efektif dan bijak.

Pembelajaran bukan sekedar transfer informasi dari guru ke siswa, tetapi merupakan proses interaktif di mana siswa aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Mereka cenderung lebih responsif terhadap pengalaman

pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan terkait dengan dunia nyata.⁸ Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan pemecahan masalah yang efektif. Terdapat berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, termasuk kesulitan dalam mempertahankan minat siswa, memenuhi kebutuhan individual siswa, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum secara efektif.

Peran guru dalam memberikan pengajaran yang baik sangatlah penting karena guru adalah salah satu faktor kunci dalam menentukan kualitas pendidikan. Guru bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, pembentuk karakter, dan teladan bagi peserta didik. Dalam QS. Jumu'ah/ 62: 2 Allah Swt berfirman:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ

Terjemahnya:

*“Dialah yang mengutus seorang Rasul (Nabi Muhammad) kepada kaum yang buta huruf dari (kalangan) mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka, serta mengajarkan kepada mereka Kitab (Al-Qur'an) dan Hikmah (sunah), meskipun sebelumnya mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata”.*⁹

Allah-lah yang mengutus kepada orang-orang Arab yang tidak bisa membaca, tidak memiliki kitab dan tidak ada kerasulan pada mereka, seorang rasul dari mereka

⁸ Mitha Rahma Sari et al., “Pembelajaran di Luar Kelas: Menyelami Pengalaman Pembelajaran yang Dinamis dan Beragam untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, Vol.3, No. 01 (2024).

⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 810.

kepada seluruh manusia, yang membacakan Al-Qur'an, menyucikan mereka dari akidah-akidah rusak dan akhlak-akhlak buruk, mengajari mereka Al-Qur'an dan as-Sunnah. Sesungguhnya mereka sebelum diutusny Rasulullah Saw berada didalam penyimpangan yang nyata dari jalan kebenaran.¹⁰

Ayat tersebut menunjukkan bahwa tugas pengajaran dan pendidikan adalah tugas mulia yang pernah diemban langsung oleh para Rasul, sehingga profesi guru memiliki kedudukan yang sangat tinggi dan strategis dalam peradaban. Quraish Shihab menafsirkan bahwa ayat tersebut mengisyaratkan pentingnya peran seorang pendidik dalam membentuk masyarakat berilmu dan berakhlak, di mana proses pendidikan melibatkan pembacaan (penyampaian ilmu), penyucian (pembinaan akhlak), serta pengajaran ilmu dan kebijaksanaan. Maka, guru sebagai penerus misi kenabian memiliki tanggung jawab besar dalam menjaga mutu pendidikan melalui metode, pendekatan, dan media yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas IV SD Negeri 41 Batu Putih pada tanggal 10 Juni 2024, bahwa masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SD tersebut karena sumber daya yang dimiliki guru pun terbatas. Hal ini dibuktikan saat melakukan observasi bahwa guru terlihat saat mengajar tidak menggunakan media, sehingga beberapa siswa kurang fokus dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti pun melakukan wawancara dengan beberapa

¹⁰ Hikmat Basyir, Muhammad Ashim, dkk, *Tafsir Muyassar Jilid 2, 1 edition* (Jakarta, DARUL HAQ, 2016) h. 940.

siswa terkait permainan apa yang paling mereka suka ternyata sebagian besar mengatakan bahwa mereka suka dengan bermain game menggunakan gadget.

Data awal tersebut terkait permainan berbasis digital ini menjadi konsep awal peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, dengan harapan siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran. Hal ini pula dapat menjawab tantangan pembelajaran Abad 21 yaitu pembelajaran berbasis digital. Sehingga, peneliti menawarkan salah satu media pembelajaran berbasis digital yaitu *articulate storyline*.

Articulate Storyline merupakan salah satu perangkat lunak yang populer digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran interaktif secara cepat dan efisien. *articulate storyline* menawarkan fleksibilitas dalam pengembangan konten pembelajaran.¹¹ Fitur-fitur interaktif dan multimedia yang lengkap, guru atau pengembang konten dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan dinamis bagi siswa. Mempertimbangkan aspek-aspek ini, pengembangan media pembelajaran berbantu *articulate storyline* dapat menjadi langkah yang tepat dalam memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Sesuai dengan latar belakang dan permasalahan, maka peneliti tertarik untuk meneliti dalam merancang media untuk menciptakan sebuah rancangan pembelajaran yang memudahkan proses belajar mengajar bagi guru dan siswa. Yang diharapkan mampu mengatasi semua permasalahan berkaitan dengan media yang

¹¹ Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, And Muhammad Fahri, "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI," *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6 (October 12, 2021): 5024–34.

dirancang dengan tujuan untuk menyediakan panduan belajar yang terstruktur, lengkap, dan dapat dengan mudah dipahami oleh guru dan siswa, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih?
4. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih?
5. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih.
2. Mengetahui desain media pembelajaran pada media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih.
3. Mengetahui validitas media pembelajaran pada media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih.
4. Mengetahui kepraktikalitas media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih.
5. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan sasaran yang ingin dicapai, manfaat yang diharapkan dari pengembangan ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan pengetahuan dalam bidang pembelajaran terintegrasi dan pengembangan media pembelajaran, menyediakan pemahaman lebih baik tentang pentingnya

mengintegrasikan media pembelajaran pada pembelajaran ipas serta membantu memperkaya literatur penelitian dalam konteks pendidikan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti.

- a. Siswa, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan serta mengembangkan pemahaman siswa tentang media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan melalui atriculate storyline.
- b. Guru, Melalui penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan serta meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan yang holistik dan kontekstual.
- c. Peneliti, Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan acuan untuk memperoleh pengalaman penelitian yang berharga dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang proses pengembangan media pembelajaran dalam konteks Sekolah Dasar (SD), Serta menghasilkan pengetahuan baru dan temuan yang dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut atau pengembangan media pembelajaran yang efektif bagi pelajar dalam bidang pendidikan.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan dalam konteks SDN 41 batu putih.
2. Struktur Media Pembelajaran yang jelas dengan tahapan pembelajaran yang terorganisir dengan baik.
3. Konten pembelajaran yang relevan, menyajikan konten pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan berbantuan *articulate storyline*.
4. Aktivitas pembelajaran kreatif, menghadirkan beragam aktivitas pembelajaran yang kreatif dan interaktif.
5. Evaluasi dan penilaian, menyediakan metode evaluasi dan penilaian yang sesuai dengan muatan pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan berbantuan *articulate storyline*.
6. Panduan menggunakan media pembelajaran dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas bagi guru atau pendidik di kelas IV SDN 41 batu putih.
7. Ketersediaan Materi pendukung disertai dengan, contoh-contoh kegiatan, bahan bacaan tambahan, atau referensi yang dapat membantu guru dan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan dengan berbantuan *articulate storyline*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian ini ada yang mendasari pengembangan bahan ajar media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan berbantuan *articulate storyline*.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Belum tersedianya bahan ajar terintegrasi media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 batu putih
- b. Diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar berbantu *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan dapat dijadikan sebagai sumber tambahan/referensi oleh pendidik/guru.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap kepraktisan uji coba terbatas, hanya dalam skala satu sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Peneliti menggunakan hasil penelitian sebelumnya untuk menjadi bahan perbandingan maupun referensi, sehingga dapat menghindari asumsi kesamaan terhadap penelitian ini. Setiap penelitian menghasilkan sesuatu yang berbeda-beda sesuai dengan jenis produk yang dikembangkan. Berikut adalah tiga penelitian yang relevan yang berbeda dari penelitian yang akan dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Khairatunnisa dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS materi system pencernaan pada kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan yang terjadi didapatkan dari hasil observasi dan wawancara di bebera sekolah, yaitu SDN 04 Silaut, SDN 02 Silaut, SDN 06 Silaut, dan SDN 11 Silaut. Dengan hasi membuktikan bahwa guru dan peserta didik masih jarang menggunakan media pembelajaran teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mengalami turunnya semangat belajar dan keaktifan belajar saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yaitu *Research and Development* atau biasa disingkat dengan (R&D). pada pengembangan media tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation and Evaluation). Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data validitas, praktikalitas dan efektivitas. Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji validitasnya oleh para ahli di bidangnya yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan proses pemberian angket validitas. Pada hasil validitas menunjukkan perolehan hasil dengan presentase 97% (sangat valid) pada ahli materi, 94% (sangat valid) pada ahli bahasa dan 85% (sangat valid) pada ahli media. Hasil praktikalitas membuktikan bahwa 92,28% (sangat praktis) pada uji praktikalitas guru dan 96,45% (sangat praktis) pada uji praktikalitas peserta didik. Hasil efektivitas membuktikan bahwa 82% (sangat efektif) Pada hasil belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran.¹² Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPAS pada materi system pencernaan untuk kelas V Sekolah Dasar sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Latifatul Karima dengan judul pengembangan “Pengembangan media pembelajaran operasi aljabar berbasis articulate storyline berbantuan quizwhizzer untuk mendukung pemahaman konsep”. Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran operasi hitung aljabar berbasis articulate storyline berbantuan quizwhizzer yang valid, praktis, dan efektif untuk

¹² Aulia Khairatunnisa, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipas Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri* 10, No. 03 (2024).

mendukung pemahaman konsep siswa pada materi operasi aljabar. Model penelitian ini adalah model ADDIE yang melalui lima tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran operasi hitung aljabar berbasis articulate storyline berbantuan quizwhizzer diujikan dengan dua uji coba yaitu uji coba terbatas dan lapangan yang dilakukan terhadap siswa MTs Al-Mahrusiyah Lirboyo Kediri. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi, angket respon siswa dan guru, dan lembar tes pemahaman konsep. Media pembelajaran operasi hitung aljabar berbasis articulate storyline berbantuan quizwhizzer memenuhi kriteria valid dengan persentase 79,6% .¹³ Hasil kepraktisan menunjukkan persentase 83% dilihat dari angket respon siswa sehingga dapat dikatakan memenuhi kriteria praktis. Hasil keefektifan menunjukkan persentase 72% dilihat dari hasil tes pemahaman konsep siswa sehingga memenuhi kriteria efektif.

3. Penelitian yang dilakukan Dewa Ayu Sri Hari Priyadewi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline* 3 Pada Materi Sistem Ekskresi Di SMA”. Media ajar yang digunakan masih terpaku pada media berbentuk cetak yang kurang menarik. Media pembelajaran interaktif yang sifatnya digital juga tidak maksimal dipergunakan dalam pembelajaran mengajar. Padahal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah tuntutan abad 21. Kondisi ini akan berdampak pada ketertarikan siswa

¹³ Umi Latifatul Karima, “Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Aljabar Berbasis Articulate Storyline Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mendukung Pemahaman Konsep,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 7, No. 2 (2024): 323–36,

untuk belajar karena dengan media yang menarik, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, validitas, dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, and evaluation). Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada materi sistem ekskresi di SMA. Hasil validitas media pembelajaran dari ahli materi, media, dan bahasa masing-masing mendapatkan nilai 1,0 dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 93,7% yang termasuk kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji coba kepraktisan oleh siswa memperoleh persentase sebesar 92,1% yang termasuk kategori sangat praktis.¹⁴ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada materi sistem ekskresi di SMA sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media ajar materi sistem ekskresi untuk siswa kelas XI.

Adapun tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di laksanakan yaitu :

¹⁴ Dewa Ayu Sri Hari Priyadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Ekskresi Di SMA: (Development Of Interactive Learning Media Assisted By Articulate Storyline 3 On Excretory System Material In SMA)," *BIODIK* 10, No. 2 (2024): 11–21,

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1.	Nama	Aulia Khairatunnisa	Umi Latifatul Karima	Dewa Ayu Sri Hari Priyadewi	Miftahul Jannah
2.	Tahun Pelajaran	2024	2024	2024	2024
3.	Model Pengembangan	ADDIE	ADDIE	ADDIE	ADDIE
4.	Materi	IPAS	Matematika	IPAS	IPAS
	Tingkat Subjek Penelitian	SD	MTS	SMA	SD

B. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa Latin yang berarti “perantara”. Pengertian lebih jauh tentang media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima.¹⁵ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau

¹⁵ Azhari Azhari, “Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah,” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, No. 1 (August 1, 2015): 43, <https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>.

elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.¹⁶ Media pembelajaran yang paling populer saat ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Media ini menggunakan teknologi digital untuk menciptakan bahan pembelajaran yang memiliki unsur audio visual.

Menurut Rahardjo media dibedakan menjadi dua macam menurut kriteria aksesibilitasnya, yaitu:

1. Media yang dimanfaatkan (*media by utilization*), artinya media yang biasanya dibuat untuk kepentingan komersial yang terdapat di pasar bebas. Dalam hal ini, guru tinggal memilih dan memanfaatkannya, walaupun masih harus mengeluarkan sejumlah biaya.
2. Media yang dirancang (*media by design*) yang harus dikembangkan sendiri. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengembang sendiri media tersebut sesuai dengan sarana dan kelengkapan yang dimilikinya.¹⁷

¹⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018): 103,.

