

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA SISWA  
KELAS IV MIS MADINATUSSALAM**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas - tugas dan Memenuhi Syarat – syarat Guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

**SHERLY TIARA AMANDA**

**NPM. 2202090232**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

**MEDAN**

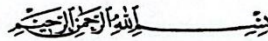
**2026**



**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](mailto:fkip@umsu.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-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sherly Tiara Amanda  
NPM : 2202090232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

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

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

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

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

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma NST, M.Hum.
2. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, 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 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Sherly Tiara Amanda  
NPM : 2202090232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam  
Sudah layak disidangkan.

Medan, 24 Februari 2026

Disetujui oleh:  
Pembimbing

**Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh:

Dekan

**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.**

Ketua Program Studi

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


Nama Lengkap : Sherly Tiara Amanda  
NPM : 2202090232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10 / Feb - 2026	Perbaiki pengolahan Data	P
16 / Feb - 2026	Perbaiki Bab 1 penulisan Bab 4 & 5	P
19 / Feb - 2026	Perbaikan Daftar isi & Penambahan Abstrak	H
24 / Feb - 2026	Acc sidang	H

Medan, 29 Februari 2026

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

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

  
Indah Pratiwi, 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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sherly Tiara Amanda  
NPM : 2202090232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam" 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,

**Sherly Tiara Amanda**  
NPM: 2202090232

Unggul | Cerdas | Terpercaya



## ABSTRAK

**Sherly Tiara Amanda, NPM 2202090232. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, untuk mengkaji kepraktisan media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) namun dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap *Implementation*. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan oleh para ahli, revisi produk, serta uji coba skala terbatas kepada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian dalam kategori valid dari ahli desain media sebesar 100%, ahli materi sebesar 87%, dan ahli bahasa sebesar 96%, serta memperoleh nilai 100% dari guru dan memperoleh nilai 80% dari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV.

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

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah rabbilalamin, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, pemilik alam semesta yang telah menciptakan, melimpahkan, dan menyempurnakan nikmat-Nya berupa rezeki, kesehatan, keselamatan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam”**. Tidak lupa shalawat dan salam peneliti hadiakan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menyampaikan Wahyu kepada umat-Nya untuk membimbing umat islam ke jalan yang telah di ridhoi Allah SWT. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda tercinta **Edi Sucipto** dan Ibunda tercinta **Ngatinem** yang telah memberikan semangat dan tidak pernah henti-hentinya berdoa untuk keberhasilan penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agusani, 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, M. Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.

9. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Kepada seluruh pihak MIS Madinatussalam yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian sera terbuka kepada penulis selama pengambilan data.
11. Terima Kasih kepada Kakak saya **Megawati** dan Abang saya **Nanda Prastiawan** yang telah menjadi penyemangat penulis, memberikan dukungan baik moril berupa dorongan, semangat dan doa.
12. Terima Kasih kepada Keponakan saya **Afifa fitiya** dan **Yumna Fariha** yang menjadi sumber semangat dan kebahagiaan di tengah proses penyusunan skripsi ini. Senyum dan keceriaannya menjadi pengingat bagi penulis.
13. Terima Kasih kepada sahabat-sahabat penulis yaitu **Anisya Fitri, Riri Damayanti, Wafiah Afridannur dan Ulfa Zahro Br. Sembiring** yang telah bersama sejak semester awal hingga akhir, atas kebersamaan, bantuan, dan dukungan yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
14. Teruntuk diri sendiri **Sherly Tiara Amanda** ucapan terima kasih atas segala semangat nya, yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh melalui setiap tahap pembelajaran hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Berbagai proses, tantangan, dan keterbatasan yang ditemui selama penelitian telah dihadapi dengan kesabaran dan komitmen. Penghargaan ini penulis tujukan sebagai bentuk pengakuan

atas kerja keras, ketekunan, dan konsistensi diri dalam menyelesaikan tanggung jawab akademik hingga tahap akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Peneliti mendoakan kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti semoga dibalas Allah Swt dengan pahala yang berlimpah dan akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

*Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

**Medan, 13 Februari 2026**

**Penulis**

**Sherly Tiara Amanda**  
**2202090232**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Spesifikasi Produk.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Articulate Storyline .....	18
2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	25
2.2 Kerangka Konseptual .....	29
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Model ADDIE .....	33
3.3 Tahapan Penelitian .....	36
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	36
3.3.2 Sumber Data Penelitian .....	36
3.3.3 Instrumen Penelitian.....	36
3.3.4 Analisis Data Penelitian .....	42
3.3.5 Rancangan Produk .....	43

3.4 Tahap Pengembangan.....	45
3.5 Pengujian Lapangan .....	46
3.6 Jadwal Penelitian.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	48
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	49
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	50
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	55
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	57
4.2 Pembahasan Hasil .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	39
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	40
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	41
Tabel 3. 6 Presentase Kevalidan.....	42
Tabel 3. 7 Presentase Kepraktisan.....	43
Tabel 3. 8 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	47
Tabel 4. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	51
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Desain Media .....	55
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Bahasa.....	56
Tabel 4. 4 Validasi Hasil Ahli Materi .....	57
Tabel 4. 5 Hasil Kepraktisan Guru .....	58
Tabel 4. 6 Hasil Kepraktisan Siswa.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual .....	31
Gambar 2. 2 Langkah – Langkah Pengembangan ADDIE .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Hasil Wawancara.....	71
Lampiran 2. Modul Ajar.....	72
Lampiran 3. Materi Pembelajaran.....	79
Lampiran 4. LKPD Siswa .....	81
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Materi .....	88
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa.....	94
Lampiran 8. Lembar Angket Respon Guru .....	100
Lampiran 9. Lembar Angket Respon Siswa.....	105
Lampiran 10. Desain Media.....	113
Lampiran 11. Dokumentasi .....	115
Lampiran 12. K1 .....	116
Lampiran 13. K2 .....	117
Lampiran 14. K3 .....	118
Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Proposal .....	119
Lampiran 16. Lembar Pengesahan Proposal.....	120
Lampiran 17. Lembar Pengesahan Hasil Proposal .....	121
Lampiran 18. Surat Keterangan .....	122
Lampiran 19. Lembar Permohonan Izin Riset .....	123
Lampiran 20. Lembaran Balasan Surat Izin Riset .....	124
Lampiran 21. Turnitin .....	125
Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup.....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada masa modern yang serba maju ini, pendidikan telah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap individu. Pemerintah bahkan telah menetapkan kewajiban bagi seluruh warga negara untuk menempuh pendidikan selama 12 tahun, dan sangat dianjurkan untuk melanjutkannya ke jenjang yang lebih tinggi. Secara sederhana, pendidikan berfungsi sebagai alat bagi seseorang untuk terbebas dari ketidaktahuan. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang ditempuh, semakin luas pula pengetahuan yang diperoleh. Pada hakikatnya, Pendidikan merupakan sarana strategis dalam mengembangkan potensi bangsa agar mampu bersaing dan berkontribusi di tingkat yang lebih luas. Oleh karena itu, penting bagi pendidikan untuk diatur dalam sistem yang jelas dan terstruktur, sebagaimana tercantum dalam sistem pendidikan nasional.

Pendidikan adalah salah satu sarana investasi yang akan menjadikan manusia yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk pembangunan bangsa. Manfaat dalam individu adalah untuk sosial atau institusional segera didapat secara bermacam-macam. Sedangkan manfaat individual tidak akan bisa didapat dalam setiap waktu secara singkat atau diperoleh secara cepat (*quick yielding*), akan tetapi perlu waktu yang cukup lama dan penuh dengan kesabaran bahkan bisa satu generasi. Dunia Pendidikan dipandang sebagai salah satu sentral utama yang dapat melayani manusia dengan bervariasi

pembelajaran, bimbingan dan pelatihan yang diperlukan bagi peserta didik (Soetari, 2020).

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah investasi jangka panjang dan menjadi kunci utama untuk masa depan yang lebih baik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Rini T, dkk, 2020).

Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan sebagai tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, artinya pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan sebagai tuntunan tidak hanya menjadikan seorang anak mendapat kecerdasan yang lebih tinggi dan luas, tetapi juga menjauhkan dirinya dari perbuatan jahat. Ki Hadjar Dewantara memiliki konsep tentang pendidikan yang didasarkan pada asas kemerdekaan yang memiliki arti bahwa manusia diberi kebebasan dari Tuhan yang Maha Esa untuk mengatur kehidupannya dengan tetap sejalan dengan aturan yang ada di masyarakat (Efendy, 2023).

Pada era revolusi industri 4.0 yang dialami oleh dunia global saat ini, pembelajaran cukup berkembang secara sistematis dan efektif. Jika sebelumnya pembelajaran bersifat konvensional dengan menggunakan barang tradisional seadanya untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran, tetapi di era teknologi yang berkembang pesat pembelajaran berubah menjadi modern. Pembelajaran modern menggunakan teknologi berupa alat elektronik yang mampu mengakses berbagai macam kebutuhan pembelajaran dengan mudah sebagai penunjang pembelajaran di ruang belajar (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Teknologi sebagai alat penyedia informasi berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, memperbaiki kualitas pembelajaran, serta mempermudah akses terhadap berbagai sumber pengetahuan yang relevan di era modern ini. Salah satu bentuk penerapan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi sudah berdampak dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dengan berdampaknya teknologi pada bidang pendidikan menyebabkan perubahan pada memperoleh informasi sangat mudah dengan adanya jaringan internet. Sumber informasi bisa berasal darimana saja dan siapapun dapat dengan mudah memanfaatkannya dengan baik

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan sangat cepat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan, khususnya dalam metode dan media pembelajaran.

Pada era digital seperti saat ini, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta menarik perhatian siswa. Secara umum, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau sumber yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar mengajar. Media tersebut dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari alat tradisional seperti buku dan papan tulis hingga teknologi modern seperti aplikasi digital dan platform interaktif.

