

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS V
DI SD SWASTA BAKTI I**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

VIVIN ARVINA NPM. 2102090016



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: fkip@umhsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Vivin Arvina
NPM : 2102090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*
pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti I

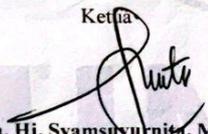
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

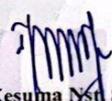
Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketia

Sekretaris


Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Prof. Dr., H. Elfrianto Nst., M.Pd
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

1.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Vivin Arvina
NPM : 2102090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline
pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swakta Bakti I

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
19 Maret 2025	Penambahan kutipan pada Bab IV	[Signature]
24 Maret 2025	Penambahan Pembahasan di Bab IV	[Signature]
10 April 2025	Penambahan Tabel di Bab IV	[Signature]
12 April 2025	Perbaikan kesimpulan di Bab IV	[Signature]
14 April 2025	Perbaikan Daftar Pustaka	[Signature]
17 April 2025	ACC di sidang	[Signature]

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru-Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Vivin Arvina
NPM : 2102090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline
pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swakta Bakti I

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyunita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Vivin Arvina
NPM : 2102090019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*
pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti ” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Vivin Arvina
NPM: 2102090019

ABSTRAK

Vivin Arvina. 2102090016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Stroyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V SD Swasta Bakti I. Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Stroyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V SD Swasta Bakti I untuk mengetahui kelayakkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Stroyline*, untuk siswa kelas V pada materi Sistem Pencernaan. Model yang digunakan adalah model Pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap yaitu Pendefenisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*). Subjek Penelitian ini adalah Siswa Kelas V SD Swasta Bakti I dengan menggunakan skala kecil sebanyak 15 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket media pembelajaran yang terdiri dari angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Angket Respon Guru dan Respon Siswa. Media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline* Sistem Pencernaan yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria layak untuk Siswa SD Kelas V, kelayakan terlihat dari hasil penelitian validator, dimana hasil penelitian media oleh ahli media diperoleh 92.5% dengan kategori “Sangat Valid”. Ahli Materi diperoleh 89.3% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa diperoleh 96% dengan kategori Sangat Valid. Sedangkan Respon Guru diperoleh 92% dengan kategori sangat praktis dan respon siswa diperoleh 88.2% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Articulate Storyline.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamua'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena limpahan rahmat dan karunianya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, kelancaran sehingga terselesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V Di SD Swasta Bakti I**”. Shalawat beriring salam tidak lupa kami sampaikan kepada suri tauladan baginda nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang.

Penulis sangat sadar bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan masukan serta dorongan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Terkhusus penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada cinta pertama ayahanda tercinta **YEFRI** dan ibunda tercinta **SUSIANA** yang mendidik, merawat, dan dibesarkan dengan kasih sayang serta memberikan arahan dan semangat kepada penulis. Dan tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada abang tersayang **Yega Pradana dan Febrian Hady** yang memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.

Ucapan terima kasih tidak lupa pula penulis sampaikan kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** Selaku Ketua Prodi Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** Selaku Sekretaris Prodi Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu **Susanti, S.Pd** Selaku validator ahli materi
8. Bapak **Dr. Irvan, S.Pd., M.Si** Selaku Validator ahli media
9. Bapak **Amin Basri, S.Pd., M.Pd** selaku Validator ahli bahasa
10. Seluruh staff pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
11. Ibu **Nindi Putri, S.Pd** Selaku Kepala Sekolah SD Swasta Bakti I
12. Seluruh Staff Pegawai SD Swasta Bakti I
13. Kepada seluruh keluarga penulis yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Kepada sahabat-sahabat saya **Widya Arla, Dilla Permata Anggi, Kesuma Dwi Tantri** yang memberikan semangat dan masukkan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Kepada teman seperjuangan yaitu Kelas A Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar stambuk 2021 yang selalu mendukung dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat memberikan tambahan pengetahuan. Penulis sangat sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran

Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan inayahnya kepada kita semua sehingga kita semua selalu dalam lindungannya dan berada pada jalan kebenaran. Aamiinn Ya Rabbal Aalamin

Assalamua'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, April 2025

Penulis

Vivin Arvina

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II Tinjauan Pustaka	7
2.1 Kerangka Teoritis.....	7
2.1.1 Penelitian Pengembangan (<i>Research & Development</i>).....	7
2.1.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	7
2.1.1.2 Model Penelitian Pengembangan.....	8
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.1.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	11
2.1.2.5 Karakteristik Media Pembelajaran	12
2.1.3 Hakikat IPA	13
2.1.3.1 Pengertian IPA di Sekolah Dasar (SD)	13
2.1.3.2 Fungsi Media Dalam Pembelajaran IPA di SD.....	13
2.1.3.3. Tujuan Media Dalam Mata Pelajaran IPA di SD	14
2.1.4 <i>Articulate Storyline 3</i>	15
2.1.4.1 Pengertian <i>Articulate Storyline 3</i>	15
2.1.4.2 Kelebihan <i>Articulate Storyline 3</i>	17

2.1.4.3 Kelemahan <i>Articulate Storyline 3</i>	18
2.1.5 Sistem Pencernaan Manusia	19
2.2 Kerangka Konseptual	22
2.3 Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III Prosedur Penelitian	25
3.1 Metode Penelitian	25
3.2 Tahapan Penelitian.....	26
3.2.1 Lokasi Penelitian	26
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	26
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	27
3.2.4 Analisis Data Penelitian	31
3.3 Rancangan Produk	33
3.3.1 Pengujian Internal	33
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	34
3.4 Tahapan Pengembangan	35
3.4.1 Pembuatan Produk.....	38
3.4.2 Pengujian Lapangan	39
3.5 Jadwal Penelitian.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	41
4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	41
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	41
4.1.1.2 Analisis Materi	42
4.1.1.3 Analisis Peserta Didik	42
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	43
4.1.2.1 Penyusunan Materi	43
4.1.2.2 Penyusunan Alat Evaluasi	43
4.1.2.3 Pembuatan Modul Ajar.....	43
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	43
4.1.3.1 Pembuatan Produk.....	43
4.1.3.2 Validasi Ahli Media, Materi dan Bahasa	48
4.1.4 Tahap Penyebaran (<i>Dissemination</i>).....	51

4.2 Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran Pengguna.....	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.2 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	28
Tabel 3.3 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Bahasa	29
Tabel 3.4 Lembar Kepraktisan oleh Guru.....	29
Tabel 3.5 Lembar Kepraktisan oleh Siswa.....	30
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan Berdasarkan Rata-Rata Persentase	32
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Persentase	33
Tabel 3.8 Pembuatan Produk.....	38
Tabel 3.9 Prosedur Penelitian	40
Tabel 4.1 Produk Media Pembelajaran <i>Articulate Stroyline</i>	44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk Ahli Media.....	48
Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Ahli Materi.....	49
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Ahli Bahasa	50
Tabel 4.5 Data Analisis Kepraktisan Produk Oleh Guru	52
Tabel 4.6 Data Analisis Kepraktisan Produk Oleh Siswa	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Organ Sistem Pencernaan	20
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	23
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan.....	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk memaksimalkan potensi dan kemampuan setiap orang. Setiap orang yang dilahirkan memiliki seperangkat kemampuan dan kebutuhan unik yang harus dikembangkan dengan pengalaman sehari-hari. Proses pendidikan menyebabkannya menjadi lebih maju dan siap menghadapi kehidupan setelahnya. Generasi suatu negara memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan dan pembangunan negara tersebut. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan No.20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan yang baik sangat penting dalam perkembangan manusia karena memungkinkan manusia untuk mengembangkan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan. Pendidikan Dasar merupakan suatu tata cara dan upaya yang melibatkan peserta didik dalam rangka mendidik dan membina kehidupan yang positif, penuh kasih sayang, berakhlak mulia, santun, serta bangga terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan Dasar merupakan pendidikan bagi anak usia 7

sampai dengan 13 tahun yang merupakan landasan setiap satuan pendidikan (Fajar & Syahdan, 2021). Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yaitu IPA. Pelajaran IPA ini merupakan salah satu hal penting yang ditanamkan pada peserta didik karena memberi mereka kemampuan untuk memecahkan masalah secara ilmiah. Terutama pada materi sistem pencernaan manusia, materi ini sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada saat PLP III 30 Juli 2024, selama proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, dan penggunaan buku teks. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak mampu menggugah rasa ingin tahu siswa, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman visual seperti sistem pencernaan manusia. Rendahnya minat belajar siswa juga menjadi masalah yang perlu mendapat perhatian. Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa menjadi pasif, bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar guru belum optimal memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran, padahal siswa saat ini sudah akrab dengan perangkat digital seperti smartphone.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa dan menumbuhkan minat dan keinginan baru (Wulandari et al., 2023). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Articulate Storyline*. Aplikasi ini memungkinkan integrasi teks, gambar, video, animasi, dan suara dalam satu paket pembelajaran yang menarik. Penggunaan media interaktif seperti ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka memahami konsep abstrak dengan lebih baik, serta mendorong pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Articulate storyline adalah jenis multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan bahkan animasi dan simulasi. Media berbasis web (html5) yang dihasilkannya dapat digunakan pada berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan smartphone. Hal ini memudahkan siswa untuk belajar dengan fleksibel. Pembelajaran berbasis web lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional (Fitrawan et al., 2024). *Articulate storyline* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lain, seperti: fiturnya mirip dengan Microsoft Office PowerPoint membuatnya mudah digunakan. Sangat mudah dipelajari bagi pemula yang sudah mahir dengan Microsoft Office PowerPoint. Karena bersifat interaktif, dan mendukung pembelajaran berbasis game (Nurul Fauziah Syafitri, Tunjungsari Sekaringtyas, 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti I”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalahnya yaitu:

1. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional
2. Media yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar yaitu seperti gambar yang di *print*
3. Rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPAS
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas
5. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Articulate Storyline* yang sesuai dengan karakteristik siswa

1.3 Batasan Masalah

Peneliti ini dibatasi pada masalah tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SD Swasta Bakti I”

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi sistem pencernaan kelas V SD Swasta Bakti I?

2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi sistem pencernaan kelas V SD Swasta Bakti I?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi sistem pencernaan siswa kelas V SD Swata Bakti I?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi sistem pencernaan kelas V SD Swasra Bakti I
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi sistem pencernaan kelas V SD Swasta Bakti I
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi sistem pencernaan kelas V SD Sawsta Bakti I

1.6 Spesifikasi Produk

1. Media *Articulate Storyline* pada materi Sistem Pencernaan Manusia yang didalamnya memuat komponen berupa Tujuan Pembelajaran, Materi, Kuis, dan Petunjuk penggunaan dan profil pengembang.
2. Media *Articulate Storyline* pada materi Sistem Pencernaan Manusia ini dilengkapi dengan gambar, video dan quiz

3. *Media Articulate Storyline* dapat mendorong semangat siswa dan aktif saat dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Manusia.
4. *Media Articulate Storyline* dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan peserta didik karena media yang ditampilkan lebih menarik.
5. *Media Articulate Storyline* dapat membantu guru dalam mengajarkan Sistem Pencernaan Manusia kepada siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Penelitian & Pengembangan (*Research & Development*)

2.1.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan atau memperluas pengetahuan yang sudah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas metode tersebut (Hanafi, 2022)

R&D merupakan proses atau langkah pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan (Sukmadinata, 2011, hlm. 164). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Haryati, 2013). Metodologi R&D adalah metodologi penelitian yang menciptakan inovasi untuk mengembangkan produk baru atau produk yang sudah ada agar lebih menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran tertentu (Muqdamien et al., 2021)

Dapat dipahami berdasarkan penjelasan di atas, bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) memegang peranan penting dalam menciptakan inovasi produk yang relevan dan efektif dalam konteks pendidikan. Dengan pendekatan

R&D, kita tidak hanya berupaya untuk menghasilkan produk baru, tetapi juga melakukan perbaikan dan pengembangan terhadap produk yang sudah ada. Hal ini sejalan dengan tuntutan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang. Dalam dunia yang semakin kompetitif ini, penerapan metode R&D menjadi kunci untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya dapat diterima, tetapi juga dapat memberikan dampak positif bagi pengguna. Oleh karena itu, penting bagi para peneliti dan pengembang untuk terus melakukan eksplorasi, evaluasi, dan penerapan metode R&D dalam upaya menciptakan pendidikan yang lebih baik dan inovatif di masa depan.