¹⁷ Oleh Nunu Mahnun, "(Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam* 37, No. 1 (2012).

Prosedur pengembangan media pembelajaran memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan media, produksi media, dan evaluasi media. terdapat lima komponen yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan pada tahap perencanaan yakni :

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, sebelum mengembangkan media pembelajaran pendidik harus mengetahui terlebih dahulu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Media yang dikatakan terlalu mudah digunakan apabila peserta didik mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang luas terhadap media tersebut. Sedangkan media yang dikatakan sulit pada saat penggunaannya adalah apabila seorang peserta didik tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan mendalam terhadap media tersebut. Sehingga dapat dikatakan media yang baik adalah jika peserta didik hanya memiliki beberapa pengetahuan dan keterampilan saja sebelum menggunakan media tersebut sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mencoba media tersebut.
2. Pengembangan materi pembelajaran, materi merupakan unsur yang paling penting dalam sebuah kurikulum, yang harus dipersiapkan sebaik mungkin agar pembelajaran dapat mencapai sasaran. Materi pembelajaran yang dipilih harus seoptimal mungkin agar dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi.
3. Perumusan alat pengukur keberhasilan, yang dikembangkan sesuai kompetensi yang akan dicapai dan pokok-pokok pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Hal yang diukur antara lain kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa. Alat

keberhasilan ini dapat meliputi penugasan atau tes, perilaku siswa (keaktifan), dan praktikum.

4. Penulisan naskah, pokok-pokok materi pembelajaran diuraikan terlebih dahulu sebelum disajikan kepada peserta didik yang dituangkan dalam bentuk tulisan atau gambar yang dapat disebut sebuah naskah program media.¹⁸ Selanjutnya dilakukan sebuah *treatment* yang berisikan uraian dalam bentuk esai yang menggambarkan dari alur penyajian program yang akan dibuat. Setelah mendapat persetujuan *treatment* maka *treatment* tersebutlah yang akan digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan naskah audio.

Pengembangan media adalah proses merancang, menciptakan, dan meningkatkan berbagai jenis media untuk tujuan tertentu. Media dapat berupa segala bentuk komunikasi massa yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau gagasan kepada khalayak luas.¹⁹ Pengembangan media melibatkan beberapa tahapan, termasuk perencanaan, produksi, distribusi, dan evaluasi.

- 1) Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala hal yang dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan.²⁰ Sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang direncanakan, bertujuan dan terkendali.

¹⁸ Noveri Amal Jaya Harefa And Eti Hayati, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi," *Unpam Press*, Desember 2021.

¹⁹ Try Ade Jumita Wulandari Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 5, No. 1 (2019),.

²⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (2018): 171,

- 2) Menurut Nasution, media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu mengajar, yakni sebagai penunjang metode pembelajaran yang digunakan seorang pendidik²¹

Beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran dapat terjadi sesuai dengan rencana, tujuan, dan terkendali.²² Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu bagi pendidik dalam mendukung metode pembelajaran yang digunakan, membantu mereka mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pengajaran.

b. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media adalah proses yang terus-menerus dan dinamis, yang memerlukan pembaruan dan adaptasi terus-menerus untuk mengikuti perkembangan teknologi, tren pasar, dan perubahan dalam perilaku konsumen. Dengan pendekatan yang sistematis dan strategis, pengembangan media dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan dan mencapai tujuan komunikasi. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang pengembangan media:

- 1) Perencanaan, Tahap awal pengembangan media melibatkan perencanaan strategis. Ini termasuk mengidentifikasi tujuan media, audiens target, dan pesan

²¹ Noni Asriyana Telaumbanua, Delipiter Lase, And Amurisi Ndraha, "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di SD Negeri 075082 Marafala," *Hineni: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, No. 1 (October 29, 2021).

²² Arwan Wiratman, "Transformasi Keterampilan Proses Sains melalui Kooperatif Numbered Head Together untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023).

yang ingin disampaikan. Selain itu, perencanaan juga melibatkan pemilihan platform media yang tepat untuk mencapai audiens yang dituju.

- 2) **Produksi**, Setelah perencanaan dilakukan, langkah selanjutnya adalah produksi konten media. Ini dapat mencakup penulisan artikel, pengambilan gambar atau video, pengeditan konten, dan pembuatan desain grafis atau audiovisual. Tujuan produksi adalah menciptakan konten yang menarik dan relevan bagi audiens target.
- 3) **Distribusi**, Distribusi media adalah cara menyampaikan konten kepada audiens. Ini bisa dilakukan melalui berbagai saluran, seperti cetak, televisi, radio, internet, dan media sosial. Strategi distribusi yang efektif memastikan bahwa konten media dapat diakses oleh target audiens dengan mudah dan efisien.
- 4) **Promosi**, Promosi media diperlukan untuk meningkatkan visibilitas dan menarik perhatian audiens. Ini bisa melibatkan kampanye pemasaran, iklan, dan promosi di berbagai platform. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran tentang konten media dan mendorong partisipasi audiens.
- 5) **Evaluasi**, Tahap terakhir dari pengembangan media adalah evaluasi. Ini melibatkan pengukuran kinerja media berdasarkan berbagai metrik, seperti jumlah penonton, tingkat keterlibatan, dan dampak konten.²³ Evaluasi membantu dalam memahami keberhasilan kampanye media dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan untuk pengembangan selanjutnya.

²³ Muhammad Luthfi Prawiro Wijoyo And Natalia Reviyanti, "Digitalisasi Dan Eksistensi Media Cetak (Studi Kasus Majalah *Maisona*) Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia," *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 4 (2024): 4297–302,.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran secara interaktif sehingga memunculkan motivasi pada peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu instrument yang tepat dan strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar peserta didik, *McKown* dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media adalah sebagai berikut :

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- 3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.²⁴
- 4) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar.

Sedangkan menurut Rowntree Kemukakan ada enam fungsi media yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang

²⁴ Suhardiansyah Syah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas IV SD/MI,” *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 10, no. 1 (2023): 101,

monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya.

- 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas.
- 5) Kelima guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan pemahaman peserta didik dalam memahami materi.²⁵
- 6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar ada tiga ciri-ciri media pembelajaran yang dapat menggambarkan mungkin saja pendidik tidak mampu melakukannya melainkan sebuah media bisa melakukannya dengan baik, Antara lain ciri-cirinya adalah :

- 1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*) Ciri ini mengajarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek.
- 2) Ciri manipulative (*Manipulative Property*) Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang

²⁵ Pertiwi Salama And Herson Kadir, "Penggunaan Media Pembelajaran Bipa Berbasis Budaya," *Jambura Journal Of Linguistics And Literature* 3, No. 1 (2022): 91.

memakan waktu sehari-hari dapat ditampilkan kepada peserta didik dalam waktu yang singkat (time-lapse recording).

- 3) Ciri distributive (*Distributive Property*) Ciri ini memungkinan suatu obyek ditransportasikan melalui ruang.²⁶ secara bersamaan kejadian tersebut kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative.

e. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam proses penataan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip atau aspek desain tertentu yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan Secara umum, jumlah elemen yang ada dalam objek visual menentukan tingkat kegihahan. Elemen yang sedikit memudahkan siswa untuk memahami konsep yang disajikan secara visual. Kata-kata harus menggunakan huruf sederhana dengan gaya font yang tidak boleh terlalu mencolok pada layar atau rangkaian layar mana pun.
- 2) Keterpaduan Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara dengan elemen visual yang diamati akan bekerja secara bersama. Elemen-elemen harus dihubungkan dan dipahami sebagai satu kesatuan sehingga visual merupakan bentuk yang menyeluruh yang dapat membantu dalam memahami pesan dan informasi yang dikirimkan.
- 3) Penekanan Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan

²⁶ Musaddad Harahap And Lina Mayasari Siregar, "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran," *Jurnal Educational*, No. 2 (2018).

menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

- 4) Keseimbangan Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- 5) Bentuk Bentuk-bentuk aneh yang tidak berhubungan dengan siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, Anda perlu mempertimbangkan pilihan format sebagai elemen visual saat menyajikan pesan, informasi, atau konten kursus.
- 6) Warna adalah elemen visual yang penting, tetapi perlu digunakan dengan hati-hati untuk memberikan dampak. Warna yang digunakan pada memberikan kesan pemisahan dan penekanan, serta memperkuat kohesi. Selain itu, warna dapat meningkatkan tingkat realisme objek dan situasi yang disajikan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, serta membangkitkan jawaban yang spesifik.
- 7) Kesesuaian Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa.
- 8) Kejelasan sajian Penilaian tentang kemudahan sajian media sangat bergantung pada kondisi sosio-kultural siswa, serta pengalaman empirik guru.
- 9) Kemudahan akses Kemudahan akses berhubungan dengan lokasi dan kondisi.
- 10) Keterjangkauan yang berkaitan dengan biaya (*cost*) Media yang memerlukan biaya yang besar mungkin sekolah atau guru tidak mampu mengadakannya.

- 11) Ketersediaan Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan dalam memilih media. Pada saat hendak mengajar dalam dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka guru perlu mengecek ketersediaan media tersebut.
 - 12) Kualitas Dalam pemilihan media, kualitas media hendaklah diperhatikan. Sebaiknya dipilih media berkualitas tinggi.
 - 13) Ada alternatif Andaikata media yang diharapkan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau, maka gunakan media alternatif.
 - 14) Interaktivitas, yaitu media yang dapat memberikan komunikasi dua arah.²⁷
 - 15) Kebaruan. Media yang baru lebih memenuhi kebutuhan stakeholder dilapangan kerja.
 - 16) Berorientasi siswa.
2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru melalui pengalaman, pengajaran, atau interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran juga memengaruhi sikap dan nilai-nilai seseorang. Ini termasuk aspek-aspek seperti motivasi, kepercayaan diri, empati, dan toleransi. Pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk di sekolah, di tempat kerja, di rumah, atau di masyarakat. Ini dapat disampaikan melalui berbagai metode dan teknik, termasuk ceramah, diskusi, praktik langsung, simulasi, dan

²⁷ Nur Khalishah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Laju Reaksi Berorientasi Chemo-Entrepreneurship terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA," *Instructional Development Journal* 7, no. 2 (2024): 307–20.

pengalaman nyata. Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada subjek, tingkat pendidikan, dan kebutuhan individu atau kelompok. Tujuan pembelajaran dapat mencakup pemahaman konsep tertentu, penguasaan keterampilan khusus, atau pengembangan sikap yang diinginkan.²⁸ Berikut adalah komponen-komponen penting dalam proses pembelajaran:

- a. Tujuan Pembelajaran, Tujuan pembelajaran menggambarkan apa yang diharapkan siswa ketahui, pahami, atau dapat lakukan setelah selesai pembelajaran. Tujuan ini harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terbatas pada waktu tertentu (*SMART*).
- b. Materi Pembelajaran, Materi pembelajaran mencakup konten, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Materi ini dapat berupa teks, gambar, audio, video, simulasi, atau kombinasi dari beberapa media.
- c. Metode Pengajaran, Metode pengajaran merujuk pada cara guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Berbagai metode pengajaran yang dapat digunakan termasuk ceramah, diskusi, praktik langsung, studi kasus, permainan peran, dan banyak lagi. Pemilihan metode pengajaran yang tepat penting untuk memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan siswa.
- d. Evaluasi Pembelajaran, Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Ini dapat dilakukan

²⁸ Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan* 5, No. 2 (2017): 216–32,

melalui berbagai jenis asesmen, seperti tes tertulis, proyek, presentasi, atau observasi. Evaluasi memberikan informasi penting kepada guru tentang seberapa efektif pembelajaran tersebut dan di mana area perbaikan mungkin diperlukan.

- e. Interaksi, Interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa satu sama lain, adalah komponen penting dalam pembelajaran. Interaksi ini memungkinkan pertukaran ide, diskusi, kolaborasi, dan dukungan antarindividu yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.
- f. Lingkungan Pembelajaran, Lingkungan fisik dan sosial di mana pembelajaran terjadi dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Lingkungan yang mendukung, termasuk ruang kelas yang nyaman, peralatan pembelajaran yang memadai, dan budaya kelas yang inklusif, dapat membantu menciptakan kondisi yang optimal untuk pembelajaran.
- g. Penghargaan dan Umpan Balik, Penghargaan positif dan umpan balik konstruktif dapat membantu memotivasi siswa dan memperbaiki kinerja mereka. Penghargaan dapat berupa pujian, pengakuan atas prestasi, atau insentif lainnya, sedangkan umpan balik dapat berupa saran untuk perbaikan atau pujian atas prestasi yang baik.
- h. Refleksi, Refleksi adalah proses di mana siswa dan guru memeriksa kembali pengalaman pembelajaran untuk memahami apa yang telah dipelajari, bagaimana pembelajaran itu berlangsung, dan bagaimana dapat

meningkatkan pembelajaran di masa depan.²⁹ Refleksi membantu siswa dan guru mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran dan proses pembelajaran itu sendiri.