Media adalah sarana pendidikan yang dirancang untuk mendukung KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dengan menyuplai materi dalam bentuk produk untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Zahara et al., 2024). Menurut (Iswara & Cahdriyana, 2022) media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media pembelajaran modern biasanya bersifat interaktif, media pembelajaran model ini biasanya menggunakan alat elektronik seperti *handphone* atau laptop sebagai alat atau perantara penggerakannya. Media pembelajaran modern hadir sebagai penunjang kebutuhan peserta didik yang ingin merasakan pembelajaran secara audio, visual, dan kinestetik. Model pembelajaran tersebut bisa dirasakan melalui penggunaan alat elektronik sebagai perantaranya.

Metode pembelajaran yang tepat dan efektif tentu membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya bisa meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media

pembelajaran modern memiliki sifat interaktif dengan menggabungkan audio dan visual sekaligus, selain itu peserta didik mudah untuk mengakses sumber dan soalsoal latihan.

Maka dari itu media pembelajaran elektronik mulai dipakai sebagai alat pembelajaran karena dirasa efektif mendorong peserta didik dalam mengeluarkan potensi secara optimal. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dinilai efektif adalah media digital interaktif, seperti *Articulate Storyline*, yang mampu memadukan visualisasi dinamis, simulasi interaktif, dan evaluasi berbasis kuis. Melalui fitur-fitur seperti pembuatan skenario pembelajaran, animasi video, serta umpan balik otomatis, media ini membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit.

*Articulate Storyline* adalah software elearning yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan tools dan tampilannya mirip dengan Power Point (Gafelina & Subagyo, 2025). *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk merancang dan menampilkan media pembelajaran interaktif. Media yang dibuat melalui aplikasi ini dapat dijalankan menggunakan perangkat seperti *smartphone* maupun laptop.

*Articulate storyline* adalah produk keluaran *Articulate 360* yang dikeluarkan pada tahun 2001 sebagai sarana penunjang presentasi. Software ini tidak kalah dengan multimedia interaktif lainnya. Kreativitas pengguna dalam membuat desain presentasi dengan menggabungkan seni, fitur, dan teknik yang tepat dapat menghasilkan presentasi yang menarik perhatian peserta didik. Meskipun *software*

ini telah lama dirilis, tetapi masih banyak guru yang belum mengenali multimedia interaktif ini (Juhaeni et al., 2021). Keunggulan utama *Articulate Storyline* terletak pada proses pembuatannya yang cukup sederhana karena memiliki fungsi dan tampilan yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*.

Selain itu, berbagai jenis media seperti audio, video, serta file lainnya dapat dengan mudah diimpor dan disisipkan ke dalam aplikasi untuk memperkaya konten pembelajaran. Di samping itu media *articulate storyline* juga dapat membuat kuis dengan berbagai jenis format. Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Penggunaan perangkat lunak ini yang memuat materi dalam bentuk teks, video, serta kuis interaktif diharapkan mampu membantu peserta didik MI dalam memahami pelajaran dengan lebih mudah dan menarik.

Media pembelajaran ini memanfaatkan gawai dan jaringan internet sebagai sarana pendukung, yang saat ini sudah umum digunakan oleh siswa di berbagai tingkatan kelas pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. *Articulate storyline* dapat dijadikan sebagai alternatif media interaktif sebab mampu memfasilitasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang berlangsung. Kelebihan yang dimiliki software tersebut sangat beragam, sehingga tepat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menambah intensitas interaksi aktivitas serta pemahaman peserta didik (Hidayah & Rachmadyanti, 2023).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan salah satu media digital interaktif yang

efektif dalam meningkatkan kualitas proses mengajar. Media ini mampu menghubungkan berbagai elemen seperti visualisasi dinamis, simulasi interaktif, serta evaluasi berbasis kuis sehingga pembelajaran jadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan tampilan dan fungsi yang mirip *Microsoft PowerPoint*, *Articulate Storyline* memudahkan guru dalam merancang pembelajaran interaktif. Penggunaan *Articulate Storyline* sangat relevan dilakukan dalam jenjang Pendidikan, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah (MI), karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 01 Desember 2025 di kelas IV MIS Madinatussalam, diketahui bahwa kurangnya konsentrasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Terlihat bahwa siswa mudah kehilangan konsentrasi, terutama ketika harus mendengarkan atau membaca teks yang cukup panjang. Beberapa siswa tampak gelisah, kurang fokus, dan tidak mampu menangkap keseluruhan isi materi secara optimal dan banyak media yang belum guru gunakan terutama media digital. Media yang biasanya digunakan yaitu video dari *YouTube* dan juga teks bacaan dari buku.

Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan *Articulate Storyline*, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Untuk itu media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA SISWA KELAS IV MIS MADINATUSSALAM”.**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada uraian di latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian yaitu:

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan yang membuat pelajaran terkesan monoton membuat siswa cepat bosan.
2. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru membuat siswa kurang berinteraksi dan mengeksplorasi materi. Sebagian siswa kesulitan berkonsentrasi ketika penyampaian materi tidak diiringi visual atau animasi yang menarik perhatian.
3. Kurangnya penggunaan media berbasis teknologi di kelas IV, padahal siswa saat ini sangat akrab dengan perangkat digital yang dapat mendukung proses belajar. Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan menarik.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, maka Batasan Masalah dari penelitian ini adalah: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam”

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penjelasan mengenai rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam?
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam?
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam?

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Penelitian ini menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline merupakan media digital interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline, yaitu perangkat lunak yang mendukung pembuatan materi ajar berbasis multimedia dengan memadukan teks, gambar, suara, video, animasi, dan aktivitas interaktif dalam satu kesatuan yang terstruktur.

- b) Media yang dikembangkan memiliki struktur tampilan yang sistematis, meliputi halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, penyajian materi, contoh interaktif, latihan soal, evaluasi otomatis, dan halaman penutup.
- c) Produk media dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat, seperti laptop, komputer, dan smartphone yang mendukung format HTML5, sehingga penggunaan media menjadi fleksibel baik saat pembelajaran di kelas maupun saat belajar mandiri di rumah.
- d) Dalam media ini, disediakan berbagai fitur interaktif seperti tombol navigasi (next, back, home), pop-up informasi, animasi, serta aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, seperti menjawab soal, memilih jawaban, serta menerima umpan balik secara otomatis.
- e) Media Articulate Storyline ini juga dapat menyajikan audio narasi yang membantu siswa yang memiliki kecenderungan belajar melalui pendengaran, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memenuhi berbagai jenis gaya belajar siswa.
- f) Media tersebut dirancang untuk membantu pemahaman siswa dalam menyimak cara penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam.

- g) *Media Articulate Storyline* mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada di dalam aplikasi serta membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas, efektif dan efisien (Rahayuningsih et al., 2022). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena memiliki peran yang signifikan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media perlu menjadi fokus utama bagi guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Seorang guru harus memahami cara memilih serta menetapkan media yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Istilah *media* sendiri berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘penghubung’. Menurut Gerlach dan Ely secara garis besar media adalah semua hal yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Akbar & Shandi, 2022).

Sementara Oemar Hamalik (Afifah & Malang, 2021) membagi pengertian media dalam arti sempit dan luas. Dalam arti sempit, media pengajaran meliputi media yang dapat digunakan secara efektif pada proses pengajaran yang terencana,

sedangkan media dalam arti luas meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, yang juga mencakup alat-alat sederhana, seperti: slide, fotografi, diagram, bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah, di samping itu, selain radio dan televisi, guru-guru (pengajar) juga dianggap sebagai media penyajian karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (pelajar).

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi. Melalui diskusi kelompok daring, forum, maupun presentasi multimedia, siswa belajar bekerja sama, berbagi ide, dan berkomunikasi dengan baik (Fatmawati & Farisi, 2025). Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Karena bidang ini telah berkembang karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan perubahan sikap masyarakat, telah ditafsirkan lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih luas, sehingga memiliki nilai yang sangat penting dalam Pendidikan (Yusup et al., 2023).

Menurut (Zahwa, 2022) bahwa media pembelajaran terdiri atas dua unsur yaitu peralatan atau perangkat keras atau biasa disebut Hardware dan unsur pesan

yang dibawanya. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran itu memerlukan suatu peralatan untuk menyajikan sebuah pesan. Akan tetapi, yang lebih penting adalah bukan dari peralatan atau perangkat keras tersebut melainkan suatu informasi atau pesan yang akan dibawakan media tersebut. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami isi atau materi yang disampaikan.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa, Media pembelajaran merupakan unsur penting yang berfungsi sebagai sarana penyampai informasi sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh siswa. Media tidak hanya membantu guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Baik dalam makna terbatas maupun luas, media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat, mulai dari perangkat sederhana hingga teknologi modern, yang mendukung terjadinya komunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut (Putra, 2024) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Seperti halnya dibahas pada bagian pengetahuan, media pembelajaran dipandang sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar dengan memuat

informasi yang menunjang pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran menurut (Anjarani et al., 2020).

#### 1. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai Sumber Belajar Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

#### 2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

#### 3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciriciri umum seperti kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

#### 4. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis yang terdiri dari: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi, dan fungsi sosio-Kultural.

Secara khusus Levie dan Lentz menyebutkan ada empat fungsi media yang memiliki unsur visual dalam pembelajaran (Nurrohman et al., 2021) yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi.
- 2) Fungsi afektif, yaitu mampu membangkitkan minat, emosi dan sikap peserta didik untuk memperhatikan materi.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu mempermudah dalam memahami dan mengingat pesan atau materi.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu mengakomodir kelemahan peserta didik dalam menerima materi secara verbal atau memiliki kelemahan dalam membaca sehingga mereka dapat mengorganisasikan informasi yang mereka dapat serta dapat mengingatnya kembali.

Sedangkan menurut (Ani Daniyati et al., 2023) secara garis besar fungsi media adalah:

- 1) Membangkitkan minat maupun motivasi.
- 2) Mengaktifkan anak didik (murid) dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika berlangsung.
- 3) Mengefektifkan motivasi minat belajar anak didik (murid).
- 4) Memikat perhatian siswa maupun siswi.
- 5) Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.
- 6) Menghindari terjadinya verbalisme.