2.1.1.2 Model Penelitian Pengembangan

Untuk mengembangkan produk, digunakan model penelitian pengembangan. Ada beberapa jenis model penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

1) Model Pengembangan *4D*

Model Pengembangan *4D* merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model pengembangan terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran)(Rohman et al., 2021).

2) Model ADDIE

Model ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*) adalah model pembelajaran yang umum dan sesuai untuk pengembangan penelitian. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap tidak hanya berurutan tetapi juga interaktif. Model ADDIE dianggap lebih rasional dan

lengkap daripada model lain, sehingga dapat digunakan untuk berbagai jenis pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode, media, dan bahan ajar (Rohaeni, 2020).

3) Model ASSURE

Model ASSURE untuk pengembangan adalah akronim dari elemen atau langkah-langkah penting yang ada di dalamnya, yaitu:

menganalisis karakteristik siswa; menetapkan tujuan pembelajaran; memilih metode, media, dan bahan ajar; memanfaatkan media dan bahan ajar; mengaktifkan partisipasi siswa; serta melakukan evaluasi dan revisi (Ustino, 2020).

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media (medium) diambil dari bahasa Latin yang berarti perantara atau penghubung, yang merujuk pada sesuatu yang mampu menjalin informasi antara sumbernya dan orang yang menerima informasi tersebut. Media pembelajaran mencakup semua aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari pengirim ke penerima. Tujuannya adalah untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Yaumi, 2017).

2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran antara lain: penyampaian materi pelajaran bisa distandarisasi, proses belajar menjadi lebih jelas dan menarik, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, waktu dan usaha bisa lebih efisien, kualitas hasil study siswa bisa meningkat, media memungkinkan belajar dilakukan di mana saja dan kapan saja. Manfaat media dalam pembelajaran adalah:

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan dengan mempercepat proses belajar
- b. Memberikan kesempatan bagi pendidikan yang lebih personal
- c. Menyediakan dasar pendidikan yang lebih berbasis ilmiah
- d. Pengajaran dapat dilakukan dengan lebih stabil
- e. Meningkatkan terciptanya kedekatan dalam belajar, dan
- f. Memberikan akses yang lebih luas terhadap pendidikan(Istiqlal, 2018).

2.1.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media visual merujuk kepada jenis media yang hanya bisa dilihat dengan mata. Tipe media ini seringkali digunakan oleh pengajar untuk membantu dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terbagi menjadi media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang menyampaikan pesan melalui suara yang hanya dapat didengarkan, yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan siswa dalam mempelajari materi. Contoh dari media audio adalah kaset

suara dan program radio. Dalam pembelajaran, media audio umumnya digunakan untuk mengajarkan materi tentang keterampilan mendengarkan.

3. Media Audio Visual

Seperti namanya, media ini adalah penggabungan antara audio dan visual, sering dikenal sebagai media pandang-dengar. Penggunaan media audio visual dapat membuat penyampaian materi pelajaran kepada siswa menjadi lebih menyeluruh dan efektif. Selain itu, media ini dapat dalam beberapa situasi menggantikan tugas guru, karena penyampaian materi dapat dilakukan melalui media, sementara guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, membantu siswa dalam proses belajar (Firmadani, 2020)

2.1.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, namun tidak semuanya akan dipakai secara bersamaan dalam proses pembelajaran, hanya beberapa di antaranya. Oleh karena itu, perlu dilakukan seleksi terhadap media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran berlangsung dengan baik, pertimbangan terhadap faktor-faktor serta kriteria dan langkah-langkah dalam pemilihan media sangat penting. Menurut Nana Sudjana (1990: 4-5), ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru atau pendidik saat memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Keselarasan media dengan tujuan pengajaran
2. Dukungan terhadap materi pelajaran
3. Aksesibilitas media

4. Keterampilan guru dalam penggunaannya
5. Ketersediaan waktu untuk memanfaatkan media
6. Kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa (Hasan et al., 2021)

2.1.2.5 Karakteristik Media Pembelajaran

Adapun karakteristik dari media pendidikan atau media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bersifat fiksatif

Karakteristik media pembelajaran fiksatif menunjukkan fungsi media yang memiliki kemampuan untuk merekam, merekonstruksi, dan menyimpan beragam objek seperti foto, rekaman audio, video, dan lain-lain.

2. Media pembelajaran bersifat manipulatif

Karakteristik media pembelajaran manipulatif mampu mengubah suatu objek. Awalnya, objek tersebut mungkin memerlukan waktu yang cukup lama untuk diproses, namun bisa dipersingkat menjadi beberapa menit menggunakan teknik perekaman time lapse.

3. Media pembelajaran bersifat distributif

Karakteristik media pembelajaran distributif dapat menyebarkan suatu objek di ruang tertentu. Dalam waktu bersamaan, objek tersebut dapat disampaikan kepada peserta didik melalui pengalaman yang diberikan oleh pendidik (Ani Daniyati et al., 2023)

2.1.3 Hakikat IPA

2.1.3.1 Pengertian IPA di Sekolah Dasar (SD)

Ilmu pengetahuan alam atau IPA adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar mengenai fenomena di sekitar kita. Menurut Bayu Wijayama (2019:9), “Ilmu Pengetahuan Alam adalah padanan dari istilah ‘Natural Science’, yang sering disingkat ‘Science’. Natural berarti terkait dengan alam, sementara science berarti pengetahuan, jadi secara harfiah IPA dapat diartikan sebagai pengetahuan tentang alam, yang berfokus pada kejadian-kejadian yang berlangsung di dunia alami.” (ARTAMEVIAH, 2022).

Menurut (Pratiwi, 2021)(Indah, n.d.) Ilmu pengetahuan alam memiliki objek dan masalah yang jelas yang menggambarkan fenomena alam dengan menggunakan objek alam sebagai objeknya, dan masalah yang jelas yang disusun

Dapat dipahami, bahwa Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan pelajaran penting di sekolah dasar yang berfokus pada pemahaman fenomena alam, sehingga memberikan dasar pengetahuan tentang kejadian-kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, IPA berperan krusial dalam membentuk pemahaman siswa terhadap dunia alami.

2.1.3.2 Fungsi Media Dalam Mata Pelajaran IPA di SD

Dalam proses pembelajaran, ciri-ciri media terbagi menjadi beberapa ciri, seperti:

- a) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fitur tambahan, namun mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat untuk merancang situasi belajar mengajar yang efektif.

- b) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Artinya media pendidikan merupakan salah satu unsur yang perlu dikembangkan oleh guru.
- c) Media dalam pendidikan, pemanfaatannya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan dan isi pembelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan sekedar alat hiburan yang hanya sekedar pelengkap proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa.
- e) Penggunaan media pembelajaran dianjurkan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa memahami pemahaman yang disampaikan guru.
- f) Prioritas diberikan pada penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar (Arief, 2021).

2.1.3.3 Tujuan Media Dalam Mata Pelajaran IPA

Media pembelajaran IPA merupakan alat yang sangat diperlukan bagi guru IPA untuk membantu siswa dalam memahami konsep ketika mempelajari IPA. Media pembelajaran sebagian besar menggantikan peran guru sebagai pemberi informasi atau pemberi materi pembelajaran. Dalam bukunya Supriadi menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran khususnya bagi siswa sekolah dasar dan anak MI adalah untuk mendorong komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Dapat dipahami bahwa dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPA, keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipandang sebelah mata. Media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi merupakan sarana yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan

menggunakan media yang tepat, guru dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah yang terkadang sulit untuk dicerna hanya melalui penjelasan verbal. Seperti yang diungkapkan oleh Supriadi, tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk mendorong terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dengan memanfaatkan teknologi dan berbagai jenis media, diharapkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

2.1.4 *Articulate Storyline 3*

2.1.4.1 Pengertian *Articulate Storyline 3*

Pada hakikatnya Articulate Storyline adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang berperan sebagai penunjang pembelajaran. Aplikasi ini didasarkan pada *Presentation Point* mirip *PowerPoint* dari *Microsoft*. Aplikasi ini merupakan aplikasi *e-learning* dengan *Storyline* dimana kita dapat melihat atau mengakses presentasi *Storyline* dan menggabungkan semua alat dan alat media untuk mendukung pembelajaran, antara lain: Penggunaan Suara, Gambar, dan Konten Audiovisual. Aplikasi ini menggunakan animasi bergerak, suara dan gambar latar belakang, serta video interaktif untuk membuat presentasi Anda lebih menarik.

Menurut Saski & Sudarwanto (2021:1119), aplikasi *Articulate Storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak dengan sistem pembelajaran elektronik dengan fitur-fitur yang mendukung kesempatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan yang biasa menerbitkan aplikasi *e-learning* yaitu *Articulate 360*. Format publikasi aplikasi ini antara lain format *.swf* dan *.exe* sehingga memudahkan untuk mengakses dan mendownload aplikasi di Internet.

Aplikasi *Articulate Storyline* adalah produk yang dirilis pada tahun 2001 oleh *Articulate 360*. Tujuan awal dikembangkannya aplikasi ini adalah untuk menunjang presentasi. Walaupun aplikasi ini sudah cukup lama dirilis, namun masih banyak digunakan sebagai media pembelajaran di kalangan guru karena sifatnya yang menarik dan interaktif. Kreativitas guru dan pengguna lainnya dalam membuat desain presentasi dapat lebih ditingkatkan dengan menggabungkan fitur-fitur menarik seperti animasi, suara, dan gambar (Pratama, 2018:21).

Menurut Amiroh (2019), *Articulate Storyline* merupakan *authoring tool* yang membantu menciptakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan konten media berupa teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video menjadi satu. Oleh karena itu sangat interaktif dan menarik untuk digunakan, dan peserta dengan gaya belajar auditori atau visual akan menikmati pembelajaran yang menyenangkan. Perangkat lunak ini dapat dengan mudah diakses dari perangkat elektronik mana pun yang memiliki akses ke Internet.

Dapat dipahami berdasarkan penjelasan diatas, bahwa *Articulate Storyline 3* bukan hanya sekadar alat bantu presentasi, tetapi juga merupakan platform yang mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen media seperti suara, gambar, dan video, memungkinkan tenaga pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang

interaktif dan adaptif. Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks, aplikasi ini tetap relevan dan terus digunakan oleh para pendidik di seluruh dunia. Untuk memaksimalkan potensi pembelajaran, penting bagi para guru dan instruktur untuk mengeksplorasi fitur-fitur yang ditawarkan *Articulate Storyline 3*, sehingga mereka dapat menciptakan konten yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Mari kita manfaatkan teknologi ini untuk menciptakan generasi pembelajar yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

2.1.4.2 Kelebihan *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 memiliki beberapa keunggulan yang memungkinkan Anda membuat media pembelajaran yang menarik. Di bawah ini adalah beberapa manfaat yang diambil dari website artikulasi.com.