3. Bagian Tubuh Tumbuhan

Tumbuhan memiliki beberapa bagian penting, yaitu akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Setiap bagian memiliki fungsi khusus yang saling mendukung:

- a. Akar menyerap air dan zat hara dari tanah serta menopang tumbuhan.
- b. Batang mengangkut air dan makanan serta menopang daun dan bunga.
- c. Daun berfungsi sebagai tempat fotosintesis (pembuatan makanan).
- d. Bunga merupakan alat reproduksi untuk menghasilkan buah dan biji.
- e. Buah dan biji melindungi dan menyebarkan calon tumbuhan baru.³⁰

4. Aplikasi *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dan responsif.³¹ Ini memungkinkan pengguna untuk membuat Media pembelajaran yang kaya akan interaksi, animasi, dan multimedia tanpa memerlukan pengetahuan tentang pemrograman.

²⁹ Adisel Adisel Et Al., “Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips,” *Journal Of Education And Instruction (Joeai)* 5, No. 1 (2022): 298–304,

³⁰ Estuhono Estuhono Et Al., “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Siswa Kelas Iv Sd,” *Jurnal Muara Pendidikan* 8, No. 2 (2023): 437–45,.

³¹ Ulhaq Zuhdi et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV Sekolah Dasar,” *jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar* 11, no. 1 (2023): 32–41.

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai media agar dapat membuat presentasi serta sarana 18 penyampaian informasi. *Articulate Storyline* lebih mudah digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran karena tidak membutuhkan bahasa pemrograman yang sulit.³² Tampilan lembar kerjanya menyerupai *Microsoft Power Point* dan dilengkapi dengan banyak pilihan menu bar yang beragam.

Berikut ini adalah pengertian *articulate storyline*:

- a. Pembuatan Konten Interaktif, *articulate storyline* memungkinkan pengguna untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dan menarik. Ini mencakup berbagai fitur interaktif seperti pertanyaan pilihan ganda, *drag-and-drop*, simulasi, dan banyak lagi. Interaksi ini membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Desain Responsif, *articulate storyline* memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang responsif, artinya konten akan menyesuaikan diri dengan perangkat yang digunakan peserta didik, seperti komputer desktop, tablet, atau ponsel cerdas. Ini memastikan pengalaman pembelajaran yang konsisten di berbagai perangkat.
- c. Penggunaan Multimedia, Pengguna *articulate storyline* dapat dengan mudah mengintegrasikan berbagai jenis media dalam konten pembelajaran mereka, termasuk gambar, audio, video, dan animasi. Penggunaan multimedia ini

³² Hanifa Rahmawati Zain And Irenia Jastisia, "Eksistensi Kisah Dewi Sri Dalam Kehidupan Modern Masyarakat Pedesaan Pada Iklan," *Prosiding Snades 1* (2022).

membantu memperkaya pengalaman pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

- d. Kustomisasi yang Fleksibel, *articulate storyline* memberikan fleksibilitas yang besar dalam desain konten pembelajaran. Pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan tata letak, warna, font, dan gaya lainnya sesuai dengan kebutuhan merek atau preferensi desain mereka.
- e. Pelacakan dan Evaluasi, *Articulate Storyline* dilengkapi dengan fitur pelacakan dan evaluasi yang memungkinkan pengguna untuk melacak kemajuan peserta didik dan mengukur pemahaman mereka. Ini mencakup fitur pelaporan yang memungkinkan pengguna untuk melihat data tentang seberapa baik peserta didik melakukan dalam kursus.
- f. Integrasi dengan LMS, *Articulate Storyline* dapat diintegrasikan dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS), memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengunggah dan menyebarkan konten pembelajaran mereka ke platform pembelajaran online yang sudah ada.

Fitur-fitur *articulate storyline* menjadi salah satu alat yang populer dan kuat dalam pengembangan konten *e-learning* yang menarik dan efektif. Ini digunakan oleh instruktur, pengembang kursus, dan perusahaan di berbagai industri untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas tinggi.

Pembuatan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* memiliki *story view* yang memudahkan untuk melihat tampilan keseluruhan desain dan diagram alir lembar kerja yang telah dibuat. Berbeda dengan *Microsoft Power Point*

yang bisa melihat semua *slide show* yang telah dibuat hanya pada sisi kiri saja yang ditampilkan sesuai dengan urutan nomor slide saja. Sedangkan *articulate storyline* semua perintah Untuk memindahkan animasinya, Anda bisa menemukannya pada menu khusus yaitu menu “pemicu” sehingga dapat mempermudah pembuatan media sedang belajar.³³ Di *Microsoft Power Point* ketika Anda ingin menjalankan suatu perintah Objek bergerak diatur pada tombol-tombol yang tersebar di bilah menu.

Menu “triggers” pada *Articulate Storyline* terletak pada sebelah kanan lembar kerja yang bertuliskan “Triggers”. Cara agar dapat menggerakkan objek menggunakan menu triggers adalah dengan memilih tombol *Creat a New Triggers* pada menu triggers yang berisikan kumpulan dari perintah agar dapat menggerakkan objek seperti menyambungkan pada link *website* tertentu atau youtube, untuk membuat tombol agar dapat memutar dan menghentikan video. Apabila ingin menyalin perintah triggers sebelumnya bisa menggunakan tombol *Copy the Selected Triggers*, serta untuk menghapus trigger dapat menggunakan tombol *Delete the Selected Triggers*.³⁴ *articulate storyline* juga terdapat animasi dan karakter sehingga dapat membuat sebuah media pembelajaran lebih menarik.

Software Articulate Storyline terdapat beberapa kelebihan yakni dapat menghasilkan presentasi yang lebih kreatif dan komprehensif. Pada *Software* ini hasil

³³ Defi Anggraini And Yuyun Yunarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis,” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 8, No. 1 (2024): 99–110,

³⁴ Rizka Widya Anitasari And Ratnasari Dyah Utami, “Implementasi Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 5926–35,.

dari rancangan media yang telah dibuat dapat di-publish secara online maupun offline. Format pada saat mem-publish secara online bisa berbentuk *website*, *Articulate Online*, dan LMS. Sedangkan format pada saat *publish offline* dapat berupa CD dan Word. Kekurangan dari *articulate storyline* yaitu kapasitas dalam penyimpanan dari perangkat cukup besar.³⁵ Apabila ruang penyimpanan komputer yang digunakan tidak terlalu besar maka kinerja dari perangkat *articulate storyline* akan lambat selama beroperasi. Hasil publish dalam bentuk HTML tidak dapat berdiri sendiri. Penggunaan secara offline harus menggunakan komponen pendukungnya.

C. Kerangka Pikir

Uraian mengenai kerangka pikir ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran konsep tentang tata pikir peneliti mengenai tema yang dibahas, yaitu “Pengembangan media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan berbantuan *articulate storyline* pada kelas 4 SDN 41 Batu Putih kota palopo”.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dimulai dengan observasi di sekolah SDN 41 Batu Putih kelas IV. Setelah mendapatkan point-point masalah dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta melihat langsung proses pembelajaran di kelas. Kumpulan point-point tersebut diidentifikasi yang selanjutnya dirumuskan dan dianalisis. Point-point tersebut dipilih untuk diteliti lebih lanjut. Namun point-

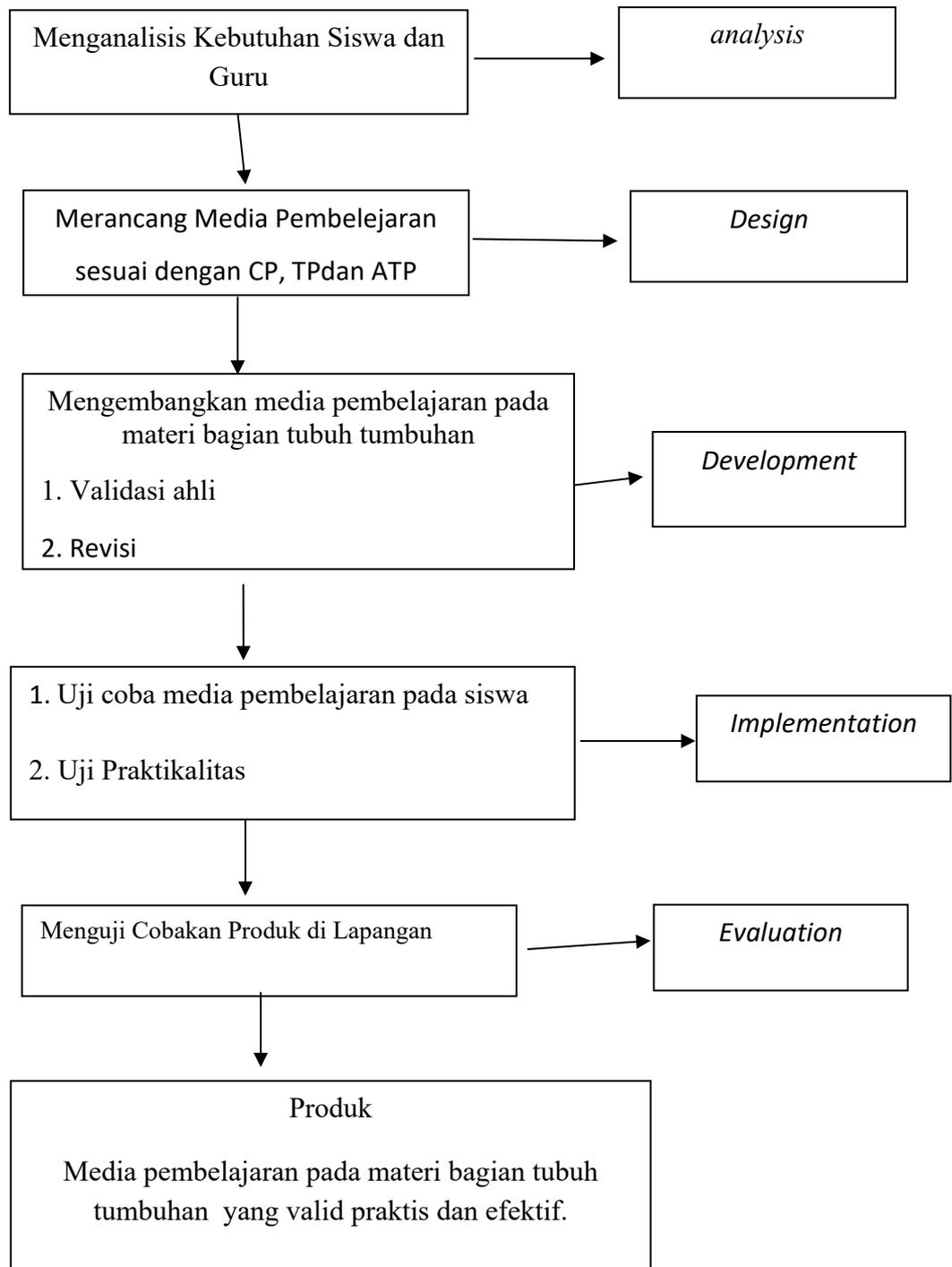
³⁵ Miftahul Khaerat Et Al., “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha Kelas Iv, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah* 6, No. 2 (2023): 63–79.

point yang dirumuskan akan dibuat pembatasan masalah sehingga pencapaian yang ingin dicapai lebih maksimal.

Tujuan pembelajaran ini sesuai dengan indikator dan point yang ingin dicapai. Perancangan dilakukan untuk mempermudah penelitian dalam melakukan pengembangan dengan adanya rancangan atau konsep terlebih dahulu. Berdasarkan tujuan pembelajaran dan yang telah dirancang, selanjutnya dikembangkan atau dibuat lebih menarik lagi.

Siswa diharapkan dapat mengetahui jenis jenis pekerjaan yang ada disekitarnya. Materi tentang bagian tubuh tumbuhan sangat penting untuk di kenalkan pada peserta didik. Oleh karena itu, penyampaian materi tentang berbagai pekerjaan harus dibuat menarik bagi siswa.