### **c. Jenis- jenis Media Pembelajaran**

Asyhar dalam (Haptanti et al., 2024) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan formatnya menjadi empat jenis utama: 1) media visual, 2) media audio,

3) media audiovisual, dan 4) multimedia. Media visual, seperti rangkaian gambar, merupakan contoh penting dari kategori ini. Adapun uraian masing-masing jenis media adalah sebagai berikut:

#### 1. Media Visual

Media Pembelajaran Visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan. Berdasarkan pendapat para ahli yang dinamakan media pembelajaran visual adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Ichsan et al., 2021).

#### 2. Media Audio

Media Audio atau media dengar merupakan jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara (Maharani et al., 2024).

#### 3. Media Audiovisual

Media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video (Setiyawan Hery, 2020).

#### 4. Multimedia

Menurut sejumlah ahli, multimedia merupakan perpaduan dari sedikitnya dua jenis media sebagai input maupun output. Media tersebut dapat mencakup audio (seperti suara dan musik), animasi, video, teks, grafik, maupun gambar.

(Purbatua Manurung, 2021) Ada juga yang mendefinisikan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.

Menurut Rudy Bretz dalam (Mahfida Inayati & Mulyadi, 2023), mengklasifikasikan ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Di samping itu Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording), sehingga terdapat Tujuh klasifikasi macam-macam media, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti film bersuara, pita video.
- 2) Media audio visual diam, slide suara, film, strip dan cetak suara.
- 3) Media audio semi gerak, tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual gerak, seperti film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone.
- 6) Media audio, seperti radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

### **2.1.2 Articulate Storyline**

#### **a. Pengertian Articulate Storyline**

*Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan di bidang e-learning dan digunakan untuk kebutuhan komunikasi serta presentasi. Software ini menyediakan berbagai template yang bisa dibuat secara mandiri maupun menggunakan template bawaan, sehingga pengguna dapat menyusun presentasi sesuai dengan preferensi mereka. *Articulate Storyline* adalah *software* yang dikeluarkan pada tahun 2014, *software* ini mempunyai kemampuan

untuk menggabungkan *slide*, *flash* (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu (Af'idiati et al., 2022).

*Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi secara interaktif dan menarik (Legina & Sari, 2022). *Articulate Storyline* adalah *software* e-learning yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan tools dan tampilannya mirip dengan *Power Point* (Rusmin Husain & Ditya Ibrahim, 2021). Aplikasi *Articulate Storyline* ini adalah alat pembuatan multimedia yang dapat digunakan untuk media interaktif menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, animasi dan lainnya serta banyak fitur-fitur aplikasi *Articulate Storyline* seperti tombol navigasi, *timeline*, *character*, *scene* (Rianto, 2020).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* diperlukan karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Kurniawati & Erwinda, 2023). *Articulate Storyline* adalah aplikasi yang memungkinkan kita untuk menantang kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif berkualitas tinggi dengan cara yang sangat mudah. Dengan desain antar muka yang ramah pengguna dan komunitas online yang sangat aktif, kita dapat membuat apa saja yang imajinasi kita mainkan. *Articulate Storyline* adalah aplikasi yang diproduksi oleh perusahaan alat yang bergerak di bidang e-learning dan *software* media.

*Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif, mendukung fitur *Adobe Flash*, dan *Macromedia Flash* dalam pembuatan animasi, namun memiliki interface yang

sederhana seperti powerpoint. *Articulate Storyline* juga dapat dimasukkan Berbagai jenis media file berupa file animasi, video, gambar, dan *e-book* sebagai penunjang fasilitas media pembelajaran (Trisantri et al., 2024). Penerapan *articulate storyline* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik, terutama dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif (Muzdalifah et al., 2025).

Berdasarkan definisi diatas *Articulate Storyline* merupakan *software e-learning* yang dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif secara mudah dan menarik. Aplikasi ini mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur navigasi dan karakter, sehingga cocok digunakan sebagai media pengajaran modern. Dengan tampilan yang mirip *Power Point* namun memiliki fitur yang jauh lebih kaya, *Articulate Storyline* menjadi alat yang efektif dalam mendukung kebutuhan pembelajaran di era teknologi yang berkembang pesat. Penggunaannya tidak hanya mempermudah penyusunan materi, tetapi juga meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang kompleks, *Articulate Storyline* terbukti mampu membantu meningkatkan minat dan efektivitas belajar peserta didik.

#### **b. Manfaat Articulate Storyline**

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Penggunaan media ini memberikan manfaat bagi kedua pihak: guru mendapatkan dukungan berupa alat bantu yang inovatif, sementara peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Hasil tersebut membuktikan bahwa pengembangan multimedia interaktif memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

*Articulate storyline* memiliki banyak manfaat, termasuk kemampuan membuat presentasi yang lebih luas dan kreatif. Perangkat lunak ini mencakup fitur-fitur yang mudah digunakan seperti garis waktu, video, foto, ikon, dan lain-lain. Oleh karena itu, dengan membuat media pembelajaran interaktif bentuk aplikasi *articulate storyline* yang diberikan, harapannya dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Abdullah et al., 2024). Menurut (Syam et al., 2023) manfaat *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung, sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Menurut (Husain & Ibrahim, 2021) manfaat *Articulate Storyline* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi. (Sukenti, 2021) juga berpendapat bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan guru dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, media interaktif berbasis *articulate storyline* menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu guru merancang pembelajaran yang lebih variatif dan komunikatif. Selain itu, media ini dapat menjadi solusi praktis bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran modern dan dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Articulate Storyline**

Media pembelajaran *Articulate Storyline* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut (Rhamdan & Kasih, 2025) pembelajaran Interaktif menggunakan *articulate storyline* ini memiliki tampilan seperti powerpoint, tetapi *articulate storyline* ini memiliki keunggulan yang lebih daripada powerpoint. Keunggulan yang dimiliki *articulate storyline* memiliki fitur yang lebih banyak seperti kuis, penambahan karakter, tombol dan url juga terdapat lapisan yang dapat memisahkan objek satu dengan yang lainnya juga terdapat fitur trigger yang berfungsi mengarahkan tombol ketempat yang diinginkan.

Namun demikian, media pembelajaran ini juga masih memiliki kekurangan yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* hanya dapat digunakan dengan jaringan internet; Pembuatan media pembelajaran interaktif

menggunakan *articulate storyline* memerlukan waktu yang lama; media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* belum teruji afektivitasnya di dalam proses pembelajaran di sekolah; tidak dapat diakses dengan handphone berbasis iOS dan android versi lama yaitu tujuh kebawah.

Menurut (Alhadi & Cholik, 2021) , kelebihan dari *Articulate Storyline* yaitu:

- 1) Mudah untuk dioperasikan
- 2) Menarik minat siswa
- 3) Mempermudah penyampaian materi
- 4) Memotivasi siswa untuk belajar
- 5) Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
- 6) Dapat digunakan sebagai bahan belajar
- 7) Memperkuat daya ingat siswa.

Kekuranga dari *Articulate Storyline* yaitu:

- 1) Media pembelajaran tidak dapat digunakan pada platform iOS atau macOS dan hanya dapat digunakan pada platform android dan windows
- 2) Media pembelajaran yang tidak selalu penuh pada beberapa perangkat dikarenakan ukuran layer yang berbeda pada setiap pengguna
- 3) Ukuran media pembelajaran yang memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup besar.

*Articulate Storyline* memiliki banyak keunggulan, salah satunya yaitu dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian. Kelemahan pada *Articulate*

*Storyline* ada penggunaan aplikasi yang hanya dapat diakses secara gratis selama 30 hari saja, selebihnya pengguna dapat berlangganan sesuai batas waktu yang dibutuhkan. Kelemahan lainnya adalah ketika *Articulate Storyline* sudah di desain dengan banyak slide dan dipublish dalam bentuk HTML maka membutuhkan aplikasi penunjang lain untuk mengaksesnya (Lailimuniffah & Saidah, 2023).

Sependapat dengan (Legina & Sari, 2022) bahwa *Articulate Storyline* ini memiliki kelebihan yaitu media dapat dengan mudah digunakan, penggunaannya dapat didistribusikan ke berbagai macam platform e-learning zaman sekarang, dapat dipakai tanpa batas ruang dan waktu karena formatnya berupa link HTML5, media ini dapat membuat siswa antusias dalam belajar karena sangat menarik dan tidak membosankan didalam media ini sudah berisi gabungan dari berbagai macam gambar, video, teks dan suara, media *Articulate Storyline* penggunaannya bisa juga untuk mengerjakan soal ataupun kuis. Namun media *Articulate Storyline* juga memiliki kelemahan yakni penggunaan saat mengakses link HTML5 harus terhubung dengan jaringan internet selain itu kelemahannya saat penggunaan media pendidik tidak dapat melihat siapa saja yang menggunakan dan tidak dapat mengetahui skor yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan kajian mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Articulate Storyline*, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Beragam fitur yang tersedia seperti timeline, gambar, video, karakter, kuis, tombol interaktif, trigger, hingga pengaturan lapisan menjadikannya mampu menghasilkan tampilan pembelajaran yang lebih menarik,

komprehensif, dan kreatif. Kelebihan ini juga mendukung guru dalam menyusun materi yang mudah dipahami, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memperkuat daya ingat melalui penyajian visual dan interaksi yang lebih variatif.

### **2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis, membaca, serta berkomunikasi secara tepat dan efektif. Standar kompetensi pada mata pelajaran ini mencakup kualifikasi kemampuan peserta didik yang menunjukkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Asal-usul Bahasa Indonesia, jika ditinjau dari aspek kebahasaan, berasal dari Bahasa Melayu, yakni salah satu bahasa dalam rumpun Austronesia yang telah digunakan sebagai lingua franca di wilayah Nusantara sejak awal masa penanggalan modern, setidaknya dalam bentuk tidak resminya. Ragam bahasa sehari-hari ini dikenal sebagai Melayu Pasar. Bentuk bahasa tersebut sangat mudah dipahami dan digunakan, namun kerap dianggap memiliki banyak kekeliruan karena sifatnya yang sangat fleksibel dan mudah menyerap istilah dari berbagai bahasa lain.