- Antarmuka atau menu aplikasi ini sangat mirip dengan fungsi pada Ms PowerPoint, jadi Anda sudah familiar dengan dan oleh karena itu akan terus menggunakannya. Mudah dipelajari bagi pemula dengan dasar-dasar pembuatan media menggunakan Ms PowerPoint.
- Aplikasi ini mendukung pembelajaran berbasis permainan karena bersifat interaktif.
- Konten dapat berupa kombinasi teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.
- Publikasi hasil dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:
 - Desktop, format file aplikasi (.exe)
 - Browser web, format file HTML5

- Smartphone Android, dikonversi ke APK
- LMS (*Learning Management System*) seperti Moodle.
- Fungsi pemicu sederhana atau navigasi tombol tanpa memerlukan pengkodean yang sulit. Bahkan seorang pemula pun bisa melakukannya.
- *APK Publish and Convert* memiliki ukuran file yang relatif kecil sehingga mudah untuk dipasang di smartphone.

2.1.4.3 Kelemahan *Articulate Storyline 3*

Selain kelebihan, *Articulate Storyline* memiliki kekurangan sebagai berikut:

- Media tidak dapat dilihat sepenuhnya dalam layar penuh saat dijalankan di smartphone. Jaraknya masih sekitar 1-3 piksel dari tepi layar smartphone. Namun dari segi konten, semuanya berfungsi dengan baik.
- Aplikasi ini masih jarang digunakan untuk pembuatan multimedia, karena aplikasi tersebut memerlukan spesifikasi komputer yang sesuai untuk dijalankan.
- Jika media Anda menggunakan suara latar, suara latarnya hanya berjalan pada slide/lapisan dengan media ditambahkan.
- Namun, jika Anda ingin menjalankan suara latar di seluruh media Anda, Anda dapat menambahkan skrip khusus untuk menyiasatinya.

2.1.5 Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan terdiri dari beberapa organ yang bertugas mengubah makanan menjadi nutrisi penting bagi tubuh. Nutrisi ini kemudian didistribusikan ke seluruh tubuh dan digunakan sebagai sumber energi serta untuk pengembangan dan

perbaiki sel-sel lain. Sistem pencernaan manusia juga bertanggung jawab untuk mengeluarkan zat beracun dan sisa makanan dalam bentuk urin dan feses. Makanan yang dikonsumsi mengalami dua proses pencernaan: pencernaan mekanis dan pencernaan kimia.

- Proses pencernaan mekanis ini terjadi di rongga mulut, dan proses ini terjadi saat manusia mengunyah makanan.
- Pencernaan Kimiawi Proses ini berlangsung dengan menggunakan enzim yang mengolah makanan melalui rongga mulut, lambung, dan organ usus.

Untuk mencerna makanan, tubuh manusia memerlukan bantuan dari organ pencernaan. Organ-organ tersebut antara lain mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.



Gambar 1.1 Organ Sistem Pencernaan

Setiap sistem pencernaan manusia mempunyai fungsinya masing-masing. Fungsi sistem pencernaan adalah:

1) Mulut

Proses pencernaan paling awal terjadi di mulut, dimana makanan dipecah dengan bantuan gigi dan lidah. Proses ini disebut pencernaan mekanis dan terjadi selama

pengunyahan. Pencernaan kimiawi menggunakan enzim yang disebut petialin, yang ditemukan dalam air liur kelenjar ludah. Petialin bertanggung jawab untuk mengubah pati menjadi glukosa.

2) Faring atau Kerongkongan

Kerongkongan adalah saluran pencernaan yang panjangnya kira-kira 25 cm atau lebih. Bentuknya menyerupai tabung dan memanjang dari tenggorokan hingga perut. Fungsi organ ini adalah menyalurkan makanan dan minuman dari mulut ke lambung. Saluran pencernaan ini juga memiliki katup epiglotis. Peran katup ini adalah untuk melindungi saluran udara untuk menelan agar menghindari tersedak.

Kerongkongan kemudian melakukan

gerakan peristaltik, atau gerakan meremas yang bertujuan untuk mendorong makanan ke dalam lambung.

3) Lambung

Bentuk lambung menyerupai kantong yang dindingnya berotot. Mirip dengan rongga mulut, proses pencernaan di lambung bersifat mekanis dan kimiawi. Proses pencernaan mekanis melibatkan pengeluaran paksa makanan atau minuman melalui otot polos ke dalam chyme atau diaduk keluar. Dalam pencernaan kimiawi, makanan dicerna dengan bantuan enzim dan cairan lambung yang diproduksi oleh sel kelenjar di dinding lambung.

4) Usus Halus

Setelah makanan keluar dari lambung, makanan dicerna di usus halus. Panjang saluran pencernaan manusia kira-kira 670 hingga 760 cm. Bagian-bagian usus

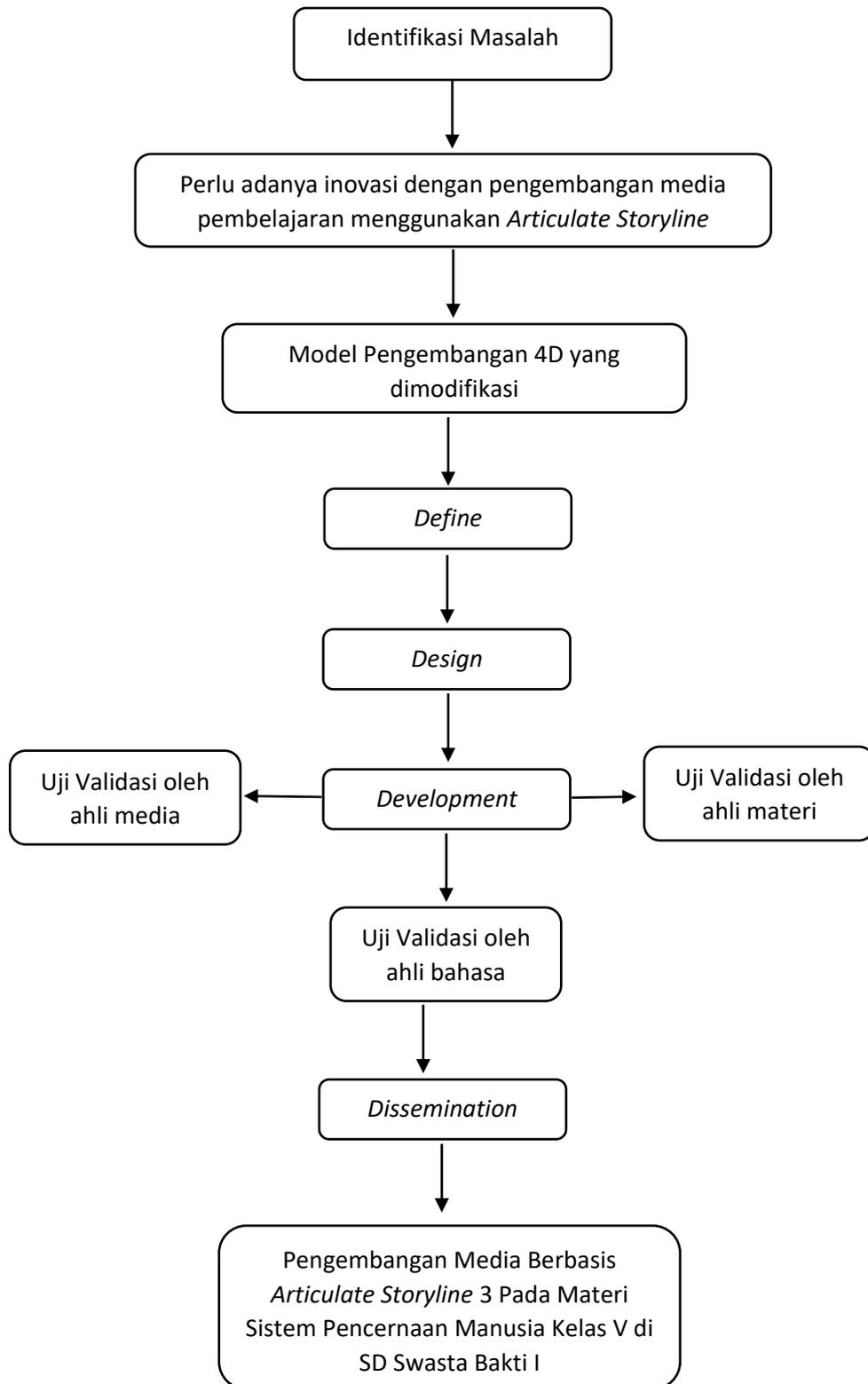
halus adalah usus dua belas jari (duodenum), jejunum (jejunum), dan usus serap (ileum).

5) Usus Besar Fungsi usus besar atau usus besar adalah membuang air atau bahan lain yang tidak tercerna dan membentuk limbah padat berupa feses. Selain itu, usus besar juga berperan dalam penyerapan air dan vitamin K. Di usus besar, sisa makanan dipecah dengan bantuan bakteri *Escherichia coli*. Partikel makanan yang tidak tercerna bercampur dengan feses dan disimpan di rektum sebelum dikeluarkan dari tubuh melalui anus.

2.2 Kerangka Konseptual

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya membantu siswa tetapi juga membantu guru menyampaikan dan menjelaskan pelajaran dengan lebih baik. Terdapat banyak jenis media pembelajaran, namun pada umumnya yang tersedia di sekolah hanyalah buku pelajaran, LKPD sederhana, dan alat tulis. Media pembelajaran yang terkesan monoton mengurangi interaktivitas proses pembelajaran, memfokuskan pembelajaran hanya pada guru, dan menjadikan media pembelajaran kurang menarik sehingga membuat siswa malas belajar. Sebagai seorang pendidik perlu membiasakan diri untuk berinovasi dan mengembangkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran yang sangat interaktif dan berhubungan dengan teknologi agar pembelajaran tidak

terkesan monoton dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis Penelitian

1. Media pembelajaran yang dikembangkan media yang berbasis *Articulate Storyline 3*
2. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia sangat layak.
3. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia sangat praktis digunakan.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Tujuan metode ini adalah untuk memperoleh data empiris yang dapat dijadikan dasar untuk menciptakan produk, alat, atau model yang dapat digunakan di dalam dan di luar konteks pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V. Menurut Sugino (2019:29), penelitian dan pengembangan adalah studi sistematis tentang bagaimana merancang suatu produk, mengembangkan dan menghasilkan desain itu, serta mengevaluasi kinerja produk.

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D. Model 4D ini dikenal dengan model Thiagarajan yang dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Dissemination*). Hal ini sependapat dengan (Kurniawan et al., 2017) menjelaskan bahwa model pengembangan 4D atau *four D Models* merupakan model pengembangan yang didalamnya memuat empat tahapan yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran.

Dari penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa Model pengembangan adalah model untuk mengembangkan dan menyelesaikan suatu produk. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 4D.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Swasta Bakti I yang terletak di Jl. Pelajar No. 01 Pulo Brayan Bengkel, Kec. Medan Timur, Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif berasal dari kegiatan wawancara. Sedangkan data kuantitatif berasal dari observasi, dan angket.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018:102). Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi berupa lembar angket untuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Validator dalam penelitian ini terdiri dari dua orang dosen UMSU, dan dua orang guru dari sekolah SD Swasta Bakti I. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar instrumen penilaian yang terdiri dari lembar instrumen penilaian ahli media, materi, bahasa,

respon guru dan respon siswa. Angket-angket tersebut disajikan dalam beberapa butir pernyataan.