Menarik atau tidaknya penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh bahan ajar. Bahan ajar yang relevan untuk peserta didik pada masa kini adalah bahan ajar interaktif. Salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif . Meskipun terlihat sederhana, namun program ini dapat menghasilkan media interaktif yang cukup menarik dengan kejelian dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka desain dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*), yang bertujuan untuk merancang serta menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menciptakan produk pembelajaran yang inovatif, sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Jenis penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan produk secara sistematis, dimulai dari identifikasi kebutuhan hingga pada tahap implementasi dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yaitu: *Analyze* (analisis kebutuhan dan karakteristik siswa), *Design* (perancangan media), *Development* (pengembangan media berbasis teknologi), *Implementation* (penerapan media dalam pembelajaran), dan *Evaluation* (penilaian efektivitas dan kelayakan media). Pendekatan dan jenis penelitian ini dinilai tepat untuk menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian



Gambar 3.1. Denah Lokasi Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 41 Batu Putih, yang beralamat di Jalan Cengkeh, Kelurahan Temmalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi sekolah berada di wilayah pinggiran kota Palopo, tepatnya di bawah kaki pegunungan Kecamatan Bara yang memiliki kontur wilayah berbukit dan relatif sejuk. Akses menuju SDN 41 Batu Putih dapat ditempuh melalui jalur darat dengan kendaraan roda dua maupun roda empat. Dari pusat kota Palopo, perjalanan menuju sekolah ini memerlukan waktu sekitar 15–20 menit tergantung kondisi lalu lintas, dengan melewati jalan aspal dan menanjak, terutama mendekati area sekolah, serta jarak antara jalan poros dengan lokasi sekolah ± 1 km. Lingkungan sekitar sekolah didominasi oleh pemukiman penduduk dan lahan hijau, yang memberikan suasana kondusif bagi proses pembelajaran. Waktu pengambilan data penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu mulai bulan Mei hingga Juli 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

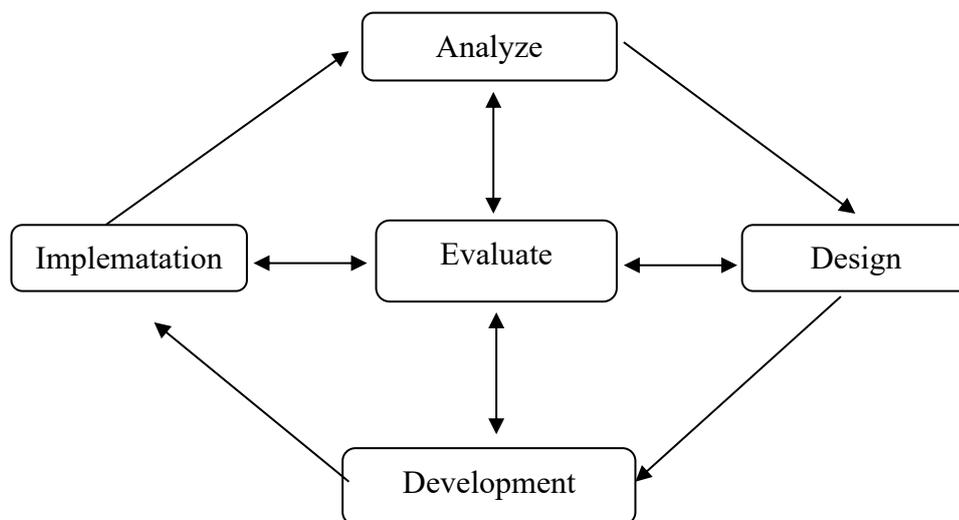
Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu guru kelas IV dan 20 orang siswa kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Guru yang menjadi subjek adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mengajar materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV. Guru ini dilibatkan sebagai sumber informasi utama dalam tahap analisis kebutuhan, uji kelayakan media, serta pelaksanaan implementasi media dalam proses pembelajaran. Sementara itu, siswa kelas IV berperan sebagai pengguna langsung dari media pembelajaran yang dikembangkan. Mereka menjadi subjek utama dalam uji coba penggunaan media untuk mengetahui respon, keterlibatan, dan peningkatan pemahaman setelah menggunakan media berbasis *Articulate Storyline* yang dirancang dalam penelitian ini. Pelibatan kedua subjek ini bertujuan untuk memperoleh data secara holistik, baik dari sisi pendidik maupun peserta didik.

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline* yang dikembangkan khusus untuk materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD. Objek ini dikaji dari segi kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Kelayakan media akan dianalisis melalui tahapan validasi oleh ahli media dan materi, serta melalui uji coba terbatas di kelas. Penilaian terhadap objek mencakup beberapa aspek, seperti kualitas tampilan visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, relevansi isi dengan kurikulum, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Fokus utama dari penelitian ini adalah menilai sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat menjadi

alternatif yang menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

D. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Bentuk kegiatan pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan berbantu *articulate storyline* yakni sebagai berikut.



Gambar 2 Bagan Pengembangan Model ADDIE.³⁶

³⁶ Rohmat Febrianto And Flora Puspitaningsih, "Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran," *Education Journal : Journal Educational Research And Development* 4, No. 1 (2020): 1–18,

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama adalah menganalisis kebutuhan pembelajaran yang ada di lapangan. Kegiatan pada tahap ini mencakup:

- a. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik (kelas IV SD).
- b. Menganalisis kurikulum dan materi pelajaran, khususnya pada topik “Bagian Tubuh Tumbuhan”.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah kebutuhan dianalisis, tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran. Tahap ini meliputi:

- a. Menyusun alur materi dan *storyboard*.
- b. Mendesain tampilan antarmuka media (*user interface*), serta menentukan jenis interaktivitas dan navigasi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Kegiatan pada tahap ini mencakup:

- a. Melakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media.
- b. Merevisi media berdasarkan saran dan masukan dari para ahli (proses uji validasi).

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran di kelas IV SDN 41 Batu Putih. Kegiatan meliputi:

- a. Melaksanakan uji coba terbatas terhadap siswa dalam situasi pembelajaran nyata.

- b. Mengamati proses penggunaan media, keterlibatan siswa, dan respons mereka terhadap pembelajaran.
- c. Menyebarkan angket respon siswa dan guru untuk mengetahui keberterimaan media.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah mengevaluasi efektivitas dan kualitas media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk:

- a. Evaluasi formatif, dilakukan pada setiap tahap pengembangan (mulai dari validasi hingga implementasi).
- b. Evaluasi sumatif, dilakukan untuk melihat hasil akhir berupa tingkat pemahaman siswa serta tanggapan mereka terhadap media.
- c. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam melakukan revisi akhir terhadap produk agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik sesuai dengan tahapan model ADDIE dan kebutuhan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan pada tahap awal (analisis) untuk memperoleh informasi langsung mengenai kondisi pembelajaran di kelas IV SDN 41 Batu Putih. Observasi dilakukan terhadap:

- a. Aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan.
- b. Fasilitas belajar dan kondisi lingkungan kelas.
- c. Respons dan minat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran konvensional.
- d. Data yang diperoleh melalui observasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, dan potensi pengembangan media pembelajaran yang sesuai.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas IV dan, jika diperlukan, kepala sekolah. Tujuannya adalah untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai:

- a. Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran.
- b. Masalah yang sering dihadapi dalam penyampaian materi IPAS.
- c. Harapan dan pendapat guru terhadap penggunaan media interaktif berbasis teknologi.
- d. Hasil wawancara ini digunakan untuk menyempurnakan desain dan pengembangan media agar sesuai dengan kebutuhan lapangan.

3. Angket/Kuisisioner

Angket digunakan dalam dua bentuk, yaitu:

a. Angket Validasi Ahli

- 1) Disediakan untuk ahli materi dan ahli media guna menilai kelayakan isi, tampilan, navigasi, dan kebermanfaatan media.

- 2) Penilaian menggunakan skala Likert dengan kategori seperti sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak.
 - 3) Dilengkapi dengan kolom komentar untuk saran dan perbaikan produk.
- b. Angket Respons Siswa dan Guru
- 1) Digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran setelah digunakan dalam pembelajaran.
 - 2) Mencakup aspek keterlibatan, kemudahan penggunaan, daya tarik, dan pemahaman terhadap materi.
4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data non-verbal selama proses penelitian. Dokumentasi meliputi:

- a. Foto-foto kegiatan saat observasi, wawancara, pengembangan media, dan implementasi.
 - b. Dokumen hasil penilaian siswa (jika dilakukan evaluasi hasil belajar).
 - c. Produk akhir media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.
 - d. Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap bukti visual serta sebagai data pendukung dalam analisis akhir.
5. Tes

Peneliti mengukur efektivitas media dari segi hasil belajar siswa, maka dapat dilakukan tes sebelum dan sesudah penggunaan media (*pre-test* dan *post-test*). Tes ini bertujuan untuk melihat adanya peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes (jika diperlukan), dilakukan secara terintegrasi untuk memastikan bahwa proses pengembangan media tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga layak dan efektif berdasarkan hasil uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari berbagai sumber ini akan dianalisis untuk menyempurnakan produk dan menyusun kesimpulan dari penelitian pengembangan ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setelah data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti ini ada dua yaitu:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan berbagai informasi dari data kualitatif baik yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikanyang terdapat pada data hasil wawancara, angket dan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Hasil tersebut kemudian akan digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

a. Analisis data untuk ahli media dan materi

Teknik ini digunakan untuk mengelola data berdasarkan angket validasi oleh para ahli. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti akan Menyusun sebuah produk berupa media pembelajaran berbantuan articulate storyline pada tema berbagai pekerjaan yang akan diuji ke validannya oleh para pakar ahli. Hasil dari tiga pakar ahli tersebut kemudian dianalisis dengan melakukan pertimbangan saran ataupun dimasukkan dari para validator. Selanjutnya hasil analisis tersebut akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi untuk memberikan tanda centang pada skala likert 1-4 sebagai berikut :

Skor 1: Tidak valid (tidak bisa digunakan)

Skor 2: Kurang valid (dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3: Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4: Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil dari valid produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$presentase = \frac{\sum skor per item}{skor maksimum} \times 100\%$$

Kemudian, kriteria tingkat kevalidan bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Kategori Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran

Interval skor	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

Berdasarkan pada tabel diatas, maka diharapkan instrumen media pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan yang dikembangkan minimal berada pada tingkat kriteria kelayakan adalah valid atau sangat valid.

b. Analisis Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas merupakan teknik analisis data untuk memperoleh kepraktisan yang dicari dengan menggunakan rumus untuk memperoleh presentasinya yang kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori ketraktisan.

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh validator dicari presentasinya dengan rumusnya sebagai berikut:

$$presentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk penentuan tingkat kepraktisan dan revisi produk seperti pada tabel berikut :

Tabel 2 Kategori Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo menggunakan metode *Research and Development* (RND). Peneliti telah melakukan rancangan untuk membuat produk berupa media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dengan menggunakan model ADDIE yang telah dikembangkan sebelumnya pada bab III, produk yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*) Kebutuhan Media pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

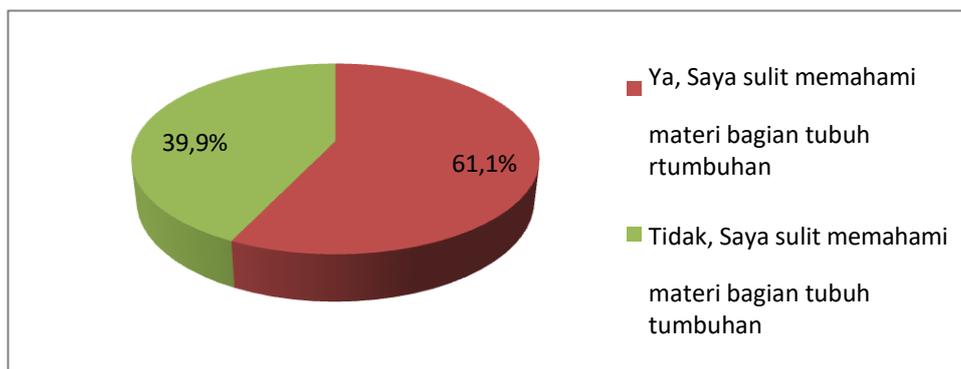
a. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik

Mengidentifikasi karakteristik siswa dilakukan sebagai langkah awal dalam perencanaan dan pengembangan media pembelajaran, dengan tujuan agar media yang dibuat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, guru atau pengembang media mengumpulkan informasi mengenai profil siswa, meliputi usia, tingkat perkembangan kognitif, latar belakang pengetahuan awal, minat belajar, gaya belajar yang dominan, serta kemampuan teknologi yang dimiliki. Data tersebut dapat diperoleh melalui observasi di kelas, wawancara, angket, atau analisis dokumen seperti nilai hasil belajar sebelumnya. Dengan memahami karakteristik siswa secara menyeluruh, pengembang dapat menyesuaikan materi, tampilan, dan interaktivitas media pembelajaran sehingga lebih menarik, mudah

dipahami, dan relevan dengan pengalaman belajar siswa. Analisis ini juga membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui angket siswa dan wawancara dengan guru (wali kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo). Dari hasil analisis penggunaan media peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi dan lebih bersemangat, dibandingkan jika guru hanya menjelaskan saja membuat siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk memastikan bahwa guru dapat menyampaikan materi dengan baik dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai permasalahan mendasar yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan. Dalam angket tersebut, siswa menyampaikan pernyataan terkait dengan masalah yang mereka alami selama proses pembelajaran tentang materi bagian tubuh tumbuhan. Berikut ini adalah hasil angket siswa:



Gambar 4.1 Kesulitan memahami materi bagian tubuh tumbuhan

Berdasarkan diagram tersebut, data hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo sebanyak 61,1% (12 siswa) menyatakan kesulitan dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan yang diajarkan guru, sedangkan 39,9% (8 siswa) menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas kelas IV, peneliti juga memperoleh informasi mengenai kriteria pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* yang baik antara lain kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang ada di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diajarkan serta desain media yang jelas dan berwarna sehingga gambar terlihat menarik.

b. Analisis Kurikulum

Menganalisis kurikulum IPAS kelas IV untuk menentukan materi yang relevan dan penting untuk dikembangkan dalam media pembelajaran berbantuan *articulate storyline*. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* sesuai dengan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran IPS kelas V. Proses ini mencakup

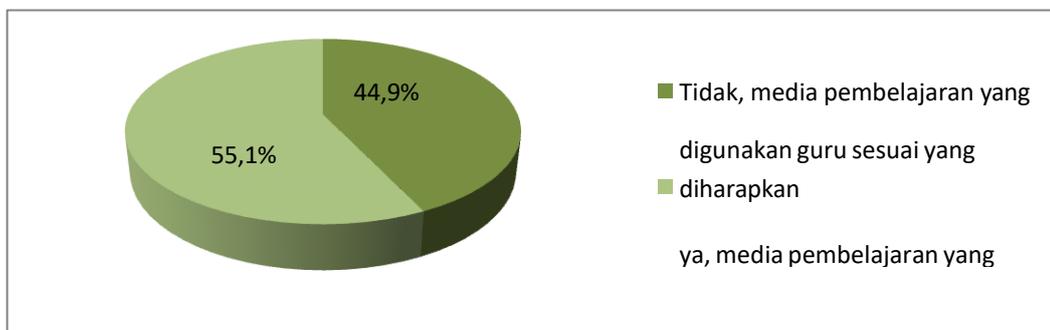
penelaahan terhadap silabus, Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran yang berkaitan dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Dari analisis ini, ditentukan bagian materi yang paling relevan dan membutuhkan pendalaman agar siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang isi dan bentuk media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berikut ini hasil angket siswa:



Gambar 4.2 Pengaruh penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan diagram tersebut, data hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo sebanyak 85% (17 siswa) menyatakan dengan adanya media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, sedangkan 15% (3 siswa) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak dapat membantu dalam proses pembelajaran.

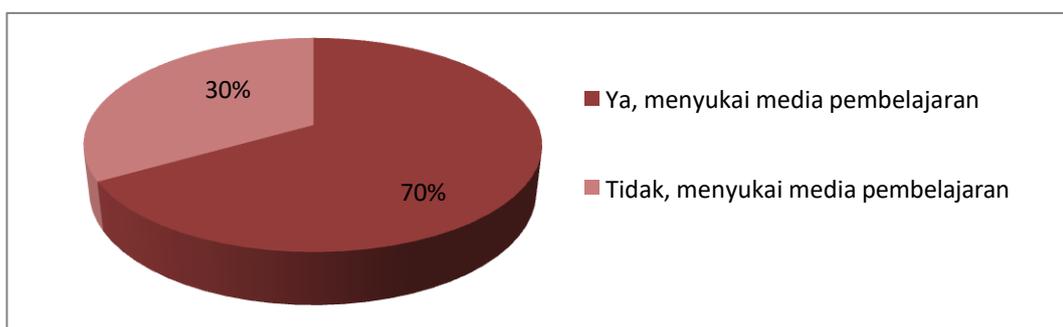
Peneliti juga memberikan angket untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi bagian tubuh tumbuhan yang disampaikan oleh guru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 4.3 Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru

Berdasarkan diagram tersebut, data hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas IV 41 Batu Putih Kota Palopo sebanyak 57,1% (12 siswa) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai yang diharapkan siswa, sedangkan 44,9% (8 siswa) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai yang diharapkan siswa.

Berikut hasil angket siswa yang diperoleh dari sebagai berikut:



Gambar 4.4 Banyaknya siswa menyukai media

pembelajaran Berdasarkan diagram tersebut, data hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo

sebanyak 70% (15 siswa) menyatakan bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang menarik, sedangkan 30% (5 siswa) menyatakan bahwa siswa tidak menyukai media pembelajaran yang menarik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* memerlukan perencanaan yang matang serta perhatian terhadap setiap detail agar media yang dihasilkan dapat menarik dan efektif bagi siswa. Berikut adalah tahapan dalam merancang media pembelajaran berbantuan *articulate storyline*.

a. Menyusun alur materi dan *storyboard*.

Alur materi dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi “Bagian Tubuh Tumbuhan” di kelas IV SD disusun secara sistematis mulai dari tahap pembukaan hingga penutup agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Pada tahap pembukaan, ditampilkan halaman judul berisi judul materi, pengembang, dan ilustrasi tumbuhan yang menarik, disertai sapaan singkat serta tujuan pembelajaran. Selanjutnya, materi pendahuluan berisi pengertian tumbuhan secara umum dan fungsinya bagi makhluk hidup. Setelah itu, masuk ke pembahasan inti mengenai bagian tubuh tumbuhan, yang meliputi akar beserta fungsi dan jenisnya, batang dengan fungsi dan variasinya, daun dengan bentuk dan anatominya, bunga dengan bagian-bagiannya seperti kelopak, mahkota, benang sari, dan putik, serta buah dan biji dengan fungsi dan contoh masing-masing. Setelah memahami materi, siswa diarahkan pada latihan interaktif seperti kuis pilihan ganda dengan skor otomatis. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa, dilengkapi umpan balik pada setiap jawaban. Media ditutup dengan ringkasan

materi berupa poin-poin penting, pesan motivasi. Alur ini divisualisasikan dalam storyboard yang memuat urutan tampilan layar, narasi atau teks pendukung, serta interaksi yang akan dilakukan siswa pada setiap bagian, sehingga memudahkan proses pengembangan media secara terarah dan menarik.

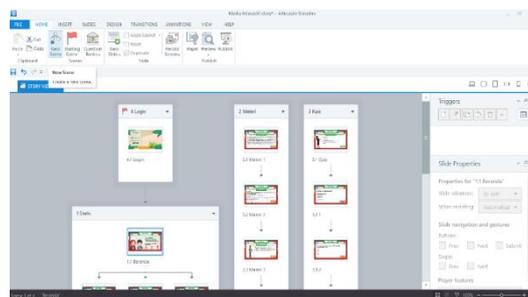
b. Mendesain tampilan atarmuka dan menentukan jenis navigasi.

1. Menentukan Tema dan Konsep Visual

Desain tampilan antarmuka media pembelajaran berbantuan aplikasi Articulate Storyline pada materi “Bagian Tubuh Tumbuhan” di kelas IV SD dirancang dengan konsep interaktif. Warna dominan yang digunakan adalah hijau daun, cream biru dan coklat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Membuat Sketsa Layout (*Wireframe*)

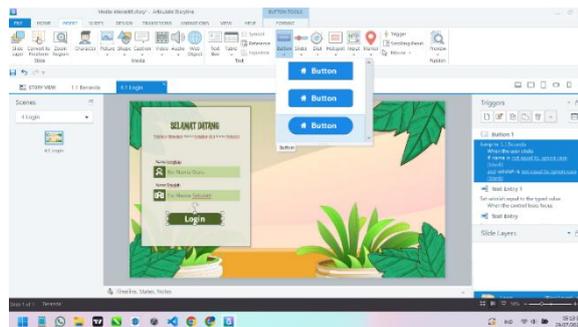
Buat rancangan awal posisi elemen pada layar seperti judul, menu, gambar, tombol navigasi, dan area konten. Sketsa ini membantu menentukan alur tampilan dari halaman utama hingga evaluasi



Gambar. 4.1 Tampilan Sketsa

3. Merancang Navigasi yang Jelas

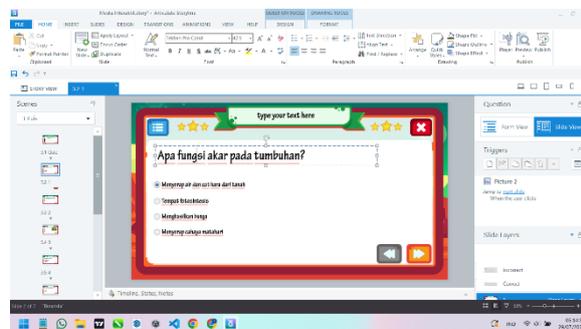
Siapkan tombol “login”, “Kembali”, “Lanjut”, dan menu utama yang mudah ditemukan. Navigasi harus konsisten di setiap halaman agar siswa tidak bingung.



Gambar. 4.2 tampilan pemilihan navigasi

4. Memilih Warna dan Tipografi

Gunakan kombinasi warna cerah dan kontras untuk membedakan elemen penting. Pilih font yang mudah dibaca, misalnya tehton pro cond atau Comic Sans, dengan ukuran cukup besar untuk kenyamanan mata anak-a



Gambar 4.3 Tampilan pemilihan font

5. Menambahkan Ilustrasi dan Ikon

Sertakan gambar nyata maupun ilustrasi kartun bagian tubuh tumbuhan. Gunakan ikon yang menggambarkan fungsi tombol secara intuitif, seperti ikon buku untuk materi dan latihan.



Gambar 4.4 tampilan penyertaan gambar

6. Mendesain Halaman Utama dan Sub-Halaman

Halaman utama memuat judul, ilustrasi menarik, dan menu pilihan. Sub-halaman berisi materi, latihan interaktif, evaluasi, dan penutup, dengan tampilan konsisten namun bervariasi sesuai konten.



Gambar 4.5 tampilan halaman utama

7. Memberikan Umpan Balik (Feedback)

Atur agar media memberikan respon langsung, misalnya munculnya keterangan saat jawaban benar atau pesan motivasi saat salah.



Gambar 4.6 Tampilan feedback kuis

8. Uji Coba dan Revisi

Lakukan uji coba kepada siswa untuk melihat apakah antarmuka mudah digunakan dan menarik. Kumpulkan masukan, lalu lakukan revisi untuk meningkatkan kualitas desain.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dari desain awal yang dibuat pada tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini uji validasi diberikan kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Dari hasil validator memberikan komentar dan saran untuk media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut nama-nama validator dapat. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi konten, tampilan visual, bahasa, dan keterpaduan komponen media secara keseluruhan sebelum diuji coba kepada siswa. Dapat dilihat dari tabel 4.2:

Tabel 4.2 Nama-nama Validator

No	Nama	Ahli
1	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Media
2	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
3	Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.	Materi

Pada tahap ini, media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* yang dikembangkan direvisi berdasarkan masukan dari masing-masing validator. Produk yang dirancang diperiksa kembali mulai dari pengetikan, isi materi, tata letak gambar, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi

setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Validasi

1) Ahli Media

Sebelum produk yang dihasilkan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli media yakni Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* yang ditinjau dari aspek desain media. Paparan media yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian
1.	Tampilan awal produk	4
2.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	4
3.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4
4.	Ketetapan pemilihan warna teks	4
5.	Ketetapan pemilihan jenis warna teks	4
6.	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran	4
7.	Kesesuaian dengan materi	4
8.	Media pembelajaran tepat	4
9.	Media pembelajaran jelas	4
10.	Media pembelajaran jelas	4
Total skor		40
Persentase skor		80%
Kategori		Valid

$$presentase = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$presentase = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$= 80 \%$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 10. Hasil perhitungan validasi ahli media keseluruhannya mencapai 80%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 80% maka media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian, media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan yang diberikan oleh ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Ikhtisar data penilaian dan review ahli media
Komentar dan Saran

-
- a. Tambahkan fitur pedoman atau petunjuk penggunaan.
 - b. Ukuran huruf disesuaikan
-

2) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dinyatakan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli bahasa yakni Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media yang dilihat dari aspek bahasa. Paparan hasil validasi media pembelajaran yang diajukan melalui

kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian
1	Lugas, Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
2.	Komunikatif, dan ketetapan tata bahasa	4
3.	Dialog dan interaktif	5
4.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	5
5.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4
7.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	4
Total skor		29
Rata-rata skor		4,5
Persentase skor		82%
Kategori		Sangat valid

$$presentase = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$presentase = \frac{29}{35} \times 100\%$$

$$= 82,8 \% = 82\%$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli bahasa terdiri dari 7 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli bahasa keseluruhannya mencapai 82%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 82% maka media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian, media pembelajaran akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan yang diberikan oleh ahli bahasa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Ikhtisar data penilaian dan review ahli bahasa

Komentar dan Saran

- a. Memperbaiki sesuai arahan.
 - b. Perjelas bentuk interaktif.
-

3) Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi yakni Bapak Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran articulate storyline dilihat dari aspek isi materi. Paparan hasil validasi media pembelajaran articulate storyline diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Penilaian
1	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
4	ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
5	Kemenarikan isi materi	4
6	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4
7	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan	5
8	Tingkat kualitas soal sesuai dengan materi yang ada	4
9	Muatan materi dalam media pembelajaran interaktif jelas	4
10	Materi mudah dipahami oleh siswa	5
Total skor		49
Rata- rata skor		4,45
Persentase skor		89%
Kategori		Sangat valid

$$\begin{aligned} \text{persentase} &= \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ \text{persentase} &= \frac{49}{55} \times 100 \\ &= 89\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari 10 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli materi keseluruhannya mencapai 89%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 89% maka media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi

Komentar dan Saran

Gunakan warna ilustrasi yang menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat ketika menggunakan media pembelajaran tersebut.