Adapun Melayu Tinggi merupakan ragam bahasa yang lebih formal dan lazim digunakan oleh kalangan kerajaan di wilayah Sumatera, Malaya, dan Jawa. Penggunaan ragam ini lebih rumit karena aturan bahasanya lebih ketat. Pihak kolonial Belanda menganggap bahwa keluwesan Melayu Pasar dapat mengancam stabilitas bahasa dan budaya, sehingga mereka mendorong penggunaan Melayu

Tinggi. Upaya ini dilakukan dengan menerbitkan berbagai karya sastra dalam Bahasa Melayu Tinggi melalui Balai Pustaka.

Salah satu pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempelajari keterampilan dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dengan pembelajaran bahasa dipercaya dapat membantu siswa untuk mengenal diri sendiri, cara hidupnya, dan cara hidup orang lain. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar juga dapat mampu mengembangkan dan mengarahkan siswa dengan segala potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu guru dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis (Rizkiyana & Kodri, 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada dasarnya strategi pembelajaran bahasa dapat diuraikan dengan mengacu kepada keterampilan berbahasa yang dituju, (Mubin & Aryanto, 2024). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sedangkan kemampuan berbahasa memiliki empat komponen yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Keterampilan-keterampilan tersebut bersifat integral, saling berhubungan. Berbicara dan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat langsung. Berbicara dipelajari melalui keterampilan menyimak. Peningkatan

keterampilan menyimak akan meningkatkan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara diperoleh sebelum pemerolehan keterampilan membaca. Pembelajaran keterampilan membaca pada tingkat lanjut akan membantu keterampilan berbicara, keterampilan berbicara diperoleh sebelum pembelajaran keterampilan menulis. Kebiasaan membaca tidak mungkin terlaksana tanpa kebiasaan menulis atau mengarang, kebiasaan menulis tidak akan bermakna tanpa diikuti oleh kebiasaan membaca. Keterampilan menulis diakui sebagai keterampilan yang paling sulit (Aziezah, 2022).

Bahasa Indonesia sebagai suatu bahasa resmi negara dan juga berfungsi bahasa persatuan perlu sekali kita jaga. Hal ini dilakukan agar kelestarian dan perkembangan bahasa Indonesia dapat terus diwujudkan. Mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi sangat penting, hal ini diwujudkan oleh pemerintah dengan kebijakan pelajaran bahasa Indonesia wajib diajarkan dari tingkat dasar sampai kepada perguruan tinggi. Kemampuan menulis berbahasa Indonesia secara baik dan benar dapat dibina dan dikembangkan secara formal melalui pembelajaran menulis (Mahyudi, 2023).

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa dalam bahasa Indonesia. Ini meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Mulyani, 2021). Menurut (Ali, 2020) Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Firdaus berpendapat bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan dalam peningkatan komunikasi siswa dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Firdaus et al., 2023). Menurut (Mubarok et al., 2024) tujuan dari suatu pembelajaran menjadi dasar acuan dalam kegiatan pembelajaran.

Begitu juga tujuan pembelajaran dalam Bahasa Indonesia guru memberikan pembelajaran dengan harapan siswa dapat Mencapai tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam PERMENDIKNAS RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa mata Pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki Kemampuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan Intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

## **2.2 Kerangka Konseptual**

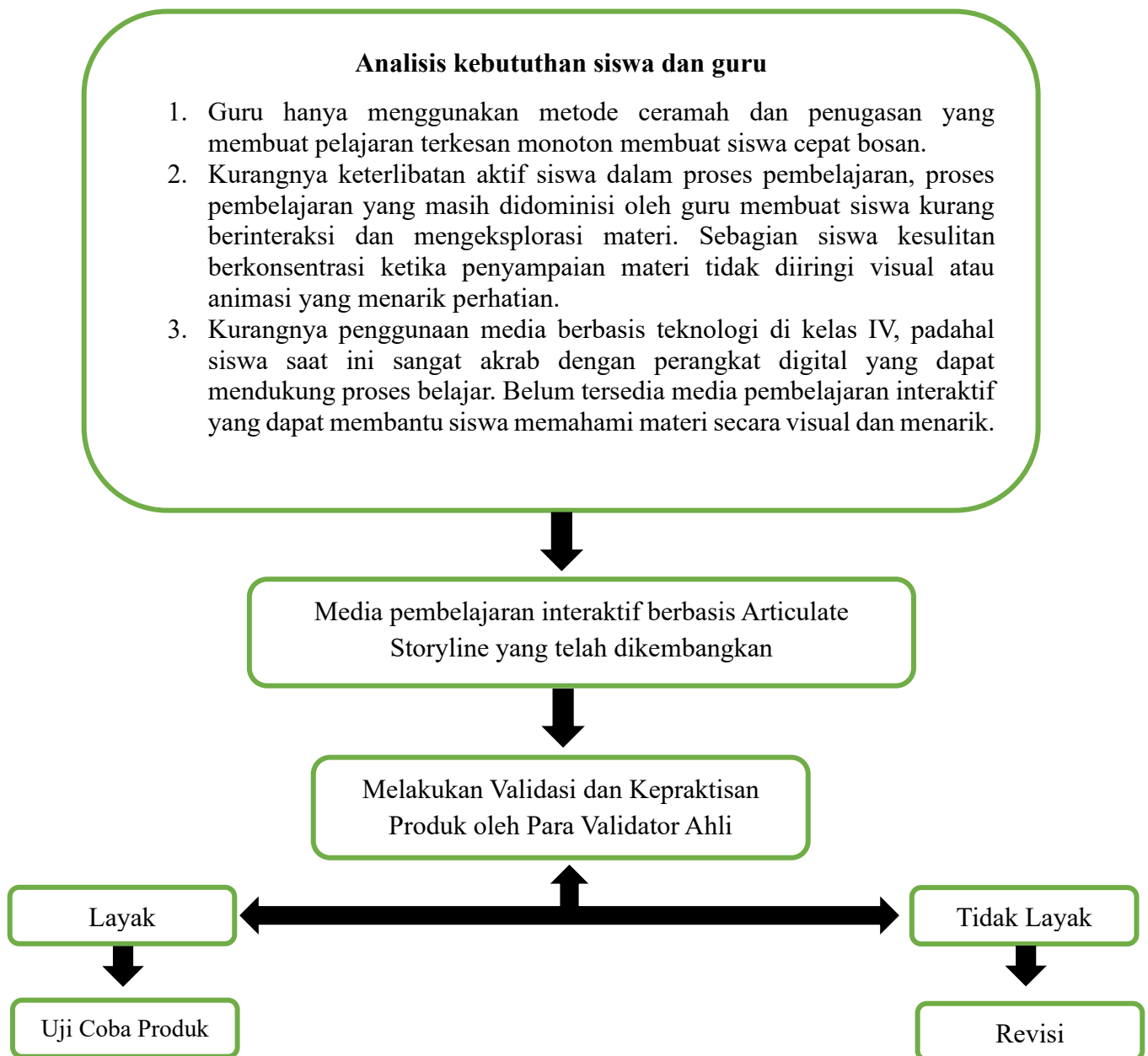
Kerangka konseptual, atau kerangka konsep, merupakan bentuk kerangka berpikir yang berfungsi menjelaskan hubungan alur pemikiran antara satu konsep dengan konsep lainnya. Tujuan penyusunannya adalah untuk memberikan ilustrasi atau gambaran awal berupa asumsi-asumsi yang berkaitan dengan variabel-variabel yang akan diteliti. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan pengajar kelas IV di MIS Madinatussalam menunjukkan media yang digunakan guru masih kurang interaktif. Kondisi ini membuat siswa cepat bosan, kurang fokus, dan belum memperoleh pengalaman belajar yang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Media pembelajaran merupakan segala jenis alat, bahan, maupun fasilitas yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini membantu guru dalam menjelaskan materi serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu, media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih

efektif, interaktif, dan bermakna. Dalam pendidikan, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat fisik seperti gambar, buku, atau alat peraga, tetapi juga mencakup media berbasis teknologi seperti video, animasi, bahan ajar digital, hingga media interaktif berbasis komputer.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Media ini dipilih karena mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, serta kuis interaktif dalam satu tampilan yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Selain itu, *Articulate Storyline* menyediakan keleluasaan bagi pengembang untuk menyusun alur pembelajaran secara lebih terstruktur melalui rangkaian slide yang saling terintegrasi. Dengan demikian, materi dapat dipaparkan secara bertahap sesuai tingkat kesulitan

Setelah media selesai dirancang, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan bahwa isi, tampilan, serta penggunaan bahasa telah sesuai dengan standar pembelajaran dan dapat digunakan dengan nyaman oleh siswa sekolah dasar. Tahap validasi ini sangat penting untuk menjamin kualitas media agar layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, media yang telah direvisi diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas IV MIS Madinatussalam untuk melihat tingkat keterpahaman siswa, keefektifan media, serta respon mereka terhadap penggunaan media interaktif tersebut.



**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual**

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Proses pengembangan produk diawali dengan analisis kebutuhan, sedangkan pengujian keefektifan dilakukan agar produk tersebut layak digunakan secara luas di masyarakat. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan bersifat jangka panjang serta berlangsung melalui beberapa tahap yang dapat memakan waktu bertahun-tahun.

Model penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Muqdamien et al., 2021). Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023).

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. (Fayrus & Slamet, 2022). Hal ini diperkuat dengan

pernyataan yang dikemukakan oleh (Asri Lestari & Ulfa Danni Rosada, 2023) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan nantinya dapat di pertanggung jawabkan.

### 3.2 Model ADDIE

ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkahlangkah pengembangan produk. Dick dan Carry membuat model ADDIE untuk sistem pembelajaran Sistem pembelajaran yang luas dibuat menggunakan model desain pembelajaran ini (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024).