1. Lembar instrumen validasi ahli media

Tabel 3.1 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Cover	a. Kesesuaian tampilan pada cover media pembelajaran					
	b. Kesesuaian judul dengan isi media pembelajaran					
	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik					
	d. Penggunaan warna pada (cover) senada					
	e. Memiliki daya tarik Sendiri					
Desain Media	f. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai					
	g. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi					
	h. Tampilan teks yang menarik					
	i. Tombol yang digunakan sesuai					
	j. sajian materi dan kualitas gambar yang menarik					
	k. kualitas media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> bagus dan menarik					
	l. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik media pembelajaran					
Kepraktisan	m. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan mejadi lebih praktis					
	n. meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran					
	o. pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik					
	p. Mempermudah penyampaian isi materi					

(Laila, 2024)

2. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

Tabel 3.2 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian tujuan pembelajaran					
Kelengkapan Materi	b. keluasan dan kedalaman isi materi					
	c. ketersediaan contoh soal, latihan					
	d. Menggunakan contoh yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari					
Keakuratan Materi	e. Materi yang diambil dari sumber yang relevan					
	f. Keakuratan materi yang tersedia dan kesesuaian antara contoh soal dan latihan					
Teknik Penyajian Materi	g. Kejelasan penyampaian materi					
	h. kemenarikan materi pembelajaran					
	i. materi yang disajikan secara berurut					
	j. menyertakan gambar yang sesuai dengan materi					
Penyajian Bahasa	k. Kesesuaian bahasa dengan pengguna					
	l. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah dipahami.					
	m. bahasa yang digunakan pada media pembelajaran bersifat komunikatif					
Kejelasan Audio	n. Kejelasan audio					
	o. kesesuaian musik dengan tampilan media					

(Laila, 2024)

3. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

Tabel 3.3 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	a. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					
	b. kelengkapan kalimat yang digunakan					
	c. Kemudahan kata, istilah, serta kalimat untuk dipahami					
	d. Kesesuaian gaya bahasa					
	e. Ketepatan redaksi pada penyajian materi pembelajaran					
Video	f. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					
	g. Kemudahan kata, istilah serta kalimat untuk dipahami					
	h. Kesesuaian gaya bahasa dalam pengucapan					
	i. Kejelasan dalam pengucapan					
	j. Ketepatan redaksi dalam pengucapan					

(Ella, 2023)

4. Lembar Instrumen Penilaian Respon Guru

Tabel 3.4 Lembar kepraktisan oleh guru

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian tujuan pembelajaran					
Kelengkapan Materi	b. keluasan dan kedalaman isi materi					
	c. ketersediaan contoh soal, latihan					

	d. Menggunakan contoh yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari					
Keakuratan Materi	e. Materi yang diambil dari sumber yang relevan					
	f. Keakuratan materi yang tersedia dan kesesuaian antara contoh soal dan latihan					
Teknik Penyajian Materi	g. Kejelasan penyampaian materi					
	h. kemenarikan materi pembelajaran					
	i. materi yang disajikan secara berurut					
	j. menyertakan gambar yang sesuai dengan materi					
Penyajian Bahasa	k. Kesesuaian bahasa dengan pengguna					
	l. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah dipahami.					
	m. bahasa yang digunakan pada media pembelajaran bersifat komunikatif					
Kejelasan Audio	n. Kejelasan audio					
	o. kesesuaian musik dengan tampilan media					

5. Lembar Instrumen Penilaian Respon Siswa

Tabel 3.5 Lembar kepraktisan oleh siswa

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media	a. Tampilan pada <i>articulate storyline</i> menarik					
	b. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca					
	c. Tampilan teks menarik					
	d. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik media pembelajaran					
Penyajian Materi	e. Saya lebih mudah memahami materi sistem pencernaan yang disajikan					

	melalui media pembelajaran <i>articulate storyline</i>					
	f. Dalam media pembelajaran dengan aplikasi <i>articulate stroyline</i> dilengkapi dengan latihan soal					
	g. materi yang disajikan secara berurut					
	h. menyertakan gambar yang sesuai dengan materi					
	i. Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> sangat interaktif					
	j. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah dipahami.					

3.2.4 Analisis Data Penelitian

1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data kevalidan dalam penelitian ini, diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang kemudian akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menentukan persentase. Persentase kevalidan produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem pencernaan manusia akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

(Wardathi dan Anangga, 2019:62)

Keterangan Rumus:

P: Persentase tiap kriteria

X: Skor tiap kriteria

Xi: Skor maksimal tiap kriteria

Hasil dari persentase kevalidan produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem pencernaan manusia kemudia dikategorikan sesuai dengan kriteria tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan Berdasrkan Rata-rata persentase
(Akbar, 2017:41)

No.	Nilai	Kriteria	Keterangan
1	85,01% - 100,00%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85,00%	Cukup valid	Dapat digunakan namun perlu revisi
3	50,01% - 70,00%	kurang valid	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
4	01,00% - 50,00%	Tidak valid	Tidak boleh digunakam

2. Analisis Data Kepraktisan

Analisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* diperoleh dari hasil analisis lembar penilaian respon guru dan respon siswa. Hasil analisis ini yang kemudian akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menentukan persentase. Persentase lembar ahli materi akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Lestiana dkk. 2018: 113)

Keterangan Rumus:

P: Persentase tiap kriteria

S: Jumlah yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimal

Hasil dari persentase kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria kepraktisan berdasarkan persentase

No.	Nilai	Kriteria
1	82% - 100%	Sangat Praktis
2	63% - 81%	Praktis
3	44% - 62%	Tidak Praktis
4	25% - 43%	Sangat Tidak Praktis

(Antika dan Bambang, 2016:496)

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

- **Ahli Media**

Ahli media digunakan untuk mengevaluasi validitas desain media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem pencernaan manusia serta memperoleh masukan dan saran dari validator.

- **Ahli Materi**

Validasi materi digunakan untuk memeriksa kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem

pencernaan manusia dan digunakan untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

- **Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur penggunaan bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* serta untuk mendapatkan masukan dan saran dari validator.

3.3.2 Pengujian Eksternal

- **Angket Respon Guru**

Angket respon guru akan disebar setelah dilakukan uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dan untuk mengetahui pendapat guru terkait proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Untuk itu peneliti membutuhkan saran dan masukan dari guru.

- **Angket Respon Siswa**

Angket respon siswa akan disebar setelah dilakukan uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

3.4 Tahapan Pengembangan

1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Tahap awal atau definisi diawali dengan analisis beberapa aspek yang diperlukan untuk pengembangan media berdasarkan *Articulate Storyline*. Yaitu:

- Analisis awal dan analisis akhir merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran dan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar dan mengevaluasi hasil akhir proses pengembangan.
- Analisis karakteristik siswa, penting untuk menganalisis karakteristik siswa dalam konteks pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* serta untuk memastikan pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan dan minat siswa.
- Analisis materi, merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena memastikan penggunaan media *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran memberikan nilai tambah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain ini, peneliti terlebih dahulu merancang format media pembelajaran dan membuat rancangan awal. Hasil akhir dari perancangan produk media ini adalah suatu desain produk yang terus divalidasi oleh validator atau dosen yang ahli di bidangnya masing-masing.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap *develop* (pengembangan) bertujuan untuk menguji kelayakan dari media dan menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Pada tahap ini terdiri atas penilaian oleh ahli dan uji coba terbatas.

➤ Penilaian

Produk yang dibuat selama tahap desain dibawa ke tahap pengembangan. Selama tahap pengembangan, produk yang dihasilkan akan dilakukan validasi oleh beberapa ahli. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk yang dihasilkan. Kegiatan selanjutnya setelah validasi adalah memperbaiki atau memodifikasi masukan dan saran ahli agar produk yang dihasilkan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

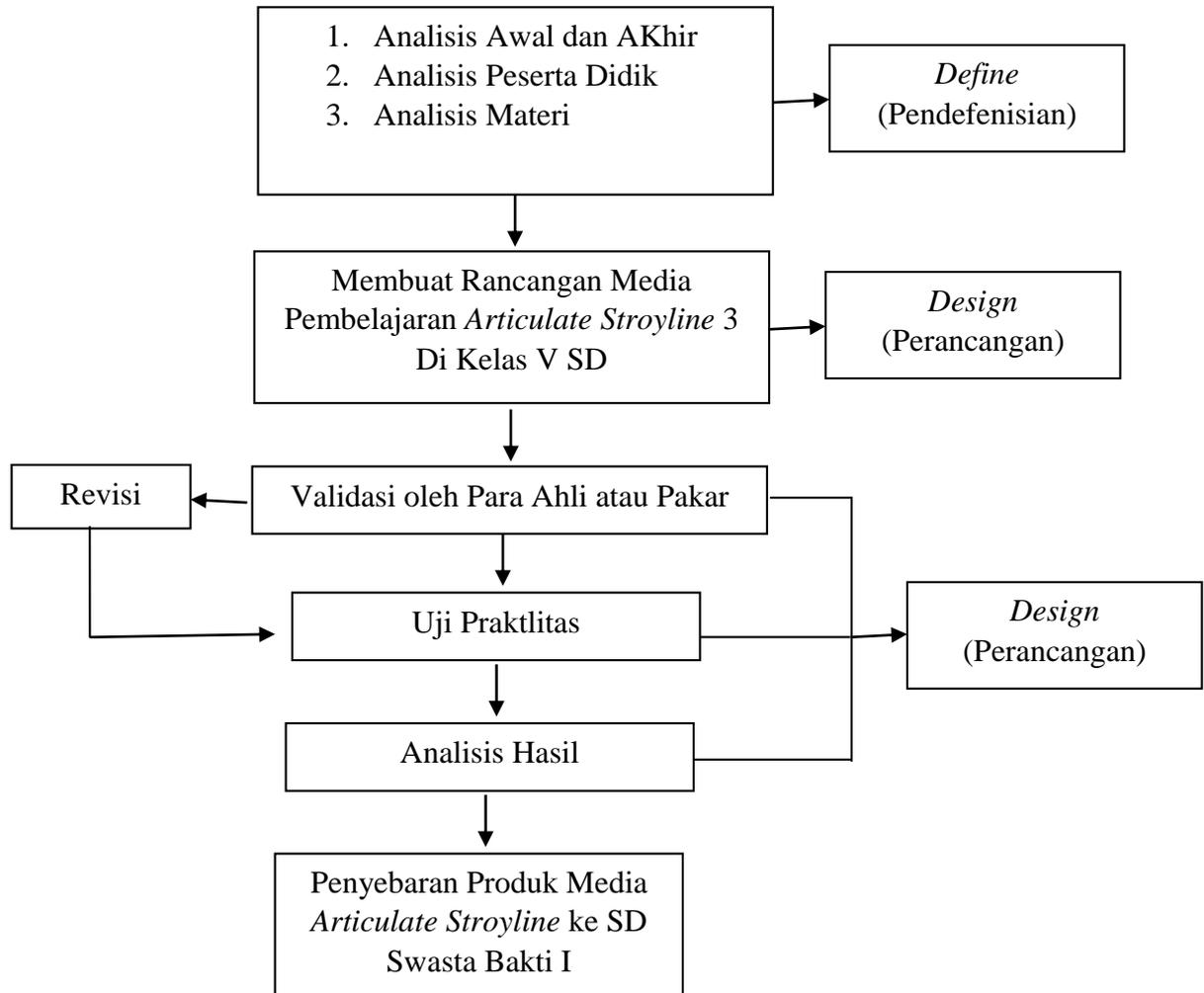
➤ Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik kelas V SD Swasta Bakti I dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

4. Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap *dissemination* (Penyebaran) peneliti melakukan penyebaran di SD Swasta Bakti I ditempat dilakukannya penelitian atau uji coba. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, perbaikan, saran, dan penilaian agar produk tersebut sempurna serta bisa digunakan dengan sebaik-baiknya.