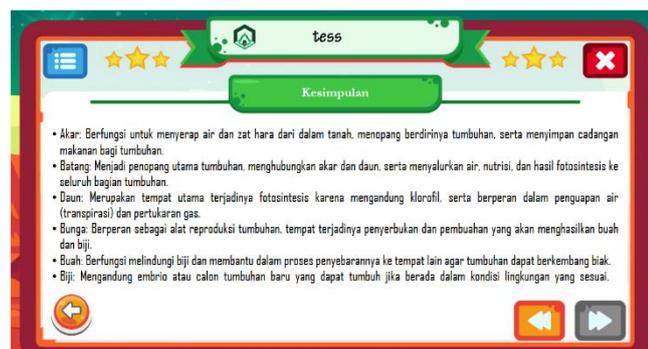
c. Revisi Desain

Setelah media divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, masing-masing validator memberikan saran dan pendapat untuk memperbaiki bagian-bagian media yang kurang menarik untuk proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan oleh peneliti sebelum uji coba dilaksanakan. Saran dan pendapat yang

diberikan oleh para validator untuk memperbaiki kekurangan media pembelajaran berbantuan articulate stoyline digunakan peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.7 Media sebelum revisi



Gambar 4.8 Media setelah revisi

Pada gambar 4.12 merupakan perbaikan atas saran dari validator ahli media. Saran yang diberikan yaitu kesimpulan dibuat dalam bentuk poin-poin, jangan dibuat seperti paragraf, serta ukuran font jangan terlalu kecil dan berikan tombol kembali ke beranda.

4. Implementasi (Uji Praktikalitas)

Tahap berikutnya adalah uji coba produk. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan dengan kelompok kecil untuk menilai kepraktisan produk berdasarkan persepsi siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian. Media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan diuji coba pada

20 siswa kelas IV di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Peneliti sendiri yang melaksanakan uji coba tersebut.

a. Respons Siswa

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 20 orang siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Coding Responden	Jumlah skor yang Diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	AS	45	60	75%	Praktis
2	AB	41	60	70%	Cukup praktis
3	AA	54	60	90%	Sangat praktis
4	AG	47	60	78%	Praktis
5	BG	51	60	85%	Sangat praktis
6	AR	42	60	70%	Cukup praktis
7	SD	50	60	83%	Sangat praktis
8	FR	57	60	95%	Sangat praktis
9	MT	56	60	93%	Sangat praktis
10	SAF	47	60	78%	Praktis
11	J	47	60	78%	Praktis
12	SA	51	60	85%	Sangat praktis
13	AL	55	60	91%	Sangat praktis
14	NU	55	60	91%	Sangat praktis
15	PP	54	60	90%	Sangat praktis

16	SK	56	60	93%	Sangat praktis
17	SI	55	60	91%	Sangat praktis
18	AAN	56	60	93%	Sangat praktis
19	FT	54	60	90%	Sangat praktis
20	M	48	60	80%	Praktis
Rata-rata				86%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4.9 mengenai data hasil uji praktikalitas terbatas pada 20 siswa, media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dikembangkan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86%. Berdasarkan tabel 3.3 tentang pengkategorian tingkat praktikalitas, hasil ujian praktikalitas ini berada dalam kategori sangat praktis.

b. Praktikalitas dari Guru Kelas IV

Praktikalitas guru dalam pengembangan media pembelajaran merujuk pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru dalam proses pengajaran.

Tabel 4.10 Hasil Praktikalitas Guru Kelas II

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	95%	Sangat praktis
2	Kesesuaian waktu	100%	Sangat praktis
3	Manfaat media	88%	Sangat praktis
Jumlah		94%	Sangat praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas yang diperoleh dari guru kelas IV di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Media pembelajaran *berbantuan articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan dinilai sangat praktis dengan persentase sebesar 94%. Dengan persentase tersebut ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Persentase sebesar 94% mengindikasikan bahwa media ini sangat mendukung proses pembelajaran dan dapat digunakan dengan baik dalam mengajar materi bagian tubuh tumbuhan kepada siswa kelas IV.

5. Tahap Uji Efektivitas

Tahap akhir dari penelitian pengembangan ini adalah *evaluation* (evaluasi). Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang digunakan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui pengaruh dan kualitas produk yang telah dikembangkan dilakukan dengan pemberian *pretest-posttest* kepada siswa.

a. Hasil Uji *Pretest-Posttest*

Uji *pretest-posttest* dilaksanakan oleh siswa di kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Adapun hasil *pretest-posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Hasil analisis *pretest-posttest* siswa

No	Coding responden	Nilai	
		<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AS	75	100
2	AB	65	90
3	AA	65	80
4	AG	20	40
5	BR	90	100
6	AR	75	90
7	SD	90	100
8	FR	80	100
9	MT	75	80
10	SAF	65	75
11	J	85	95
12	SA	60	75
13	AL	85	100
14	NU	80	90
15	PP	60	75
16	SK	65	70
17	SI	90	100
18	AAN	60	90
19	FT	60	70
20	M	90	95
Jumlah		1,435	1,715

Setelah dihitung keseluruhan nilai *pretest* dan *posstest* siswa, kemudian dihitung nilai rata-rata tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

1. Nilai *pretest* siswa

$$P = \frac{1,435}{20} \times 100\% = 71,75\%$$

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai *pretest* terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 90, tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan adalah 71,75% dengan kategori efektif.

2. Nilai *posstest* siswa

$$P = \frac{1,715}{28} \times 100\% = 85,75\%$$

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan nilai *posstest* terendah yaitu 40 dan nilai tertinggi yaitu 100. tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada bagian tubuh tumbuhan adalah 85,75% dengan kategori sangat efektif.

Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan pada kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (RND), menggunakan model ADDIE yang terdiri lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan atau uji validasi, implementasi atau uji praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV didapatkan informasi bahwa ada beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada materi bagian tubuh tumbuhan yaitu siswa kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Karena belum adanya penerapan media pembelajaran saat proses pembelajaran, yang disediakan oleh sekolah hanya bahan ajar berupa buku cetak sehingga siswa kurang memahami bentuk dari materi yang disampaikan.

Mengembangkan media ini sesuai dengan prefensi dan kebutuhan siswa, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Evaluasi berkelanjutan dan umpan balik dari pengguna akan sangat memastikan media ini terus berkembang dan memberikan manfaat yang maksimal.

Temuan ini selaras dengan penelitian Aulia Khairatunnisa³⁷ yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* sangat penting dilakukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efektif dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dalam penelitiannya, Aulia mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *articulate storyline* dan hasilnya menunjukkan siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang menarik. Sama halnya penelitian ini, keduanya menekankan pentingnya inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan dinamis bagi siswa.

2. *Design (rancangan) Media Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV*

Dalam tahap perancangan, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran sesuai dengan tahap *analysis* yang kemudian dirancang dengan membuat bagan terlebih dahulu. Tahap Design dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline* pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan merupakan tahap perancangan awal yang bertujuan untuk menyusun kerangka dan gambaran produk sebelum dikembangkan lebih lanjut. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan hasil analisis kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi sebagai dasar rancangan. Desain yang dibuat harus mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif, menampilkan materi secara menarik, dan

³⁷ Khairatunnisa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ips Untuk Kelas V Sekolah Dasar."

memberikan kemudahan navigasi dalam penggunaannya.

Tahap ini memperkuat hasil penelitian Umi Latifatul Karima³⁸ yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate* storyline yang dapat mendukung pemahaman konsep siswa terhadap materi. seperti halnya penelitian ini, keduanya menekankan pentingnya inovasi pada media pembelajaran yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik.

3. Pengembangan atau Uji Validitas Media Pembelajaran Media Berbantuan *Articulate Storyline* pada Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV

Pada tahap pengembangan, Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* dapat dijelaskan valid jika memenuhi kriteria uji validitas yang dilakukan sebelum pengujian untuk memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji validitas pada Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* yang dikembangkan agar media tersebut layak digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media Pembelajaran Media Berbantuan *Articulate Storyline* akan divalidasi oleh tiga dosen ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dinyatakan sangat valid, dengan nilai rata rata validasi : Ahli materi 89%, ahli bahasa 82%, dan ahli media 80%. Validasi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi unsur kesesuaian materi, keterbacaan bahasa, dan kesesuaian tampilan desain media.

³⁸ Umi Latifatul Karima, "Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Aljabar Berbasis *Articulate Storyline* Berbantuan *Quizwhizzer* Untuk Mendukung Pemahaman Konsep."

Hasil ini memperkuat temuan Aulia Khairatunnisa yang juga melakukan validasi terhadap media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dan memperoleh nilai validasi tinggi dari para ahli.³⁹ Validasi ahli menjadi komponen penting dalam menjamin kualitas media pembelajaran, baik dari segi isi, bentuk, maupun penyajian. Keduanya menunjukkan bahwa validasi dari berbagai aspek menjadi keharusan untuk menghasilkan produk yang layak untuk diuji coba dilapangan.

4. Implementasi atau Praktikalitas Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan, menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria sangat praktis setelah diuji coba.

Pengujian praktikalitas dilakukan dengan melibatkan 20 siswa sebagai responden, hasil uji praktikalitas mendapatkan respons yang sangat baik dan positif dari siswa dengan presentase sebesar 87% dan 97% dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, serta sesuai dengan karakteristik dan kemampuan mereka.

³⁹ Khairatunnisa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ips Untuk Kelas V Sekolah Dasar."

5. Uji efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV.

Berdasarkan hasil uji coba *pretest-posttest* yang dilakukan dengan memberikan soal kepada siswa untuk mengetahui keefektivan dari penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan hasil jumlah keseluruhan nilai *pretest* siswa adalah 1,435 dengan rata-rata skor *pretest* siswa adalah 71,75% dengan kategori efektif. Sedangkan hasil jumlah keseluruhan nilai *posstest* siswa adalah 1,705 dengan rata-rata skor *posstest* siswa yaitu sebesar 85,75% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa produk berupa media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil ini menguatkan temuan Dewa Ayu Sri Hari Priyadewi yang menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi cerita bagian tubuh tumbuhan berhasil dilakukan di kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut terdapat kebutuhan akan inovasi baru dalam media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dibutuhkan adalah pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline*, khususnya dalam mengajarkan materi bagian tubuh tumbuhan. Informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru serta penilaian menggunakan angket untuk mengetahui kebutuhan siswa.
2. Untuk merancang media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai panduan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap Perancangan awal media dilakukan pada tahapan *design*. Kemudian dalam tahapan *development*, media dikembangkan dengan melakukan penilaian atau uji validitas oleh beberapa validator yakni validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, media direvisi berdasarkan masukan validator hingga dinyatakan valid sebagai produk akhir.