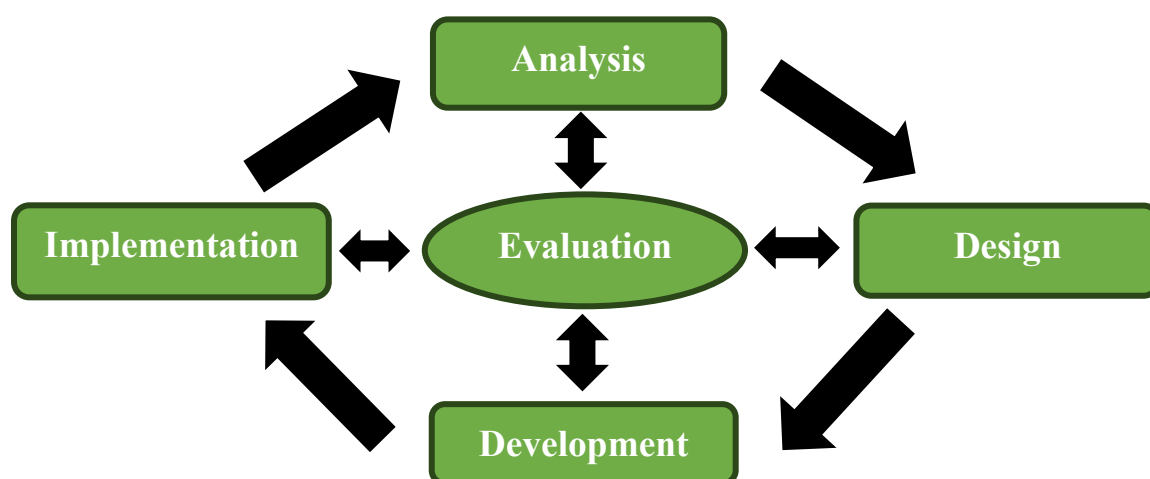
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model yang dikembangkan (Hidayat & Nizar, 2021) yaitu model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE yaitu desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implemetation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk

diimplementasikan berdasarkan penilaian validator (Setiawan et al., 2021). Model ADDIE adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE adalah singkatan yang merujuk pada proses utama dalam pengembangan sistem pembelajaran: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan seperti yang ditunjukkan di bawah ini (Basyar, 2020).

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini, digunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model tersebut didasarkan pada kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif yang memerlukan tahapan yang sistematis, jelas, dan bersifat deskriptif. Adapun tahapan dalam model ADDIE meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Adapun Langkah – Langkah penelitian dan pengembangan menurut model ADDIE yakni di antaranya:



**Gambar 2. 2 Langkah – Langkah Pengembangan ADDIE**

Berdasarkan model ADDIE, berikut penjabaran tahapan pengembangan tersebut yang sesuai dengan penelitian ini:

- 1) **Analysis**, pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap materi yang akan dikembangkan serta sarana dan prasarana pendukung.
- 2) **Design**, pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan alur (*flowchart*), *storyboard* yang berisi gambaran setiap tampilan layar, termasuk teks, gambar, animasi, serta interaksi yang akan ditampilkan dalam media *Articulate Storyline*. Selain itu, pada tahap ini dirancang pula instrumen penelitian seperti angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar.
- 3) **Development**, Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk media pembelajaran. Proses ini meliputi pembuatan materi, integrasi teks, gambar, audio, video, serta fitur interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
- 4) **Implementation**, Pada tahap ini, media *Articulate Storyline* di ujicobakan kepada peserta didik sesuai dengan subjek penelitian yang telah ditentukan. Kegiatan implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam mendukung proses pembelajaran. Proses ini, dapat mengumpulkan data berupa respon peserta didik terhadap penggunaan

media, serta hasil belajar yang diperoleh setelah menggunakan media tersebut. Data yang diperoleh akan menjadi bahan untuk mengevaluasi keberhasilan media yang dikembangkan.

- 5) **Evaluation**, Tahap ini dilakukan untuk menilai kualitas dan keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **3.3 Tahapan Penelitian**

#### **3.3.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di MIS Madinatussalam yang berlokasi di JL. Sidomulyo No. 27, Hutan, Kec, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Sumatera Utara 20371.

#### **3.3.2 Sumber Data Penelitian**

##### **a. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* subjek pertama terdiri dari validator, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Subjek kedua yaitu guru kelas IV yang menilai kelayakan dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran.

##### **b. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini berfokus pada media interaktif yang diteliti *Articulate Storyline*, yang merupakan hasil dari pengembangan media pembelajaran.

#### **3.3.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk pengumpulan data yang valid. Pada penelitian ini menggunakan instrument angket. Angket yang

akan diberikan kepada beberapa pakar yang akan menilai kevalidan media yang telah dikembangkan, antara lain ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta angket respon siswa dan respon guru.

### 1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi adalah tahap penilaian yang dilakukan untuk menentukan kelayakan suatu media pembelajaran dari aspek struktur dan isi materi. Pada tahap ini, ahli materi mengevaluasi ketepatan, keterkaitan, dan kelengkapan konten yang disajikan. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis dan dimanfaatkan untuk memperbaiki serta menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan. Validasi yang diberikan oleh ahli materi umumnya berupa penilaian berupa skor, catatan, dan rekomendasi perbaikan yang menjadi acuan dalam menyempurnakan produk yang dibuat.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Pernyataan</b>
<b>Pembelajaran</b>	1. Media digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan besar 2. Penggunaan judul menarik dan membuat peserta didik termotivasi
<b>Kurikulum (Curriculum)</b>	3. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik 4. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku 5. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas 6. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat
<b>Isi Materi (Content of Matter)</b>	7. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) 8. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
<b>Interaksi (Interactional)</b>	9. Media mudah dioperasikan/digunakan

<b>Umpan Balik (Feedback)</b>	10. Pengguna tidak bosan menggunakan media 11. Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal
<b>Penanganan Kesalahan (Treatment of Errors)</b>	12. Dalam latihan soal, media mendorong peserta didik berusaha memperoleh jawaban yang benar

Sumber : (Ranasiwi et al., 2021)

## 2. Instrumen Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media merupakan proses peninjauan yang bertujuan menilai kelayakan media pembelajaran dari sisi kualitas tampilan serta efektivitas penyajiannya. Pada tahap ini, ahli media menilai berbagai aspek seperti desain visual, penataan elemen, tingkat interaktivitas, serta penggunaan komponen multimedia termasuk gambar, video, dan animasi. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran bukan hanya menarik secara estetis, tetapi juga mudah dioperasikan, ramah pengguna, dan mampu mendukung kegiatan belajar secara optimal.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Pernyataan</b>
<b>Pewarnaan (Colour)</b>	1. Kombinasi warna media menarik 2. Warna tidak mengganggu materi
<b>Pemakaian kata atau bahasa (Text Layout)</b>	3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD 4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 5. Bahasa yang digunakan konsisten 6. Ukuran font pada media jelas 7. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami
<b>Grafis (Graphics)</b>	8. Desain tampilan orisinal 9. Tampilan media menarik
<b>Desain (Interface)</b>	11. Media mudah dan aman untuk digunakan 12. Media kuat dan tidak mudah rusak 13. Media bersifat fleksibel (mudah dipindah dan dibawa)

Sumber : (Ranasiwi et al., 2021)

### 3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa merupakan langkah penilaian yang dilakukan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah benar, jelas, dan sesuai kaidah kebahasaan. Dalam proses ini, ahli bahasa menelaah ketepatan susunan kalimat, kesesuaian pemilihan kata, ketepatan ejaan, serta tingkat keterbacaan teks. Melalui validasi tersebut, kualitas bahasa dalam media dapat ditingkatkan agar lebih komunikatif, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Hasil peninjauan dari ahli bahasa kemudian dianalisis dan dijadikan acuan untuk menyempurnakan media, sehingga produk akhir memiliki kualitas bahasa yang baik dan sesuai kebutuhan peserta didik.

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Pernyataan</b>
<b>Bahasa dan Ejaan</b>	1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar 2. Menggunakan istilah yang sesuai dengan pokok bahasan 3. Ketepatan pemilihan kata dalam materi maupun cerita dongeng 4. Ketepatan ejaan
<b>Lugas dan Komunikatif</b>	5. Ketepatan struktur kalimat 6. Keefektifan kalimat 7. Kebakuan istilah 8. Pemahaman terhadap pesan atau informasi
<b>Kesesuaian dengan siswa</b>	9. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik 10. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik
<b>Konsistensi</b>	11. Konsistensi penggunaan istilah 12. Konsistensi penggunaan simbol

**Sumber : (Ranasiwi et al., 2021)**

#### 4. Angket Respon Guru

Angket guru digunakan untuk mengumpulkan pendapat dan evaluasi dari pendidik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen ini berfungsi untuk menilai tingkat kepraktisan, kebermanfaatan, serta kecocokan media dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Melalui angket tersebut, guru dapat memberikan masukan terkait kejelasan materi, kelancaran penyajian, efektivitas fitur interaktif, serta kemudahan penggunaan media. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis guna mengetahui tingkat kelayakan media serta menentukan aspek yang perlu ditingkatkan agar lebih mendukung proses pembelajaran.