Adapun langkah-langkah pengembangan sebagai berikut :

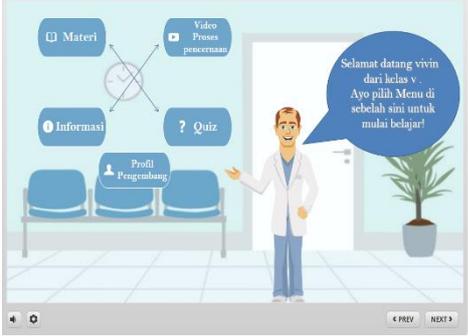


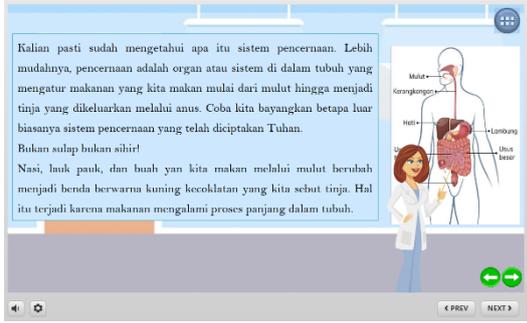
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

(Mukti, 2019)

3.4.1 Pembuatan Produk

Tabel 3.8 Pembuatan produk

No	Tampilan	Keterangan
1.		<p>Halaman Judul & Tampilan Pengisian Identitas.</p> <p>Terdapat tombol “Play” untuk memulai menggunakan Media. Berisi kolom untuk memasukkan identitas siswa.</p>
2.		<p>Tampilan Halaman Pengantar & Tampilan Menu Utama.</p> <p>Terdapat pengenalan tokoh karakter yang berperan sebagai pemandu.</p>

3.	 <p>Kalian pasti sudah mengetahui apa itu sistem pencernaan. Lebih mudahnya, pencernaan adalah organ atau sistem di dalam tubuh yang mengatur makanan yang kita makan mulai dari mulut hingga menjadi tinja yang dikeluarkan melalui anus. Coba kita bayangkan betapa luar biasanya sistem pencernaan yang telah diciptakan Tuhan.</p> <p>Bukan sulap bukan sihir!</p> <p>Nasi, lauk pauk, dan buah yang kita makan melalui mulut berubah menjadi benda berwarna kuning kecoklatan yang kita sebut tinja. Hal itu terjadi karena makanan mengalami proses panjang dalam tubuh.</p>	<p>Tampilan dari materi.</p> <p>Terdapat materi yang berkaitan dengan Organ-organ sistem pencernaan manusia. Setiap organnya dijabarkan dengan materinya masing- masing.</p>
----	---	---

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V. Setelah itu diminta validasi kepada ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Masukkan dari ahli dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Uji lapangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran lebih sempurna dari sebelumnya. Uji lapangan dilakukan di SD Swasta Bakti I dengan menggunakan kelas V sebagai subjek.

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.9 Prosedur Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Judul								
2	Penyusunan Proposal								
3	Bimbingan Proposal								
4	ACC Proposal								
5	Seminar Proposal								
6	Perbaikan Proposal								
7	Penelitian								
8	Penyusunan Skripsi								
9	ACC Sidang								
10	Sidang								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan jenis penelitian R&D (Research and Development) menggunakan model 4D, seperti yang dijelaskan dalam Bab III. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan. Hasil penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dimulai pada saat melaksanakan PLP III di SD Swasta Bakti I dan melakukan pengamatan di Kelas V. Penulis ikut terlibat langsung pada saat proses pembelajaran di kelas dan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan ini, penulis menemukan beberapa fakta, termasuk guru, menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dikelola hanya oleh buku teks. Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media belajar masih minim, terutama dalam pembelajaran IPAS. Akibatnya,

masih ada banyak siswa yang tidak terlalu memperhatikan pelajaran dan mengabaikan pelajaran yang dilaksanakan.

Hasil pengamatan dan wawancara membutuhkan inovasi baru dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga kegiatan belajar menjadi beragam, aktif, dan menyenangkan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem pencernaan.

4.1.1.2 Analisis Materi

Pada tahap analisis materi penulis melakukan analisis terhadap materi yang sedang berjalan pada pembelajaran IPAS terkhusus pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dilakukan agar tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

4.1.1.3 Analisis Peserta Didik

Setelah penulis mempelajari keseluruhan karakteristik siswa kelas V SD Swasta Bakti I. Ketika proses pembelajaran berlangsung, masih ada banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Masih ada siswa yang mengerjakan tugas pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Analisis menunjukkan bahwa karakteristik pembelajaran siswa membutuhkan media pembelajaran yang sangat menarik dan inovatif untuk memungkinkan mereka berkonsentrasi pada pembelajaran mereka.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

4.1.2.1 Penyusunan Materi

Penulis mengumpulkan gambar, template desain, untuk melengkapi serta menyusun materi pembelajaran yang diperoleh dari berbagai sumber untuk digunakan sebagai pemaparan materi pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang bertujuan untuk menarik perhatian dan minat siswa.

4.1.2.2 Penyusunan Alat Evaluasi

Penyusunan instrumen penilaian atau alat evaluasi bertujuan untuk menilai produk yang telah dihasilkan. Instrumen yang digunakan diantaranya adalah angket penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respon guru.

4.1.2.3 Pembuatan Modul Ajar

Pada tahap ini penulis menyusun modul ajar berdasarkan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

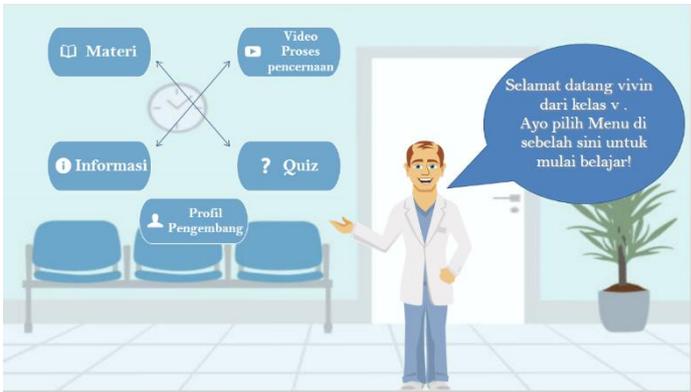
4.1.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

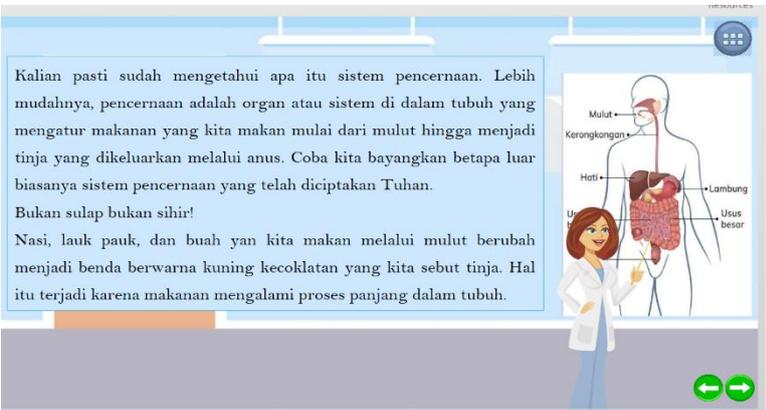
4.1.3.1 Pembuatan Produk

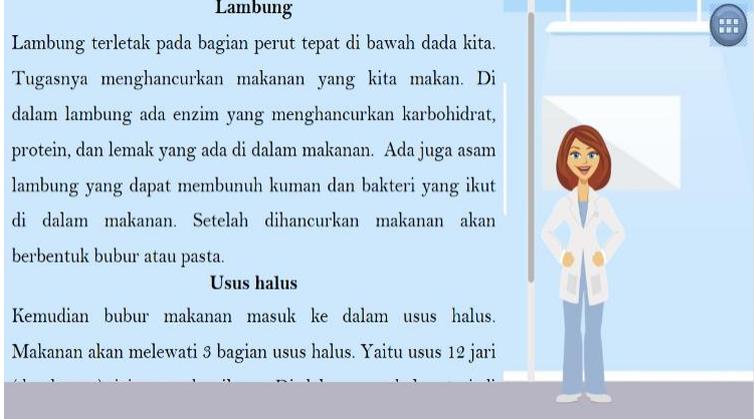
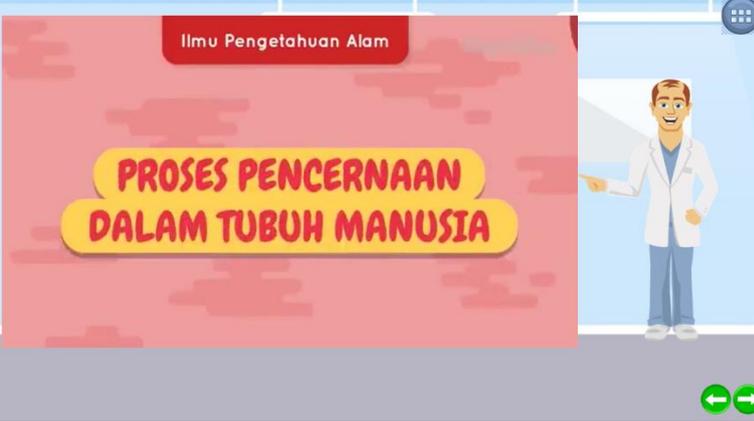
Proses pembuatan media pembelajaran dimulai dari pengetikan materi, soal-soal latihan, pembuatan audio visual, dan dilanjutkan dengan pembuatan template dan mengumpulkan komponen-komponen media antara lain: background, teks, animasi, gambar, dan tombol navigasi.

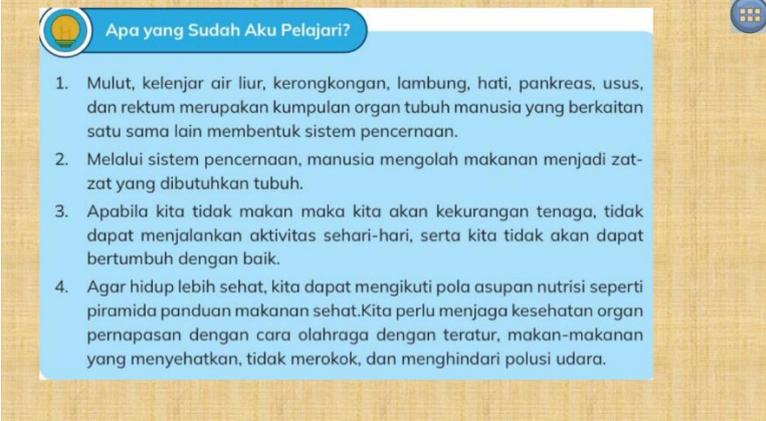
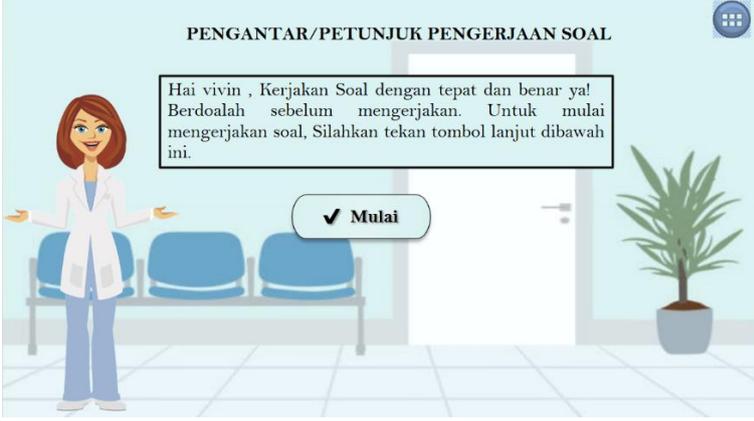
Media yang dikembangkan terdiri dari 5 pilihan menu utama yaitu (1) Materi, (2) Video Proses Pencernaan, (3) Informasi, (4) Quiz, (5) Profil Pengembang.