3. Hasil validitas media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 80% dengan kategori valid. Ahli bahasa memberikan nilai persentase 82% dengan kategori sangat valid. Sedangkan ahli materi memberikan nilai persentase 89% dengan kategori sangat valid.
4. Media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan telah diuji untuk praktikalitasnya. Hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai 87% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons dari uji coba terbatas dengan 20 siswa dan seorang pendidik yaitu wali kelas IV dengan nilai akhir dari hasil uji kepraktisan mencapai 97% dengan kategori sangat praktis.
5. Hasil uji keefektifan mengenai media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* diperoleh rata-rata skor *pretest* siswa adalah 71,75%. Sedangkan rata-rata *posttest* siswa adalah 85,75%. Hal ini menunjukkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk sehingga media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* yang telah dikembangkan efektif digunakan.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* ini dapat diimplikasikan dengan memanfaatkan sebagai:

1. Salah satu media pembelajaran berupa media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Salah satu media pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir

kritis dan kreatif siswa, serta mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan belajar dari satu sama lain.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo sebagai bahan ajar yang inovasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada bagian tubuh tumbuhan dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai alat bantu atau sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk memperluas penelitian ini maka diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran lain pada materi bagian tubuh tumbuhan dan diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dan sumber data untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, And Teguh Prastiyo. "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips." *Journal Of Education And Instruction (Joeai)* 5, No. 1 (2022): 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>.
- Anggraini, Defi, And Yuyun Yunarti. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis." *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 8, No. 1 (2024): 99–110. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.10>.
- Anitasari, Rizka Widya, And Ratnasari Dyah Utami. "Implementasi Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 5926–35. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>.
- Azhari, Azhari. "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah." *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, No. 1 (2015): 43. <https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>.
- Estuhono, Estuhono, Muhammad Subhan, And Ria Hopipah. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Siswa Kelas Iv Sd." *Jurnal Muara Pendidikan* 8, No. 2 (2023): 437–45. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1414>.
- Febrianto, Rohmat, And Flora Puspitaningsih. "Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran." *Education Journal : Journal Educational Research And Development* 4, No. 1 (2020): 1–18. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i1.297>.
- Harahap, Musaddad, And Lina Mayasari Siregar. "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran." *Jurnal Educational*, No. 2 (2018).
- Harefa, Noveri Amal Jaya, And Eti Hayati. "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi." *Unpam Press*, Desember 2021.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, And Yona Wahyuningsih. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 31, No. 1 (2022): 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.

- Hisbullah, Hisbullah, And Firman Firman. "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar." *Cokroaminoto Journal Of Primary Education* 2, No. 2 (2019): 100–113. <https://doi.org/10.30605/Cjpe.222019.231>.
- Ixfina, Ficky Dewi, And Siti Nur Rohma. "Dasar-Dasar Pendidikan Sebagai Pembentuk Moral Dan Intelektual Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, No. 2 (2025).
- Khaerat, Miftahul, Muh Iqbal, And Muhammad Akbar. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha Kelas Iv, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka." *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah* 6, No. 2 (2023): 63–79.
- Khairatunnisa, Aulia. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Untuk Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri* 10, No. 03 (2024).
- Khalishah, Nur. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Laju Reaksi Berorientasi Chemo-Entrepreneurship Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sma." *Instructional Development Journal* 7, No. 2 (2024): 307–20.
- Mahnun, Oleh Nunu. "(Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)." *Jurnal Pemikiran Islam* 37, No. 1 (2012).
- Nurmala, Siti, Retno Triwoelandari, And Muhammad Fahri. "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sd/Mi." *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (2021): 5024–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Oktiani, Ifni. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5, No. 2 (2017): 216–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.

- Priyadewi, Dewa Ayu Sri Hari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Ekskresi Di Sma: (Development Of Interactive Learning Media Assisted By Articulate Storyline 3 On Excretory System Material In Sma).” *Biodik* 10, No. 2 (2024): 11–21. <https://doi.org/10.22437/Biodik.V10i2.33570>.
- Salama, Pertiwi, And Herson Kadir. “Penggunaan Media Pembelajaran Bipa Berbasis Budaya.” *Jambura Journal Of Linguistics And Literature* 3, No. 1 (2022): 91.
- Sari, Mitha Rahma, Hijrawatil Aswat, And Abdul Rahim. “Pembelajaran Di Luar Kelas: Menyelami Pengalaman Pembelajaran Yang Dinamis Dan Beragam Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren* 3, No. 01 (2024).
- Sari, Rika Kurnia, And Nyoto Harjono. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 Sd.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, No. 1 (2021): 122. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V4i1.33356>.
- Suryani, Lilis. “Pengelolaan Pembelajaran Ips Melalui Model Talking Stick Di Kelas Iv Sd 170 Putemata Luwu Utara.” *Jurnal Pendidikan* 12, No. 4 (2024).
- Syah, Suhardiansyah, Syofnidah Ifrianti, Indah Purnama Sari, And Nur Asiah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 10, No. 1 (2023): 101. <https://doi.org/10.24042/Terampil.V10i1.15763>.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>.
- Telaumbanua, Noni Asriyana, Delipiter Lase, And Amurisi Ndraha. “Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Sd Negeri 075082 Marafala.” *Hineni: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, No. 1 (2021): 10–28. <https://doi.org/10.36588/Hjim.V1i1.63>.
- Umi Latifatul Karima. “Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Aljabar Berbasis Articulate Storyline Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mendukung

Pemahaman Konsep.” *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 7, No. 2 (2024): 323–36. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i2.21306>.

Wijoyo, Muhammad Luthfi Prawiro, And Natalia Reviyanti. “Digitalisasi Dan Eksistensi Media Cetak (Studi Kasus Majalah *Maisona*) Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia.” *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 4 (2024): 4297–302. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4119>.

Wiratman, Arwan. “Transformasi Keterampilan Proses Sains Melalui Kooperatif Numbered Head Together Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Kependidikan* 12, No. 4 (2023).

Wulandari, Try Ade Jumita, Abdul Muin Sibuea, And Sahat Siagian. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 5, No. 1 (2019). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12524>.

Zain, Hanifa Rahmawati, And Irenia Jastisia. “Eksistensi Kisah Dewi Sri Dalam Kehidupan Modern Masyarakat Pedesaan Pada Iklan.” *Prosiding Snades* 1 (2022).

Zuhdi, Ulhaq, S Pd, And M Pd. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, No. 1 (2023): 32–41.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dprmtsppalp@palopokota.go.id, Website : http://dprmtsppalpokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.1028/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : MIFTAHUL JANNAH
Jenis Kelamin : P
Alamat : Dsn. Lumaring, Kec. Larompong, Kab. Luwu
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 2002050063

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE PADA KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 41 BATU PUTIH PALOPO
Lamanya Penelitian : 30 April 2025 s.d. 30 Juni 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 1 Mei 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth :

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.



Lampiran 2 Validasi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator :
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo**” oleh Miftahul Jannah Nim : 2002050063 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yangtelah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat

besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
5.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan		✓	✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar yaitu materi bagian tubuh tumbuhan		✓			

7.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan.		✓			
----	---	--	---	--	--	--

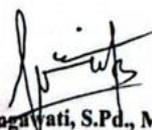
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Tambahkan pertanyan mengenai Fitur-fitur yang harus diuat dalam media pembelajaran

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,.....2025


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19931128 202012 2 014

Lampiran 3 Validasi Instrumen angket siswa analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI BAGIAN
TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH**

Nama Validator :

Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di SDN 41 Batu Putih**" oleh Miftahul Jannah Nim : 2002050063 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagaiberikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhanmateri ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasilpenilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yangtelah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat

besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Judul lembar angket sudah jelas			✓		
2.	Tiap butir pertanyaan jelas.		✓			
3.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.		✓			
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar media pembelajaran yang akan dikembangkan.		✓			
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi bagian tubuh tumbuhan.		✓			
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik sudah memadai			✓		
9	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan
mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini!

Sesuai dengan kelengkapan siswa

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,.....2025


Bunga Yati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19931128 202012 2 014

Lampiran 4 hasil angket siswa analisis kebutuhan

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI BAGIAN
TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH
KOTA PALOPO**

(Angket untuk siswa kelas IV SDN 41 Batu putih Kota Palopo)

Nama ; A. NUR AZMI

Kelas : 4

Hari/Tanggal ;

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada bagian tubuh tumbuhan. Untuk partisipasi dari adik-adik , peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.	✓	
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	
3.	Saya menyukai media yang berwarna.	✓	
4.	Saya menyukai media yang ada permainannya	✓	
5.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
6.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.	✓	
7.	Saya menyukai media yang berwarna, dan permainan di dalamnya terutama pada materi bagian tubuh tumbuhan	✓	
8.	Saya kurang memahami materi bagian tubuh tumbuhan yang diberikan guru.	✓	
9.	Guru belum menggunakan media pembelajaran yang ada	✓	
10.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	

Lampiran 5 Validasi Produk Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI BAGIAN
TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH
KOTA PALOPO
(AHLI MEDIA)**

Mata Pelajaran : IPAS

Sasaran : Siswa Kelas IV

Penyusun : Miftahul Jannah

Validator :

Hari/Tanggal :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

2. Kriteria Validasi yaitu :

- a) skor 5 = sangat baik
- b) skor 4 = baik
- c) skor 3 = cukup
- d) skor 2 = Tidak baik
- e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point

B. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan awal produk				✓	
2.	Ketepatan pemilihan warna background				✓	
3.	Keserasian warna tulisan dengan background				✓	
4.	Ketetapan pemilihan warna teks.				✓	
5.	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran				✓	
6.	Kesesuaian dengan materi				✓	
7.	Media pembelajaran tepat				✓	
8.	Media pembelajara jelas				✓	

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- Tambahkan fitur pedoman / Petunjuk penggunaan
- Materi dibatasi per slide / slide ds scroll ke bawah.
- Utk. huruf disesuaikan.

Media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih kota palopo ini dinyatakan *):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo,.....Agustus 2025

Validator,


Sulaiman

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI BAGIAN
TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH
KOTA PALOPO
(AHLI BAHASA)**

Mata Pelajaran : IPAS

Sasaran : Siswa Kelas IV

Penyusun : Miftahul Jannah

Validator :

Hari/Tanggal :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, ^{Peneliti} saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

2. Kriteria Validasi yaitu :

a) skor 5 = sangat baik

b) skor 4 = baik

c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point

C

B. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Lugas, Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD),				✓	
2.	Komunikatif, ketepatan tata bahasa				✓	
3.	Dialog dan interaktif			✓		
4.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi					✓
5.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik					✓
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				✓	
7.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon				✓	

Setelah tanda baca beri spasi

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Perbaiki secara arahan!

Perjelas bentuk interaktif

Media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 41 Batu Putih kota palopo ini dinyatakan *):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo,.....Agustus 2025

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1988032620201122011

Lampiran 7 Lembar Uji Validasi Produk Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI BAGIAN
TUBUH TUMBUHAN KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO
(AHLI MATERI)**

Mata Pelajaran : IPAS

Sasaran : Siswa Kelas IV

Penyusun : Miftahul Jannah

Validator :

Hari/Tanggal :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

2. *Kriteria Validasi* yaitu :

a) skor 5 = sangat baik

- b) skor 4 = baik
- c) skor 3 = cukup
- d) skor 2 = Tidak baik
- e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point

C

B. Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Pemilihan materi				✓	
5.	Kemenaikan isi materi				✓	
6.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓	
7.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan					✓
8.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				✓	
9.	Muatan materi dalam media pembelajaran interaktif jelas				✓	

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU MEDIA
PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA
MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN 41 BATU
PUTIH KOTA PALOPO**

Nama Guru : Suskariyanti, S.Pd.SD.

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan**". Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media papan pintar pada materi penjumlahan yang berulang yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar				✓
2.	Materi yang disajikan terstruktur				✓
3.	Media pembelajaran berbantuan <i>articulate storyline</i> ini menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				✓
4.	Media pembelajaran kartu pertanyaan ini memberikan solusi dalam menjawab soal dalam karu pertanyaan tersebut				✓
5.	Media pembelajaran berbantuan <i>articulate storyline</i> ini membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓
6.	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya				✓
7.	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan				✓
8.	Media memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang materi bagian tubuh tumbuhan			✓	
9.	Tampilan media pembelajaran berbantuan <i>articulate storyline</i> ini menarik				✓
10.	Warna yang digunakan di dalam media pembelajaran ini menarik				✓
11.	Media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi bagian bagian tumbuhan			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya dan saran yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Palopo,..... 2025



SUSKA RIZANTI, S.Pd. SD

NIP. 19.890.912.20001.2.052

Lampiran 9 hasil angket uji praktikalitas siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : A. NUR AZMI

Kelas : 4

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

1. STS (Sangat Tidak Setuju) 3. S (Setuju)
2. KS (Kurang Setuju) 4. SS (Sangat Setuju)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Tampilan media menarik bagi saya.			✓	
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi				✓
3	Media dapat digunakan secara berkelompok			✓	
4	Pembelajaran terasa menyenangkan dengan menggunakan media				✓
5	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓
6	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami			✓	
7	Penggunaan media mudah untuk digunakan			✓	
8	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
9	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi bagian bagian tumbuhan				✓
10	Media ini membantu saya memahami materi			✓	
11	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
12	Permainan yang ada dalam media sesuai dengan materi.				✓

Lampiran 10 hasil uji efektivitas siswa

**LEMBAR SOAL POST-TEST PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA
MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI EKLAS IV SDN 41 BATU
PUTIH KOTA PALOPO**

Nama : Sartika

Kelas : IV

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas iv yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa(i) berikan akan bermanfaat mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerjasama adik adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda menjawab
2. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Selamat bekerja!

A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d dilembar jawaban yang telah disediakan!