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>
<b>Kualitas Pembelajaran dan Instruksional</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penguatan konsep dan pemberian bantuan dalam pembelajaran</li> <li>2. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik</li> <li>3. Peningkatan minat belajar peserta didik</li> </ol>
<b>Kualitas Teknik</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami</li> <li>2. Kejelasan tampilan, tulisan, animasi, suara, musik, dan warna</li> <li>3. Media mudah digunakan</li> </ol>
<b>Kualitas Isi dan Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan tujuan pembelajaran dan kejelasan materi pembelajaran</li> <li>2. Keruntutan materi dan pemberian contoh soal</li> </ol>

Sumber : (Ajri a & Diyana b, 2021)

#### 5. Angket Respon Siswa

Angket siswa digunakan untuk mendapatkan tanggapan peserta didik mengenai pengalaman mereka saat menggunakan media pembelajaran interaktif. Instrumen ini bertujuan untuk menilai daya tarik, kemudahan penggunaan,

pemahaman materi, serta kenyamanan siswa selama berinteraksi dengan media. Melalui angket ini, siswa dapat menyampaikan apakah media membantu mereka memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Data angket tersebut kemudian digunakan sebagai dasar evaluasi untuk memastikan bahwa media benar-benar efektif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Oleh karena itu, angket respon siswa menjadi instrumen yang penting dalam penelitian karena mampu menunjukkan secara langsung bagaimana efektivitas dan tingkat penerimaan siswa terhadap media atau inovasi pembelajaran yang telah dibuat.

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Pernyataan</b>
<b>Tampilan</b>	1. Perpaduan warna dan desain
<b>Kebahasaan</b>	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 2. Penulisan pada media dapat dibaca dengan jelas
<b>Isi materi</b>	1. Kesesuaian soal kuis dengan materi 2. Penyajian materi pada tampilan Articulate Storyline 3
<b>Strategi penggunaan</b>	1. Dapat digunakan secara mandiri 2. Kemudahan penggunaan 3. Penggunaan media pada materi biologi lainnya
<b>Minat peserta didik</b>	1. Media pembelajaran dapat membuat semangat belajar 2. Media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk mengetahui lebih dalam 3. Proses pembelajaran lebih menyenangkan 4. Penggunaan media dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi

**Sumber : (Ajri a & Diyana b, 2021)**

### 3.3.4 Analisis Data Penelitian

Data yang diperoleh dari alat penelitian tersebut akan dianalisis lebih mendalam. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Uji Validasi

Uji validasi dalam penelitian ini dilaksanakan dengan membandingkan jumlah total nilai yang diberikan oleh validator pada angket dengan total nilai yang telah ditentukan dalam angket tersebut. Analisis data (angket validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Maksimum Skor}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat di lihat di bawah ini Kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel-tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Presentase Kevalidan**

Kategori	Skor
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

Sumber: (Ansori et al., 2024)

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81-100% maka produk tidak perlu melakukan revisi.

### b. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan membandingkan jumlah total nilai yang diberikan oleh guru dan peserta didik pada angket dengan total nilai yang telah ditentukan dalam angket tersebut. Analisis data (angket kepraktisan) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Maksimum Skor}} \times 100$$

**Tabel 3. 7 Presentase Kepraktisan**

Kategori	Skor
0% - 25%	Tidak Praktis
25% - 50%	Kurang Praktis
50% - 75%	Cukup Valid
75% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: (Ansori et al., 2024)

Jika presentase kepraktisan produk telah mencapai 75-100% maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

### 3.3.5 Rancangan Produk

#### 3.2.5.1 Pengujian Internal

##### a. Ahli Materi

Adapun fungsi dari Ahli materi mengevaluasi apakah materi yang disajikan dalam media sudah tepat, selaras dengan kurikulum, dan mendukung tercapainya kompetensi dasar. Penilaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi tidak menimbulkan kekeliruan dalam pemahaman, sesuai dengan pokok bahasan, serta mampu membantu siswa memahami konsep dengan benar. Melalui proses validasi tersebut, media

diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang tepat, terpercaya, dan berkualitas.

b. Ahli Media

Ahli media meninjau aspek desain visual, kemudahan navigasi, tingkat interaktivitas, serta kinerja fitur-fitur dalam *Articulate Storyline*. Tujuan penilaian ini adalah memastikan bahwa media mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, fitur interaktif berfungsi dengan baik, dan elemen visualnya membantu siswa memahami materi. Dengan evaluasi tersebut, media diharapkan tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga nyaman digunakan, menarik, dan bebas dari kendala teknis.

c. Ahli Bahasa

Adapun fungsi dari Ahli bahasa yaitu memeriksa ketepatan penulisan teks, instruksi, narasi, serta seluruh unsur kebahasaan yang terdapat dalam media. Penilaian ini bertujuan memastikan bahwa penggunaan bahasa sudah komunikatif, sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa kelas IV, bebas dari kesalahan penulisan, dan mudah dipahami. Pemakaian bahasa yang tepat akan memudahkan siswa dalam menerima dan mengolah informasi secara lebih efektif.

### **3.2.5.2 Penguji Eksternal**

a. Angket Respon Guru

Angket ini dibuat untuk memperoleh gambaran mengenai pendapat guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan. Melalui angket ini, guru diminta memberikan

evaluasi terkait kejelasan materi, kesesuaian konten dengan kurikulum, serta ketepatan penggunaan bahasa dalam media.

#### b. Angket Respon Siswa

Angket ini disusun untuk mengetahui tanggapan siswa kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Melalui angket ini, siswa diminta memberikan pendapat tentang seberapa mudah mereka memahami materi, kejelasan informasi yang disajikan, serta kenyamanan mereka saat menggunakan media tersebut.

### 3.4 Tahap Pengembangan

#### 1. Pembuatan Produk

Proses pembuatan dimulai dengan menyiapkan seluruh materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media, seperti teks penjelasan, gambar pendukung, ilustrasi, serta contoh soal yang relevan dengan kompetensi dasar kelas IV. Setelah materi siap, peneliti mulai membuka aplikasi *Articulate Storyline* dan membuat tampilan awal (*home screen*) yang berisi judul, menu utama, dan tombol navigasi. Selanjutnya, peneliti membuat setiap slide materi sesuai *storyboard* yang telah dirancang, kemudian menambahkan elemen visual berupa gambar, ikon, dan animasi untuk memperjelas isi pembelajaran. Adapun tahap pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yaitu:

##### a. Alat dan Bahan

###### 1) Alat yang digunakan

Berikut merupakan alat yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*:

### **a. Laptop**

Laptop berfungsi sebagai alat untuk melakukan desain, pengeditan, dan pengembangan aplikasi yang akan digunakan. Proses pengeditan yang akan dilakukan meliputi pengembangan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline*, serta penambahan visual berupa gambar, ikon, dan animasi untuk memperjelas isi pembelajaran.

### **b. Jaringan Internet**

Jaringan internet dibutuhkan untuk mengakses situs *Articulate Storyline*. Saat melakukan pengeditan dan penggunaan *Articulate Storyline* diperlukan koneksi internet karena pembuatan media interaktif di *Articulate Storyline* dilakukan secara online. Oleh karena itu, Laptop digunakan untuk menyunting aplikasi pembelajaran *Articulate Storyline* harus terhubung ke internet.

## **3.5 Pengujian Lapangan**

Pengujian lapangan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan secara efektif oleh siswa dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Peneliti melakukan uji coba lapangan dengan skala kecil, mengingat terbatasnya waktu yang ada.

## **3.6 Jadwal Penelitian**

Studi ini akan dilaksanakan di MIS Madinatussalam yang terletak di JL. Sidomulyo No. 27, Hutan, Kec, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Sumatera Utara 20371. Penelitian ini berujuan untuk menilai pengembangan media

pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, yang akan di laksanakan di kelas IV MIS Madinatussalam.

**Tabel 3. 8 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

Perencanaan	Bulan									
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei	Juni	Juli
Pengajuan Judul										
Acc Judul										
Penyusunan Proposal										
Bimbingan Proposal										
Acc Proposal										
Seminar Proposal										
Pelaksanaan Penelitian										
Penyusunan Skripsi										
Sidang Skripsi										

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV MIS Madinatussalam yang terletak di JL. Sidomulyo No. 27, Hutan, Kec, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Sumatera Utara 20371. Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengembangan media pembelajaran di kelas IV MIS Madinatussalam. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif yang memuat materi, animasi, gambar, audio, video, serta latihan soal yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan produk, validasi ahli, perbaikan media, serta uji coba pada siswa.

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian Pengembangan, yang sering disebut *Research and Development* (R&D). Adapun proses pengembangan media ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Namun, dalam penelitian ini, pengembangan hanya dibatasi hingga tahap implementasi karena adanya keterbatasan waktu.

## **1. Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap analisis atau tahap dalam mencari informasi adalah tahap pengembangan media ajar yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan di kelas IV MIS Madinatussalam. Pada tahap awal ini melibatkan analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa.

### **a. Analisis Kebutuhan**

Dalam membuat media pembelajaran yang bertujuan agar media yang dikembangkan tersebut dapat digunakan dengan baik dan memberikan manfaat kepada peserta didik. Salah satu cara yaitu memastikan media yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan peserta didik di dalam kelas. Pada tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran di kelas IV MIS Madinatussalam. Pada tahap ini dilakukan dengan wawancara sekaligus diskusi dengan guru untuk mendapatkan informasi.

Hasil wawancara dan diskusi menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran 'Menyimak Cerita Pendek' dimana peserta didik mudah kehilangan konsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang cenderung menggunakan media monoton dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan di lapangan, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terutama terkait dengan materi menyimak cerita pendek di kelas IV Sekolah Dasar, sebagai salah satu kebutuhan dimana peserta didik mudah kehilangan konsentrasi ketika mendengarkan teks atau cerita yang panjang, sehingga peneliti membuat media pembelajaran interaktif

berbasis *articulate storyline*, khususnya pada materi menyimak cerita pendek di kelas IV MIS Madinatussalam.