Tabel 4.1 Produk Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

No.	Tampilan	Keterangan
1.		<p>Halaman Judul & Tampilan Pengisian Identitas.</p> <p>Terdapat tombol “Play” untuk memulai menggunakan Media. Berisi kolom untuk memasukkan identitas siswa.</p>
2.		<p>Tampilan Halaman Pengantar & Tampilan Menu Utama.</p> <p>Terdapat</p>

		<p>pengenalan</p> <p>tokoh karakter</p> <p>yang berperan</p> <p>sebagai</p> <p>pemandu.</p>
3.		<p>Tampilan dari materi.</p> <p>Terdapat materi yang berkaitan dengan Organ-organ sistem pencernaan manusia. Setiap organnya dijabarkan dengan materinya masing- masing.</p>

4.	<p style="text-align: center;">Lambung</p> <p>Lambung terletak pada bagian perut tepat di bawah dada kita. Tugasnya menghancurkan makanan yang kita makan. Di dalam lambung ada enzim yang menghancurkan karbohidrat, protein, dan lemak yang ada di dalam makanan. Ada juga asam lambung yang dapat membunuh kuman dan bakteri yang ikut di dalam makanan. Setelah dihanurkan makanan akan berbentuk bubur atau pasta.</p> <p style="text-align: center;">Usus halus</p> <p>Kemudian bubur makanan masuk ke dalam usus halus. Makanan akan melewati 3 bagian usus halus. Yaitu usus 12 jari</p> 	<p>Tampilan Materi</p> <p>Organ</p> <p>Pencernaan.</p> <p>Terdapat materi yang berkaitan dengan Organ-organ sistem pencernaan manusia. Setiap organnya dijabarkan dengan</p>
5.	<p style="text-align: center;">Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p style="text-align: center;">PROSES PENCERNAAN DALAM TUBUH MANUSIA</p> 	<p>Tampilan Video.</p> <p>Beberapa video yang terdapat pada media ini berupa video organ-organ pencernaan manusia.</p>

6.	 <p>Apa yang Sudah Aku Pelajari?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulut, kelenjar air liur, kerongkongan, lambung, hati, pankreas, usus, dan rektum merupakan kumpulan organ tubuh manusia yang berkaitan satu sama lain membentuk sistem pencernaan. 2. Melalui sistem pencernaan, manusia mengolah makanan menjadi zat-zat yang dibutuhkan tubuh. 3. Apabila kita tidak makan maka kita akan kekurangan tenaga, tidak dapat menjalankan aktivitas sehari-hari, serta kita tidak akan dapat bertumbuh dengan baik. 4. Agar hidup lebih sehat, kita dapat mengikuti pola asupan nutrisi seperti piramida panduan makanan sehat. Kita perlu menjaga kesehatan organ pernapasan dengan cara olahraga dengan teratur, makan-makanan yang menyehatkan, tidak merokok, dan menghindari polusi udara. 	<p>Tampilan Informasi</p> <p>Terdapat informasi yang penting atau kesimpulan dari materi tersebut</p>
7.	 <p>PENGANTAR/PETUNJUK Pengerjaan Soal</p> <p>Hai vivin , Kerjakan Soal dengan tepat dan benar ya! Berdoalah sebelum mengerjakan. Untuk mulai mengerjakan soal, Silahkan tekan tombol lanjut dibawah ini.</p> <p>✓ Mulai</p>	<p>Tampilan Menu Quiz.</p> <p>Terdapat tombol “Mulai” yang akan menuju link <i>G-form</i> untuk soal evaluasi</p>
8.	 <p>PENGEMBANG MEDIA</p> <p>NAMA : VIVIN ARVINA NPM : 2102090016</p> <p>DAFTAR PUSTAKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guyton, A.C., & Hall, J.E. (2021). Buku Ajar Fisiologi Kedokteran (Edisi 13). Jakarta: EGC. • Pearce, E.C. (2018). Anatomi dan Fisiologi untuk Paramedis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. • Sherwood, L. (2019). Fisiologi Manusia: Dari Sel ke Sistem (Edisi 8). Jakarta: EGC. 	<p>Tampilan Profil Pengembang</p>

4.1.3.2 Validasi Ahli Media, Materi dan Bahasa

Validasi dilakukan beberapa ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa yang digunakan untuk mengukur kevalidan pada media *Articulate Storyline*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan para validator tersebut. Setelah media dikembangkan tahap berikutnya diuji kelayakannya. Berikut hasil penilaian angket validator:

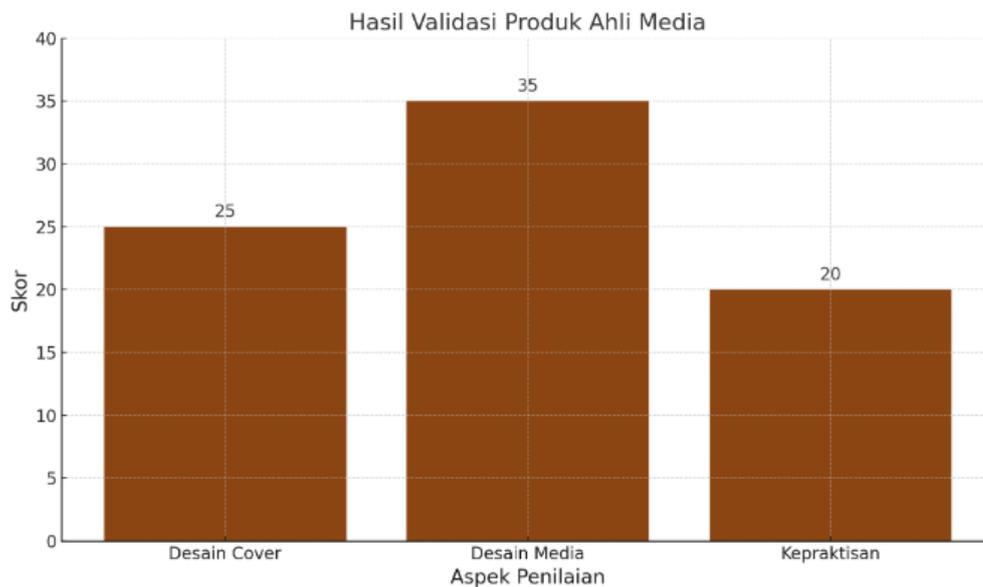
- **Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media**

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan desain media *Articulate Storyline*, serta untuk mendapatkan saran dan masukan dari validator terhadap tampilan desain pada media *Articulate Storyline*. Adapun penilaian media oleh validator Bapak **Dr. Irvan, S.Pd., M.Si** Berikut ringkasan hasil validasi media yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Validasi produk Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr. Irvan, S.Pd., M.Si	74	80	92,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.2 Hasil rekap kevalidan ahli media

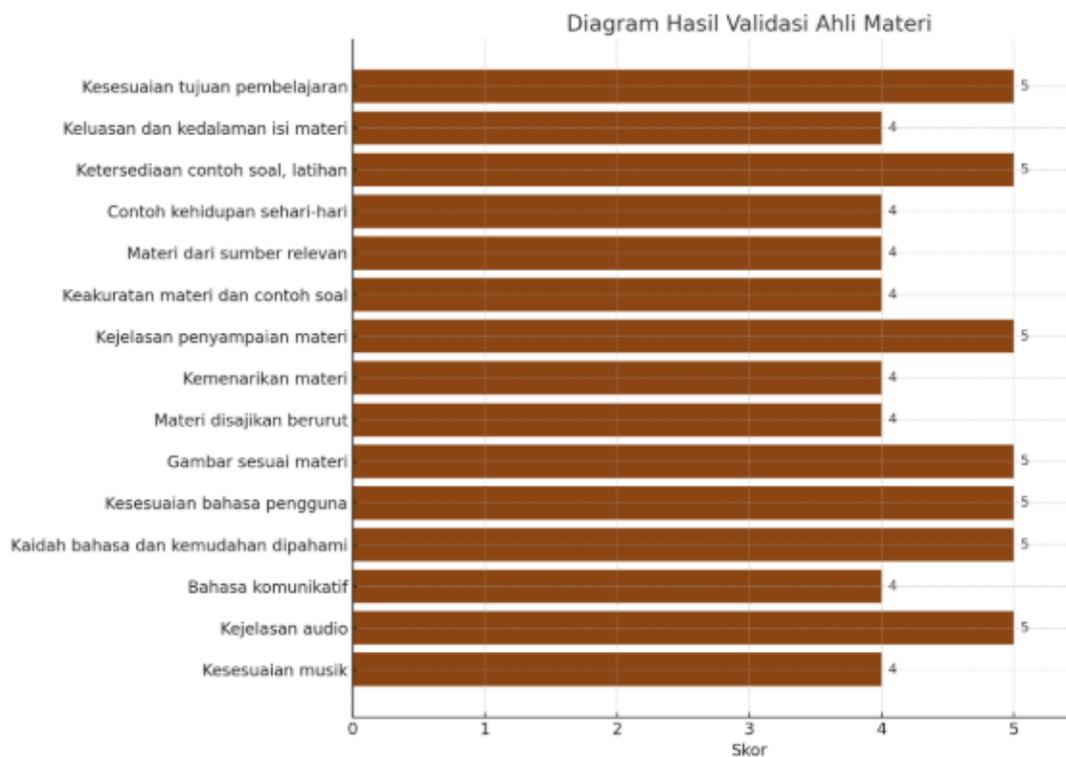
- **Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi**

Validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kevalidan isi materi pada *Articulate Storyline*, serta untuk mendapatkan saran dan masukan dari validator terhadap sajian materi pada Mata Pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia pada media *Articulate Storyline*. Adapun penilaian materi oleh validator Ibu **Susanti, S.Pd.** Berikut ringkasan hasil validasi materi yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi produk Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Susanti, S.Pd	67	75	89,3%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sebesar 89,3% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.3 Hasil rekap kevalidan ahli materi

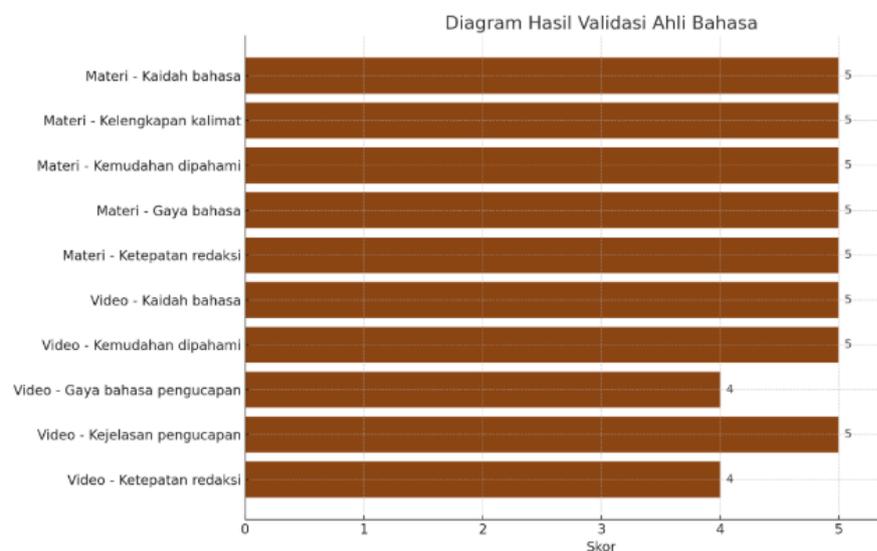
- **Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur kevalidan bahasa dari isi materi Sistem Pencernaan pada media *Articulate Storyline*, serta untuk mendapatkan saran dan masukan dari validator. Adapun penilaian bahasa oleh validator Bapak **Amin Basri, S.Pdi.,M.Pd.** Berikut ringkasan hasil validasi bahasa yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi produk Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Amin Basri, S.Pdi.,M.Pd.	48	50	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Gambar 4.4 Hasil rekap kevalidan ahli bahasa**

4.1.4 Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Setelah melakukan validasi dan tidak memerlukan perbaikan/revisi, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba lapangan dengan penilaian respon guru dan respon siswa. Hasil setelah dilakukan pengujian menunjukkan bahwa media mendapatkan penilaian dengan presentase nilai kategori sangat praktis tidak perlu

revisi. Dengan demikian, pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuan dari penelitian melihat hasil dari respon guru dan respon siswa.