1. Akar berfungsi untuk ...
 a. Membuat makanan
 b. Menyerap air dan mineral
 c. Menopang daun
 d. Mengangkut hasil fotosintesis
2. Proses fotosintesis terjadi di ...
 a. Akar
 b. Daun
 c. Bunga
 d. Buah
3. Bunga pada tumbuhan berfungsi untuk ...
 a. Mengangkut makanan
 b. Perkembangbiakan
 c. Tempat menyimpan air
 d. Menopang batang
4. Penyerbukan terjadi ketika ...
 A. Daun menyerap sinar matahari
 B. Serbuk sari jatuh ke tanah
 C. Serbuk sari jatuh ke kepala putik
 D. Buah mulai tumbuh

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

- ✓ 1. Jelaskan mengapa daun disebut sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis!

Jawab: karena energi matahari yang di serap ini kemudia digunakan untuk mengubau air dan karbon dioksida

- ✓ 2. Apa yang akan terjadi jika tumbuhan tidak memiliki batang?

Batang berfungsi untuk membawa air dari akar

Jawab: ke tumbuhan ga apabila tak punya batang kemana air tak akan tercipai sampai ketumbuhan lb

- ✓ 3. Mengapa bagian tubuh tumbuhan saling berkaitan satu sama yang lain? Jelaskan!

Jawab: karena tiap bagian punya fungsi khusus, tetapi tidak bisa berdiri sendiri

4. Jelaskan proses penyerbukan yang terjadi pada bunga!

✓ Jawab: proses perpindahan serbuk sari dari kepala sari bagian jantan bunga ke putik bagian betina bunga

5. Apa saja bagian-bagian bunga beserta fungsinya?

X Jawab: 1. Kelopak
2. Mahkota
3. benang sari
4. putik



**LEMBAR SOAL PRE-TES PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA
MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI EKLAS IV SDN 41 BATU
PUTIH KOTA PALOPO**

Nama : ANUR AZMI

Kelas : IV

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas iv yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa(i) berikanakan bermanfaat mengukur tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan. Atas kerjasama adik adik untuk menjawab pertanyaan dibawah ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda menjawab
2. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu pada lembar jawaban yang disediakan!
3. Selamat bekerja!

A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d dilembar jawaban yang telah disediakan!

- ✓ 1. Bagian tumbuhan yang tumbuh di dalam tanah adalah ...
 - a. Daun
 - b. Akar
 - c. Batang
 - d. Bunga

- ✓ 2. Daun pada tumbuhan berfungsi untuk ...
 - a. Menyerap air
 - b. Tempat fotosintesis
 - c. Perkembangbiakan
 - d. Tempat tumbuh akar

- ✓ 3. Fungsi utama batang adalah ...
 - a. Menyerap sinar matahari
 - b. Menopang dan menyalurkan air
 - c. Menyerap makanan
 - d. Menyerap air dari udara

- ✓ 4. Contoh tumbuhan yang memiliki akar serabut adalah ...
 - A. Mangga
 - B. Rambutan
 - C. Jagung
 - D. Jambu

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

- ✓ 1. Sebutkan tiga bagian utama tumbuhan yang terlihat di atas tanah!

Jawab: Batang, Daun, Bunga.

- ✓ 2. Mengapa akar penting bagi tumbuhan?

Jawab: Untuk menyerap air dan zat hara.

- ✓ 3. Jelaskan perbedaan buah dan biji!

Jawab: Biji adalah alat perkembangbiakan dari tumbuhan.
- Buah adalah pelindung, pelindung biji

- ✓ 4. Apa itu klorofil dan mengapa penting bagi tumbuhan?

Jawab: Klorofil adalah zat dalam tumbuhan dan alga yang membuat warnanya menjadi hijau.

- ✓ 5. Apa perbedaan akar serabut dan akar tunggang? Sertakan contohnya!

Jawab: - Akar tunggang adalah akar berukuran besar yang tumbuh lurus.
Contoh: mangrove.
- Akar serabut akar yang lebih kecil dan menyebar ke segala arah.
Contoh: jagung

100

Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan



Wawancara Guru Kelas IV



Menjelaskan Materi Tentang Bagian Tubuh Tumbuhan



Pengisian angket praktikalitas guru



Wawancara kepala sekolah



Media pembelajaran berbantuan articulate storyline



DISUSUN OLEH :
MIFTAHUL
JANNAH
2002050063

KATA PENGANTAR

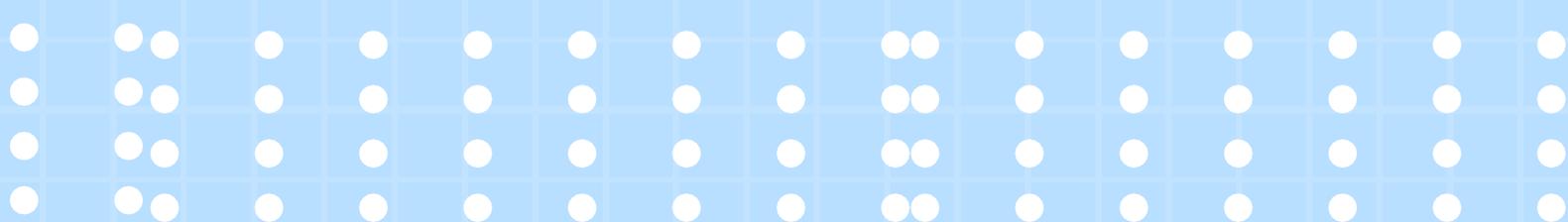
Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan media pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline beserta buku panduannya. Buku ini disusun sebagai panduan bagi para pendidik dalam menggunakan media Berbantuan Articulate Storyline pada materi bagian tubuh tumbuhan.

Dalam era pembelajaran yang semakin dinamis, inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadisangat penting. Oleh karena itu, mediapembelajaran Berbantuan Articulate Storylineyang disajikan dalam bentuk media ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menarik minat siswa dalam mempelajari Bagian tubuh tumbuhan. Media ini tidak hanya mengajak siswa untuk memahami cerita, tetapi juga untuk berpikir kritis dan kreatif.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan buku ini di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga buku panduan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi para pendidik dalam menjalankan tugasnya.

PENULIS

MIFTAHULJANNAH



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Articulate Storyline, sebuah aplikasi pengembangan media digital interaktif yang memungkinkan penyajian materi secara visual, audio, dan interaktif dalam satu platform.

Pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar, khususnya materi Bagian Tubuh Tumbuhan, sering kali membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan bentuk dan fungsi organ tumbuhan secara jelas. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan latihan soal interaktif.

Media pembelajaran berbantuan aplikasi Articulate Storyline ini dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran materi Bagian Tubuh Tumbuhan di kelas IV SD. Media ini dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

- Buku panduan ini disusun untuk memberikan petunjuk lengkap dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut, mulai dari cara instalasi, penggunaan, hingga evaluasi. Dengan adanya panduan ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan media secara optimal dan siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok dengan pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Tujuan Penggunaan

Media Media ini

bertujuan untuk:

Membantu siswa memahami konsep bagian tubuh tumbuhan beserta fungsi-fungsinya.

Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui interaksi digital. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara variatif.

PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN

Untuk menjalankan media pembelajaran berbantuan articulate storyline pada materi bagian tubuh tumbuhan, adapun langkah langkah yang anda lakukan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan peralatan seperti smartphone dan laptop
- 2) Pilihlah aplikasi untuk membuka link melalui chrome atau google
- 3) Klik pilihan restart untuk memulai
- 4) Tunggu tampilan awal media awal muncul, lalu media pembelajaran dapat digunakan.

1. Bagian Pembuka Media pembelajaran

Pada halaman pembuka terdiri dari tampilan selamat datang, tampilan login.

a) Halaman selamat datang

Halaman selamat datang merupakan halaman yang terdiri dari kalimat selamat datang dan tampilan identitas pengguna, wajib mengisi nama lengkap dan nama sekolah.



Pada halaman ini lakukan prosedur sebagai berikut ;

- a. Masukkan nama pada kolom "Nama Lengkap"
- b. Masukkan nama sekolah pada kolom "nama sekolah"
- c. Klik tombol login

b) Halaman Pilih Menu



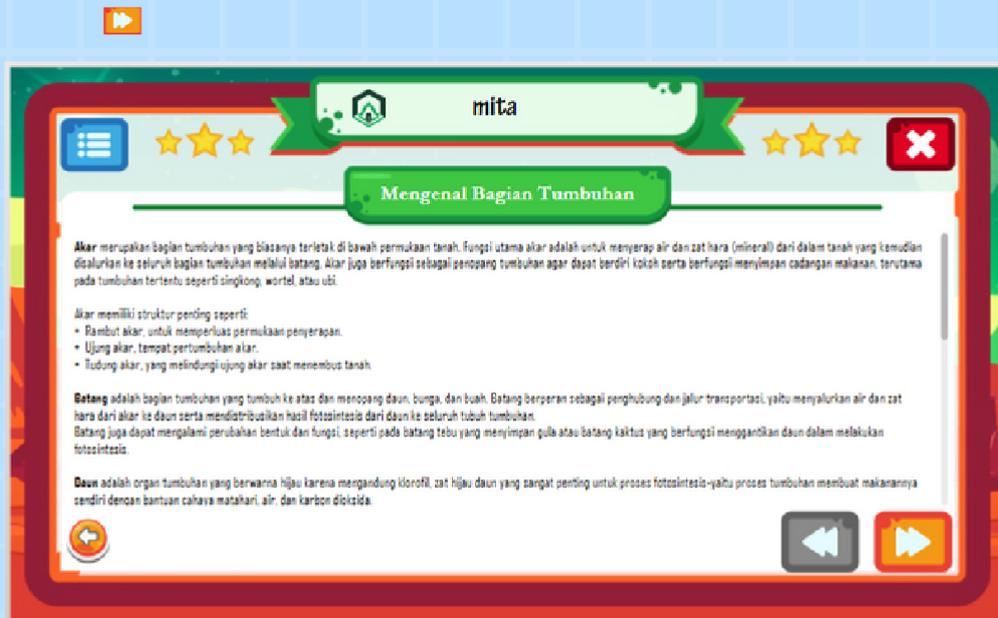


- a) Tombol tujuan pembelajaran untuk mengetahui tujuan pembelajaran
Untuk kembali keberanda tekan tombol 



- b) Tombol capaian pembelajaran untuk mengetahui capain pembelajaran





- a) Tombol Materi berisi tentang materi bagian tubuh tumbuhan
- b) Tekan tombol  untuk melihat materi selanjutnya



- c) Tombol kuis untuk menguji kemampuan siswa setelah mempelajari materi bagian tubuh tumbuhan.

d) Halaman Penutup

berikut Merupakan halaman penutup klik tombol  akan mengarah ke halaman sebelumnya. Sedangkan tombol centang akan mengarah ke laham



Lampiran 12 Hasil Cek Plagiasi Produk

Biru Putih Kreatif Coretan Buku Panduan Anak Dokumen A4.pdf

ORIGINALITY REPORT

22% SIMILARITY INDEX	22% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	7% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	www.liputan6.com Internet Source	5%
2	repositori.usu.ac.id Internet Source	3%
3	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	3%
4	ejurnal.stimata.ac.id Internet Source	2%
5	zombiedoc.com Internet Source	2%
6	jurnal.univrab.ac.id Internet Source	2%
7	ilmudasardanteknik.blogspot.com Internet Source	2%
8	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
9	fr.scribd.com Internet Source	1%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography

Lampiran 13 Surat telah melakukan penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 41 BATU PUTIH
Alamat : Jln. Cengkeh, Palopo



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 400.3.5/105/SDN41/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 41 Batu Putih Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan, Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Miftahul Jannah
NIM : 2002050063
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

Telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Jl. Cengkeh Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo selama 1 bulan terhitung tanggal 03 Mei Sampai Dengan 30 Juni 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI BAHAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN 41 BATU PUTIH"**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 03 Juni 2025
Kepala Sekolah

KASMAN, SPd
NIP. 19770723 201409 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Miftahul Jannah, lahir di Luwu pada tanggal 5 September 2002, penulis merupakan Ke Empat dari Empat bersaudara dari pasangan Awaluddin dan Nurhadi. Penulis berasal dari Desa Lumaring, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu. Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 08 Lumaring pada tahun 2008 dan diselesaikan pada tahun 2014. Setelah penelitian berhasil menyelesaikan masa studinya di sekolah dasar, kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri Satu Atap Lumaring pada tahun 2014 berhasil menyelesaikan studinya pada tahun 2017. Setelah menyelesaikan studinya di SMP, selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikannya pada sekolah menengah atas di SMA Negeri 3 Luwu pada tahun 2017 dan berhasil menyelesaikan pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Palopo dan Mengambil Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Selama kuliah di Univeristas Islam Negeri Palopo. Atas dukungan dan bimbingan semua pihak serta atas izin dari Allah Swt, pada tahun 2025 penulis penyelesaian studi pendidikan strata 1 (S1), dan mengambil Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV SDN 41 Batu Putih Kota Palopo”.