### **b. Analisis Karakteristik Siswa**

Analisis karakteristik siswa merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk memahami sifat, kebutuhan, dan kemampuan belajar siswa sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Analisis ini bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MIS Madinatussalam serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menyimak cerita pendek. Siswa kelas IV Sekolah Dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan dikemas dalam bentuk aktivitas menarik seperti animasi, permainan sederhana, serta cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

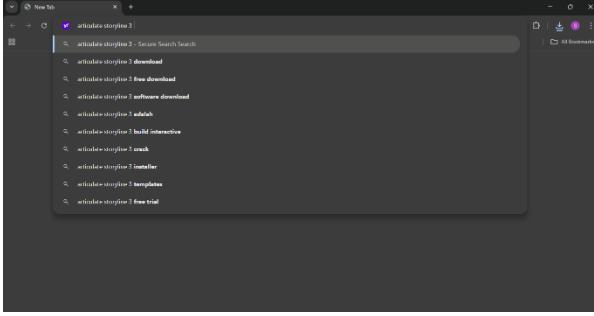
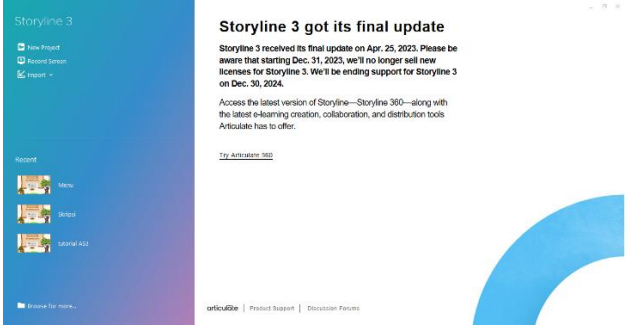
## **2. Tahap Desain (*Design*)**

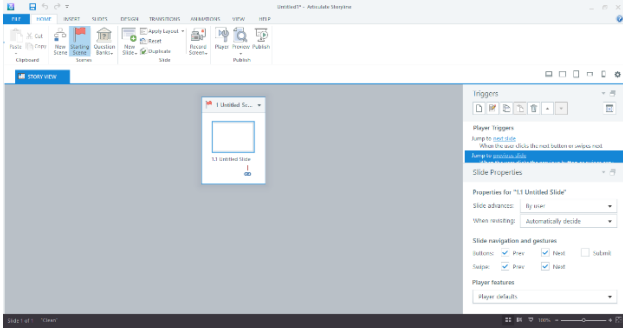
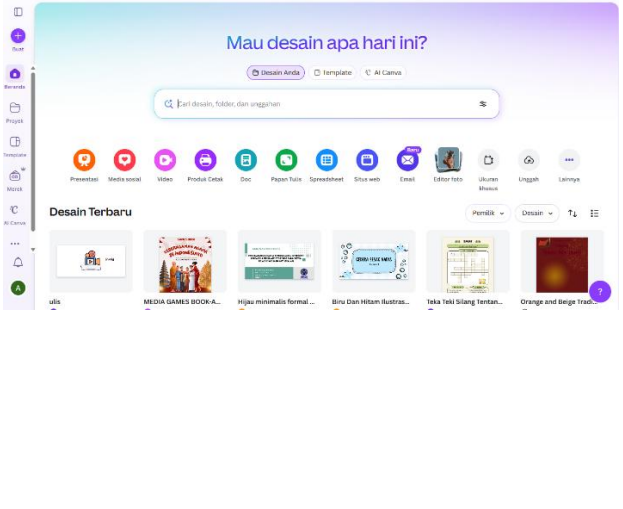
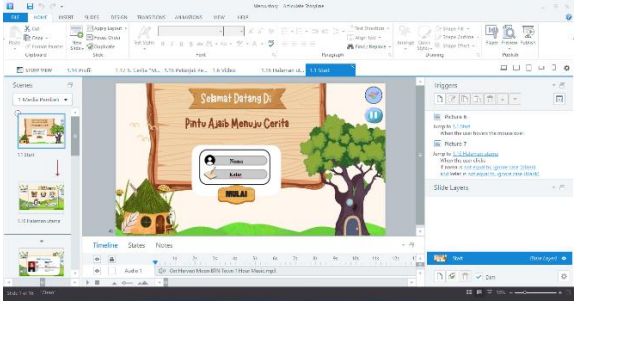
### **a. Merancang Media**

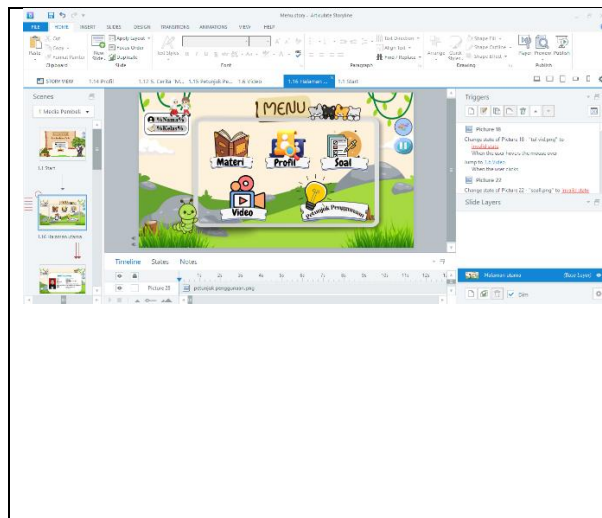
Tahap ini dilakukan penyusunan desain media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Dalam penelitian ini, desain produk dirancang untuk menyajikan materi menyimak cerita pendek secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV MIS Madinatussalam. Rancangan media memuat unsur teks, gambar, audio, serta animasi yang saling terintegrasi sehingga dapat membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih baik. Desain media dikonsepsikan dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai sarana

pembuatan media pembelajaran interaktif. Adapun konsep media yang dibuat adalah sebagai berikut:

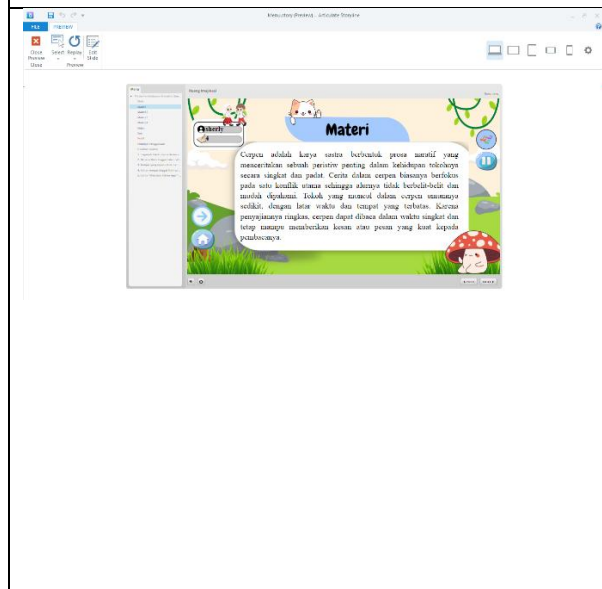
**Tabel 4. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

Gambar	Keterangan
	<p>Akses halaman Google, kemudian masukkan <i>articulate storyline</i> di kolom alamat pencarian lalu <i>download</i>.</p>
	<p>Setelah berhasil di download akan muncul beranda utama <i>Articulate Storyline</i> muncul seperti yang ditunjukkan pada gambar di samping ini, jika anda sudah memiliki akun <i>Articulate Storyline</i>, silakan tekan tombol login. Namun, jika Anda belum memiliki akun, klik "daftar".</p>

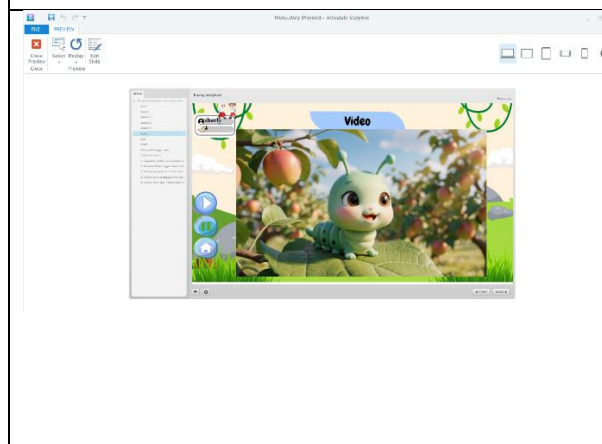
	<p>Setelah beranda utama <i>Articulate Storyline</i> muncul seperti yang ditunjukkan pada tampilan awal, pilih menu <b>New Project</b> untuk memulai pembuatan media pembelajaran baru.</p>
	<p>Selanjutnya, untuk menyiapkan elemen pendukung seperti gambar, latar belakang, ikon, dan ilustrasi cerita dengan menggunakan aplikasi Canva.</p>
	<p>Kembali ke <i>Articulate Storyline</i>, pilih menu <b>Insert</b> untuk memasukkan elemen visual hasil desain Canva ke dalam slide pembelajaran.</p>



Di halaman ini menampilkan bagian dari menu yang berisi, “Materi, Profil, Video Pembelajaran, Soal dan Petunjuk Penggunaan” dan ada juga ikon ikon seperti *play music, pause music*.



Di halaman ini bagian materi dan juga tersedia ikon – ikon seperti “play music, pause music, slide untuk halaman selanjutnya, slide untuk halaman sebelumnya, dan juga kembali ke halaman utama”.



Di halaman ini bagian dari video pembelajaran dan juga tersedia ikon – ikon seperti “play video, pause video, dan juga kembali ke halaman utama”.

	<p>Di halaman ini bagian dari Petunjuk Penggunaan media dan juga tersedia ikon – ikon seperti “play music, pause music, dan juga kembali ke halaman utama”.</p>
	<p>Di halaman ini bagian dari Soal dan juga tersedia ikon – ikon seperti “play music, pause music, dan juga kembali ke halaman utama”.</p>
	<p>Di halaman ini bagian dari Profil Pengembang dan juga tersedia ikon – ikon seperti “play music, pause music, dan juga kembali ke halaman utama”.</p>

## b. Menyusun Instrumen

Penilaian media dilakukan melalui penyusunan instrumen penelitian yang bertujuan untuk menilai dan mengevaluasi produk media yang akan dikembangkan secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Instrumen yang divalidasi mencakup: (a) instrumen ahli bahasa, (b) instrumen ahli

desain media dan (c) instrumen ahli materi. Di sisi lain, instrumen kepraktisan terdiri dari: (a) kuesioner respons guru, dan (b) kuesioner respons siswa.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dipaparkan tiga pokok yang meliputi validitas media antara lain: ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi desain media dilakukan untuk menilai tingkat kesesuaian tampilan dan struktur media pembelajaran yang dikembangkan dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. validasi ini bertujuan memastikan bahwa aspek visual, navigasi, dan penyajian informasi telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik. Proses validasi ini menggunakan alat yang berupa kuesioner dengan skala penilaian 5 untuk setiap komponen, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang= 2”, dan “Sangat Kurang = 1”.