- **Data Hasil Penilaian Respon Guru dan Respon Siswa**

Hasil penilaian respon guru dari ibu **Elma Fiana Tanjung, S.Pd** yakni guru kelas V SD Swasta Bakti I. Dari hasil penilaian respon guru menjelaskan bahwa media *Articulate Storyline* mendapatkan presentase penilaian yakni **“92%”** dikategorikan **“Sangat Praktis”**. Berikut hasil penilaian respon guru pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Data Analisis Kepraktisan Produk Oleh Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Elma Fiana Tanjung, S.Pd	46	50	92%	Sangat Praktis

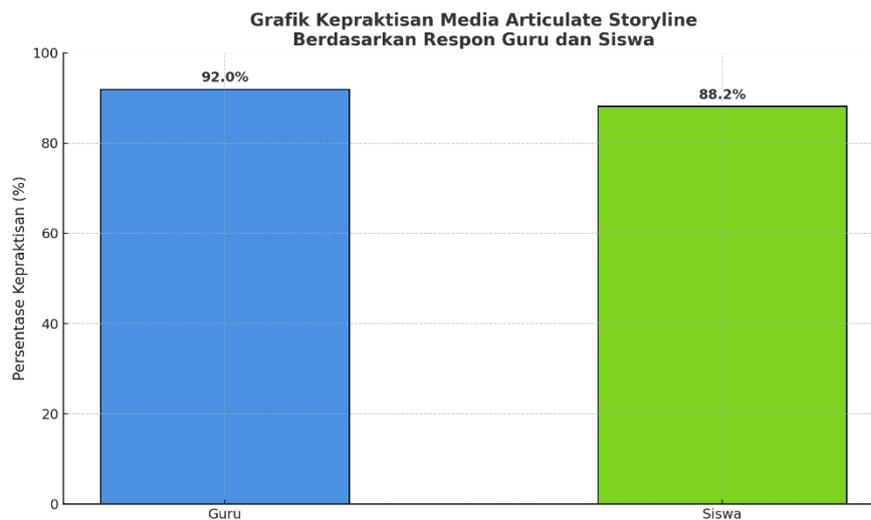
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon guru pada uji coba, media *Articulate Storyline* pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan manusia dengan hasil **“92%”** dengan kategori **“Sangat Praktis”**, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut **“Layak”** untuk digunakan.

Penulis juga menguji kepraktisan media pada 15 peserta didik kelas V SD Swasta Bakti I yang akan menguji kepraktisan produk. Hasil analisis uji kepraktisan yang telah dilakukan kepada peserta didik dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6 Data Analisis Kepraktisan Produk Oleh Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas V SD Swasta Bakti I	662	750	88,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon siswa pada uji coba, media *Articulate Storyline* pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan manusia dengan hasil “88,2%” dengan kategori “Sangat Praktis”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan. Hasil respon guru dan respon siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



4.2 Pembahasan

Media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai produk dikembangkan dalam beberapa tahap mengikuti model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: pendefinisian (*Define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*dissemination*). Namun karena keterbatasan

ruang lingkup, hanya dilakukan sampai tahap perancangan (*design*) saja. Selanjutnya di uji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran dimulai dengan tahap analisis yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan kesesuaian materi. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Analisis materi memastikan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline sesuai dengan kurikulum Merdeka dan tujuan pembelajaran. Sementara itu, analisis siswa menunjukkan bahwa mereka dapat memahami materi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media tersebut, serta menunjukkan sikap positif seperti mendengarkan instruksi dan menghargai guru.

Tahap perancangan media pembelajaran melibatkan beberapa langkah penting, yaitu pengumpulan referensi, pembuatan Modul Ajar, dan pengembangan instrumen penilaian. Pengumpulan referensi dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan gambar, soal-soal, dan template desain yang relevan. Modul Ajar disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, dan kompetensi awal yang telah dirancang. Selanjutnya, instrumen penilaian berupa angket kelayakan produk dikembangkan untuk mengumpulkan data dari ahli materi, media, bahasa, serta respon guru dan siswa.

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini penulis mengembangkan media pembelajaran IPAS materi Sistem pencernaan sesuai dengan desain yang dirancang sebelumnya.

Beberapa saran dari dosen pembimbing dan dosen penguji digunakan dalam pengembangan media. Setelah selesai, *Articulate Storyline* materi sistem pencernaan dinilai oleh satu orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli materi, satu orang dosen ahli bahasa, dan satu orang guru SD Swasta Bakti I dengan menggunakan angket penilaian media.

Berdasarkan penilaian, diperoleh skor rata-rata penilaian oleh ahli media yaitu **92,5%** dengan kategori “**sangat valid**”, sedangkan skor rata-rata oleh ahli materi yaitu **89,3%** dengan kategori “**sangat valid**”, **sedangkan** skor rata-rata oleh ahli bahasa yaitu **96%** dengan kategori “**sangat valid**”. Selanjutnya, skor rata-rata oleh guru adalah **92%** dengan kategori “**sangat praktis**”, Dapat disimpulkan bahwa menurut ahli media, materi, bahasa, dan guru, *Articulate Storyline* yang dikembangkan telah **Layak** untuk digunakan.

Setelah melalui proses pengembangan dan penilaian, produk media pembelajaran diuji coba pada skala kecil dengan melibatkan 15 siswa kelas V SD Swasta Bakti I. Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk media pembelajaran sangat praktis digunakan, dengan skor 88,2%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dijabarkan pada bab I-IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Swasta Bakti I telah dikembangkan dengan model 4D yang dimodifikasi sesuai kebutuhan yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap Pendefinisian (*Define*) dengan menganalisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis siswa, Perancangan (*Design*) yaitu mengumpulkan referensi dari beberapa sumber, Pengembangan (*Development*) merupakan tahapan pembuatan media *Articulate Storyline* yang sudah dirancang, kemudian melakukan pengujian kelayakan media penilaian oleh para ahli dan pengujian kepraktisan guru dan siswa.
2. Berdasarkan validasi oleh ahli media diketahui bahwa media *Articulate Storyline* mendapatkan penilaian “74” dengan presentase “92,5%” dengan kategori “**sangat valid**”. Penilaian ahli materi mendapatkan penilaian “46” dengan presentase “89,3%” dengan kategori “**sangat valid**”. Sedangkan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan penilaian “46” dengan presentase “96%” dengan kategori “**sangat valid**” dan layak untuk digunakan.
3. Berdasarkan hasil praktis pengembangan media pembelajaran menunjukkan hasil penilaian angket guru bahwa media *Articulate Storyline* yang

4. ditampilkan dengan presentase “92%” kategori “**sangat praktis**”. Pada penilaian angket respon siswa mendapatkan presentase nilai “88,2%” dengan kategori “**sangat praktis**”.

5.2 Saran Pengguna

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka penulis memberikn saran sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.
2. Saran penulis, media *Articulate Storyline* dapat menginspirasi guru ataupun peneliti lainnya yang memuat atau bisa menambahkan beberapa fitur.
3. pengujian produk dapat dilaksanakan secara lebih luas untuk menghasilkan produk pengembangan yang lebuh baik lagi.

LAMPIRAN –LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Swasta Bakti I

Materi : Sistem Pencernaan Manusia

Penyusun : Vivin Arvina

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Nama Validator : Dr. Irvan, S.Pd., M.si

Hari/Tanggal : 19 februari 2025

A. Petunjuk Pengisian:

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi kevalidan produk dari Bapak/ibu sebagai ahli media mengenai pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia
- Penilaian, pendapat, saran serta kritik Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
- Sehubung dengan hal tersebut dimohonkan kepada Bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam validasi dengan menceklis () pada kolom sesuai dengan angka yang diinginkan. Adapun kategori skor adalah sebagai berikut:

Kategori	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang	1

Atas bantuan kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Cover	a. Kesesuaian tampilan pada cover media pembelajaran				✓	
	b. Kesesuaian judul dengan isi media pembelajaran					✓
	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik				✓	
	d. Penggunaan warna pada (cover) senada				✓	
	e. Memiliki daya tarik Sendiri				✓	
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai					✓
	b. Pemilihan warna pada background idak mengganggu teks isi materi					✓
	c. Tampilan teks yang menarik				✓	
	d. tombolyang digunakan sesuai					✓
	e. sajian materi dan kualitas gambar yang menarik					✓
	f. kualitas media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> bagus dan menarik					✓
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik media pembelajaran					✓
kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan mejadi lebih praktis				✓	
	b. meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran					✓
	c. pembelajaran tersa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik					✓
	d. Mempermudah penyampaian isi materi					✓
Jumlah Skor		74				
Skor Maksimum		80				
Kesimpulan Penilaian		Sangat valid				

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *)

- a. Valid
- b. Tidak Valid

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Medan, Februari 2025

Validator



Dr. Irvan, S-Ped., M.Si

$$\begin{aligned} P &= \frac{X}{xi} \times 100 \\ &= \frac{75}{80} \times 100 \\ &= \underline{\underline{92,5\%}} \end{aligned}$$

Hasil uji kelayakan validasi Ahli Media

Ahli Media	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	f	g	a	b	c	d
Dr. Irvan, S.Pd.,M.Si	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
Jumlah	74															
Skor Maksimal	80															
Presentasi	92,7%															

Dari data yang diperoleh merupakan hasil perhitungan:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$= (74/80) \times 100\%$$

$$= 92,7\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Lampiran 2 Angket Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Swasta Bakti I

Materi : Sistem Pencernaan Manusia

Penyusun : Vivin Arvina

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Nama Validator : Suranti, S.Pd

Hari/Tanggal : 12 April 2025

A. Petunjuk Pengisian:

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi kepraktisan produk dari Bapak/ibu sebagai ahli media mengenai pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia
- Penilaian, pendapat, saran serta kritik Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
- Sehubungan dengan hal tersebut dimohonkan kepada Bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam validasi dengan menceklis () pada kolom sesuai dengan angka yang diinginkan. Adapun kategori skor adalah sebagai berikut:

Kategori	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang	1

Atas bantuan kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelengkapan Materi	a. Kesesuaian tujuan pembelajaran					✓
	b. keluasan dan kedalaman isi materi				✓	
	c. ketersediaan contoh soal, latihan					✓
	d. Menggunakan contoh yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari				✓	
Keakuratan Materi	e. Materi yang diambil dari sumber yang relevan				✓	
	f. Keakuratan materi yang tersedia dan kesesuaian antara contoh soal dan latihan				✓	
Teknik Penyajian Materi	g. Kejelasan penyampaian materi					✓
	h. kemenarikan materi pembelajaran				✓	
	i. materi yang disajikan secara berurut				✓	
	j. menyertakan gambar yang sesuai dengan materi					✓
Penyajian Bahasa	k. Kesesuaian bahasa dengan pengguna					✓
	l. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah dipahami.					✓
	m. bahasa yang digunakan pada media pembelajaran bersifat komunikatif				✓	
Kejelasan Audio	n. Kejelasan audio					✓
	o. kesesuaian musik dengan tampilan media				✓	
Jumlah Skor					67	
Skor Maksimum					75	
Kesimpulan Penilaian					Sangat valid	

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *)

- a. Valid
- b. Tidak Valid

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Medan, 12 April 2025

Validator


Susanti, Spd

$$\begin{aligned} P &= \frac{x}{Xi} \times 100\% \\ &= \frac{67}{75} \times 100\% \\ &= 89,33\% \end{aligned}$$

Hasil uji kelayakan validasi Ahli Materi

Ahli Media	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
Susanti, S.Pd	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4
Jumlah	67														
Skor Maksimal	75														
Presentasi	89,3%														

Dari data yang diperoleh merupakan hasil perhitungan:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$= (67/75) \times 100\%$$

$$= 89,3\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Swasta Bakti I

Materi : Sistem Pencernaan Manusia

Penyusun : Vivin Arvina

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Nama Validator : Amin Barri, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal : 19 februari 2025

A. Petunjuk Pengisian:

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi kevalidan produk dari Bapak/ibu sebagai ahli bahasa mengenai pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia
- Penilaian, pendapat, saran serta kritik Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
- Sehubung dengan hal tersebut dimohonkan kepada Bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam validasi dengan menceklis () pada kolom sesuai dengan angka yang diinginkan. Adapun kategori skor adalah sebagai berikut:

Kategori	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang	1

Atas bantuan kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	a. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					✓
	b. kelengkapan kalimat yang digunakan					✓
	c. Kemudahan kata, istilah, serta kalimat untuk dipahami					✓
	d. Kesesuaian gaya bahasa					✓
	e. Ketepatan redaksi pada penyajian materi pembelajaran					✓
Video	a. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					✓
	b. Kemudahan kata, istilah serta kalimat untuk dipahami					✓
	c. Kesesuaian gaya bahasa dalam pengucapan				✓	
	d. Kejelasan dalam pengucapan					✓
	e. Ketepatan redaksi dalam pengucapan					✓
Jumlah Skor		48				
Rata-rata Skor		50				
Kesimpulan Penilaian		Sangat Valid				

B. Komentar dan Saran

..... Layar. dengan dan
.....
.....

C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *)

- a. Valid
- b. Tidak Valid

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Medan, 19 februari 2025

Validator


Amin Bacri. S-Pdi. M-F

Hasil uji kelayakan validasi Ahli Bahasa

Ahli Media	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e
Amin Basri, S.Pdi., M.Pd	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
Jumlah	48									
Skor Maksimal	50									
Presentasi	96%									

Dari data yang diperoleh merupakan hasil perhitungan:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$= (48/50) \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Lampiran 4 lembar Angket Kepraktisan Respon Guru

LEMBAR KEPRAKTISAN OLEH GURU MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Swasta Bakti I

Materi : Sistem Pencernaan Manusia

Penyusun : Vivin Arvina

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian:

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi kepraktisan produk dari Bapak/Ibu guru mengenai pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia
- Penilaian, pendapat, saran serta kritik akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
- Sehubung dengan hal tersebut dimohonkan memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam penilaian dengan menceklis () pada kolom sesuai dengan angka yang diinginkan. Adapun kategori skor adalah sebagai berikut:

No.	Nilai	Kriteria
1	82% - 100%	Sangat Praktis
2	63% - 81%	Praktis
3	44% - 62%	Tidak Praktis
4	25% - 43%	Sangat Tidak Praktis

A. Daftar Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	a. Kesesuaian dengan Modul Ajar					✓
2	b. Ketepatan materi dengan Tujuan pembelajaran					✓
3	c. Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran				✓	
4	d. Kesesuaian soal latihan dengan materi pembelajaran					✓
5	e. Gambar yang disajikan dalam contoh sesuai dengan materi yang dijelaskan				✓	
6	f. Gambar yang disajikan jelas, dan tidak pecah				✓	
7	g. Penyampaian materi berurutan					✓
8	h. Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran					✓
9	i. Kesesuaian bahasa dengan pengguna				✓	
10.	j. Materi yang diambil dari sumber yang relevan					✓
Jumlah yang diperoleh		46				
Jumlah skor maksimal		50				
Kesimpulan Penilaian		Sangat Praktis				

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *)

- a. Praktis
- b. Tidak Praktis

Medan, 15 April 2025

Guru

Zhif
Elma Fianta Tanjung, S.Pd

Hasil uji kepraktisan Respon Guru

Nama Guru	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
Elma Fiana Tanjung, S.Pd	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5
Jumlah	46									
Skor Maksimal	50									
Presentasi	92%									

Dari data yang diperoleh merupakan hasil perhitungan:

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

$$= (46/50) \times 100\%$$

$$= 92\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa

LEMBAR KEPRAKTISAN OLEH SISWA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Swasta Bakti I

Materi : Sistem Pencernaan Manusia

Penyusun : Vivin Arvina

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian:

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi kepraktisan produk dari peserta didik mengenai pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia
- Penilaian, pendapat, saran serta kritik akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
- Sehubung dengan hal tersebut dimohonkan memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam validasi dengan menceklis () pada kolom sesuai dengan angka yang diinginkan. Adapun kategori skor adalah sebagai berikut:

No.	Nilai	Kriteria
1	82% - 100%	Sangat Praktis
2	63% - 81%	Praktis
3	44% - 62%	Tidak Praktis
4	25% - 43%	Sangat Tidak Praktis

Atas bantuan kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media	k. Tampilan pada <i>articulate storyline</i> menarik					
	l. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca					
	m. Tampilan teks menarik					
	n. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik media pembelajaran					
Penyajian Materi	o. Saya lebih mudah memahami materi sistem pencernaan yang disajikan melalui media pembelajaran <i>articulate storyline</i>					
	p. Dalam media pembelajaran dengan aplikasi <i>articulate stroyline</i> dilengkapi dengan latihan soal					
	q. materi yang disajikan secara berurut					
	r. menyertakan gambar yang sesuai dengan materi					
	s. Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> sangat interaktif					
	t. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah dipahami.					
Jumlah Skor						
Skor Maksimum						

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan *)

- a. Praktis
- b. Tidak Praktis

Medan,

2025

Siswa

Hasil uji Kepraktisan Oleh Siswa

No.	Nama Siswa	Pernyataan										S	N
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j		
1.	Bunga Aprilia P.	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	43	50
2.	Raihan Al Fatih P.	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	45	50
3.	Fajar Siddik	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	42	50
4.	M. Zain Devirza	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	47	50
5.	Nazira Hanifa	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	45	50
6.	Nazwa Ramadani	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	46	50
7.	Altaf Rifai Hsb.	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45	50
8.	Aldrian Nur S.	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	43	50
9.	Julia Ester Lase	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	45	50
10.	Fathur Imam T.	5	4	5	4	5	3	4	5	5	4	44	50
11.	Wali	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	42	50
12.	Kheffi April Husni	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	43	50
13.	Tiara Dhanika P.	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	45	50
14.	M. Yuda	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	45	50
15.	Daffa Akmal S.	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	42	50
Jumlah												662	
Skor Maksimal													750
Kesimpulan Penilaian												Sangat Praktis	

Dari data yang diperoleh merupakan hasil perhitungan:

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

$$= (662/750) \times 100\%$$

$$= 88,2\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Lampiran 7 Modul Ajar

MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
A. INFORMASI UMUM	
Penyusun	Vivin Arvina
Institusi	SD Swasta Bakti I
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Di akhir fase C ini, Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

4. Asesmen

a. Jenis Asesmen

- 1) Asesmen Formatif

b. Bentuk Asesmen

- 1) Asesmen Formatif

Lampiran 8 Alur Tujuan Pembelajaran



Alur Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Perangkat Ajar (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V SD)

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturanaturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	
Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	
<p>Pemahaman IPAS (sains dan sosial)</p>	<p>Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.</p> <p>Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upayaupaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor</p>
	<p>alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan</p>

	<p>dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila
1. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan cahaya melalui percobaan sederhana.	Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi	27 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia

2. Mendemonstrasikan bagaimana sistem pendengaran dan penglihatan manusia bekerja			<ul style="list-style-type: none"> • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan. 2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. 3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam 	Harmoni dalam Ekosistem	22 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan gaya magnet untuk menjalani aktivitas sehari-hari. 2. Mendeskripsikan bagaimana energi listrik diperoleh dan digunakan. 3. Menggunakan perangkat teknologi yang memanfaatkan perubahan energi listrik. 	Magnet, Listrik, dan teknologi untuk Kehidupan	22 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan. 2. Menjelaskan terjadinya siklus air dan perubahan - perubahan di permukaan Bumi. 	Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita	19 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif

<p>3. Menceritakan kembali proses pergerakan lempeng Bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel Bumi.</p>			
<p>1. Mengidentifikasi bagaimana bernapas dapat membantu manusia melakukan aktivitas sehari-hari. 2. Mencari tahu peran makanan dan organ pencernaan untuk membantu manusia tetap hidup. 3. Mempelajari bagaimana tubuh manusia bertumbuh.</p>	<p>Bagaimana kita Hidup dan Bertumbuh</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif
<p>1. Menelaah kondisi geografis wilayah 2. Indonesia sebagai negara Kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam. 3. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.</p>	<p>Indonesiaku Kaya Raya</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif
<p>1. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini. 2. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.</p>	<p>Daerahku Kebanggaanku</p>	<p>22 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif
<p>1. Mencari hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan</p>	<p>Bumiku Sayang, Bumiku Malang</p>	<p>20 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia

<p>kondisi alam di permukaan Bumi.</p> <p>2. Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan.</p> <p>3. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, masyarakat, dan ekonomi.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif
--	--	--	--

Medan, April 2025
Guru Kelas

Mengetahui
Kepala Sekolah

Nindi Putri, S.Pd
NUPTK/1545773674230073


Elma fiana Tanjung. S-pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal: PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Vivin Arvina

N P M : 2102090016

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120,0

IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti I	
	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti I	
	Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan di SD Swasta Bakti I	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 16 Oktober 2024

Hormat Pemohon,


 Vivin Arvina



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vivin Arvina
NPM : 2102090016
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti I"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2024
Hormat Pemohon,

Vivin Arvina

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2971/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Vivin Arvina
N P M : 2102090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Aticulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti 1

Pembimbing : Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 19 Oktober 2025

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1446 H
19 Oktober 2024 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 12 Surat Permohonan Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK-KP/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baari No. 1 Medan 20238 Telp. (061) 6022400 - 6022497 Fax. (061) 6025474 - 3031003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.ac.id](https://www.umsu.ac.id) [umsu.ac.id](https://www.umsu.ac.id) [umsu.ac.id](https://www.umsu.ac.id) [umsu.ac.id](https://www.umsu.ac.id)

Ela mangawab surat na agar ditabukan nomor dan tanggal

Nomor : 522/IL.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 20 Sya'ban 1446 H
19 Februari 2025 M

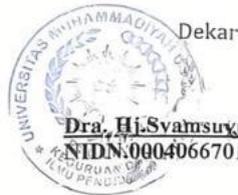
Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Swasta Bakti 1
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktivitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib menyelesaikan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian S1 di Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Vivin Arvina
N P M : 2102090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti 1

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****



Lampiran 13 Surat Balasan



SD BERSUBSIDI BAKTI 1

PULO BRAYAN BENGKEL
KECAMATAN MEDAN TIMUR
KOTA MEDAN

KODE POS : 20239 - TELP. 061- 6616305
AKREDITASI "B"



Alamat : Jl. Pelajar No. 1 Pulo Brayan Bengkel - Medan

Medan, 16 April 2025

Nomor : 190 /Ka.01 SD.B-1 / IV /2025

Lamp : —

Hal : Persetujuan Observasi

Kepada Yth,
DEKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KOTA MEDAN

Dengan hormat,

Menanggapi surat permohonan ijin observasi yang kami terima dari Bapak/Ibu dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 522/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 19 Februari 2025 (20 Sya'ban 1446 H) perihal Permohonan Ijin Observasi, dengan ini kami menyatakan bahwa kami menyetujui permohonan Izin Observasi tersebut atas nama :

Nama Mahasiswa : Vivin Arvina
N P M : 2102090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SD Swasta Bakti I

Kegiatan observasi akan dilaksanakan dari tanggal 15 April 2025 sampai dengan 16 April 2025 dengan tujuan untuk pembuatan Skripsi Sebagai salah satu sarat penyelesaian sarjana pendidikan.

Demikian surat balasan ijin observasi ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kepala Sekolah, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Kepala Sekolah
SD Bersubsidi Bakti 1



Lampiran 14 Dokumentasi



Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup



Nama : Vivin Arvina
NPM : 2102090016
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 20 Mei 2004
Alamat : JL. Rawe III Gg. Jamu
No. HP : 0895323374404
Email : Vivinarvina8@gmail.com

Pendidikan Formal	Tahun
TK. NURUL IMAN Belawan	2008
SD NEGERI 067268 Martubung	2009-2015
SMP NEGERI 25 Medan	2015-2018
SMA YP. LAK. MARTADINATA	2018-2021
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	2021-2025

Hasil Turnitin