**Tabel 4. 2 Validasi Ahli Desain Media**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Salman Alparisi Efendi. S.Pd., M.Pd.	60	60	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, tampilan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria

kelayakan dengan perolehan persentase sebesar 100% yang berada pada kategori “sangat valid”. Dengan demikian, proses validasi ini memberikan umpan balik yang bermanfaat untuk penyempurnaan produk sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan pemahaman siswa. Proses validasi ini menggunakan alat yang berupa kuesioner dengan skala penilaian 5 untuk setiap komponen, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang = 1”.

**Tabel 4. 3 Validasi Ahli Bahasa**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.	48	50	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, penggunaan bahasa dalam media pembelajaran dinyatakan layak dengan persentase skor sebesar 96% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek kebahasaan pada media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keterbacaan, kejelasan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, validasi ini memberikan masukan untuk penyempurnaan media sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Proses validasi ini menggunakan alat yang berupa kuesioner dengan skala penilaian 5 untuk setiap komponen, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang = 1”.

**Tabel 4. 4 Validasi Hasil Ahli Materi**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Junainah, S.Pd.	48	55	87%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, isi pembelajaran dalam media yang dikembangkan dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan perolehan persentase sebesar 87% yang berada pada kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, ketepatan konsep, serta sistematika penyajian materi telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Dengan demikian, hasil validasi ini memberikan masukan yang bermanfaat dalam penyempurnaan isi media sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilakukan pada hari Kamis, 5 Februari 2026. Pelaksanaan ini

dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2 x 35 menit). Materi yang dibahas adalah cerita pendek (cerpen) dengan menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah di kembangkan. Pelaksanaan implementasi meliputi beberapa kegiatan, yaitu: (1) uji coba kepraktisan oleh pendidik dengan melibatkan satu orang guru kelas sebagai responden, dan (2) uji coba kepraktisan oleh siswa yang melibatkan 27 orang peserta didik kelas IV MIS Madinatussalam. Berikut adalah hasil dari instrumen uji coba kepraktisan guru dan siswa:

#### a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan media pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan seorang guru sebagai responden, yaitu wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

**Tabel 4. 5 Hasil Kepraktisan Guru**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Priili Zahara Amanda Putri, S.Pd.	55	55	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh guru, diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dan mampu mencapai tujuan implementasi, yaitu memperoleh respons pendidik terhadap penggunaan media di kelas IV MIS Madinatussalam.

#### **b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa**

Uji kepraktisan media pembelajaran dilakukan oleh 27 orang siswa kelas IV MIS Madinatussalam. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Hasil Kepraktisan Siswa**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
27 siswa kelas IV MIS Madinatussalam.	1.308	1.620	80%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon siswa yang telah diperoleh, media pembelajaran mendapatkan persentase nilai sebesar 80% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar di kelas IV MIS Madinatussalam.

## 4.2 Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, pada bagian ini disajikan pembahasan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan dan diimplementasikan pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam. Validasi media dilaksanakan pada tahap pengembangan (development), yaitu tahap untuk menilai kelayakan produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan oleh para ahli untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari segi materi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi diperoleh sebelum media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* diujicobakan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian para validator, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah melalui tahap revisi sesuai saran yang diberikan. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah didesain. Hasil tanggapan dari validator ahli materi 87% "sangat valid", ahli desain media 100% "sangat valid" dan dari validator ahli bahasa 96% "sangat valid". Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *articulate storyline* pantas digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah proses validasi selesai, media kemudian di implementasikan kepada siswa kelas IV MIS Madinatussalam yang beralamat di JL. Sidomulyo No. 27, Hutan, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Pengembangan media pembelajaran

*articulate storyline* menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini tahapan yang dilaksanakan terbatas pada empat tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Keterbatasan tersebut disebabkan oleh waktu penelitian yang terbatas.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang baik, sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan respon peserta didik menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik. Peserta didik menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Media yang memadukan teks, gambar, dan animasi membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi, serta implementasi terbatas kepada peserta didik. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 100% kategori “sangat valid”, hasil validasi ahli bahasa diperoleh 96% kategori “sangat valid”, dan hasil validasi ahli materi diperoleh 87% kategori “sangat valid” sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kepraktisan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini diketahui melalui uji coba pada tahap implementasi di kelas IV MIS Madinatussalam. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan respon siswa. Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “sangat praktis” dengan nilai rata-rata 100%. Sementara itu, hasil respon siswa (27 siswa) dengan nilai rata-rata 80% juga menunjukkan

kategori “sangat praktis”, yang terlihat dari kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran di kelas IV MIS Madinatussalam.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam penelitian pengembangan yang dilakukan pada siswa kelas IV MIS Madinatussalam disusun menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini digunakan karena memberikan langkah kerja yang runtut dan sistematis. Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Selanjutnya, media pembelajaran kemudian memasuki tahap implementasi melalui uji coba kepraktisan yang akan diberikan kepada guru dan siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada kelas IV MIS Madinatussalam dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi pembelajaran lain pada jenjang sekolah dasar, dengan tetap memperhatikan analisis kurikulum serta karakteristik kebutuhan siswa.

2. Media pembelajaran hasil pengembangan diharapkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik.
3. Perlu dilakukan pengembangan lanjutan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk menambahkan kualitas pembelajaran semakin meningkat dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.
4. Bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini masih berfokus pada tahap pengembangan media pembelajaran, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian dengan menambahkan variabel terikat (variabel Y), seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau minat belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga dapat mengkaji secara lebih mendalam dampak penggunaan media terhadap proses dan hasil pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, C. P. E. P., Azhari, H., & Ari, M. A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline dengan Tujuan Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Kelas VII pada Pembelajaran Atletik Nomor Lari di SMP Negeri 1 Selong. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 9(2), 250–256. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i2.3845>
- Af'idati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p22-33>
- Afifah, U. N., & Malang, U. N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA ' BERBASIS*. 181–188.
- Ajri a & Diyana b, 2021. (2021). JKPI : Jurnal Kajian Pendidikan IPA. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA Program Studi Pendidikan IPA*, 1(2), 69–75.
- Akbar, M. R., & Shandi, S. A. (2022). *Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa*. 11(2), 46–56.
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(1), 126–132. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik*. 7(4), 100–111.
- Ansori, M. Z., Faiza, D., Thamrin, & Efrizon. (2024). Development of Digital Circuits Learning Media Using Articulate Storyline with the 4D Model. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 2(3), 338–351. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v2i3.145>
- Asri Lestari, & Ulfa Danni Rosada. (2023). Pengembangan E-Modul Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Journal Central Publisher*, 1(6), 521–529. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i6.135>

- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Basyar, M. K. (2020). Pengembangan Pembelajaran PAI Model ADDIE di SMP Insan Cendekia Mandiri. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 44–57. <http://journal.uhamka.ac.id/index.php/jpi>
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1231–1242. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.274>
- Fatmawati, R. A., & Farisi, S. Al. (2025). *ANALISIS JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI 09 SUNGAI AMBAWANG memperjelas pemahaman siswa terhadap materi . Gambar , video , dan alat peraga lainnya perkembangan teknologi informasi . Pada fase perkembangan kognitif siswa sekolah dasa. 1(3)*, 148–158.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Firdaus, A. A., Yudhana, A., & Riadi, I. (2023). DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 236–245. <http://journal.umkendari.ac.id/index.php/decode>
- Gafelina, G., & Subagyo, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 179–192. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4813>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hidayah, K. A., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan Media Kekal Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ips Materi Kenampakan Alam Di Indonesia Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1372–1382.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel\\_Addie\\_Analysis\\_Design\\_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJCU760ebbIAoPY6Ujp](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJCU760ebbIAoPY6Ujp)

- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian | 183 MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 3, 183–188. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>
- Iswara, L., & Cahdriyana, R. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbantuan Geogebra pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 79–87. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2073>
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, P. Z. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Ibtidaiyah Articulate Storyline As Interactive Learning. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/22665/pdf>
- Kurniawati, D. A., & Erwinda, L. (2023). Revitalisasi pendidikan karakter: multimedia interaktif berbasis articulate storyline sebagai solusi modern. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 965. <https://doi.org/10.29210/1202323308>
- Lailimuniffah, S., & Saidah, K. (2023). Implementasi Bahan Ajar Articulate Storyline Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Untuk Kelas IV SD. *Prosiding SEMDIKJAR*, 463–469.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : kegiatan pembelajaran maka dari itu keterampilan berpikir kritis harus terus diasah agar dapat. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 375–385.
- Maharani, D. A. P., Zulaihah, U. H., Romaniah, A. K., & Jaslina, N. (2024). Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 2*, 242–252.
- Mahfida Inayati, & Mulyadi, M. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran Materi Fikih Madrasah Aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16–27. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.946>

- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Mubarok, M. I., Abdul Matin, R., Safaat, S., & Nurfitri. (2024). Metode Global Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Online) Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 2807–2937. <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mulyani, A. N. L. F. L. T. (2021). 8946-Article Text-21034-1-10-20240311. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2(2), 7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Muzdalifah, S. Q., Suryandari, S., & Rahayu, M. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(5), 40–52.
- Nurrohman, A., Dahlan, U. A., & Artikel, I. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Sains Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 2(1).
- Okpatrioka. (2023). Innovative Research And Development (R&D) in Education. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Purbatua Manurung. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Putra, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1, 15–20.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. 1(1).
- Ranasiwi, I. N., Mujiono, & Hakim, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dongeng Bergambar untuk Keterampilan Berbahasa Reseptif Berbasis Articulate Storyline pada Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 149–157. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>
- Rhamdan, D., & Kasih, N. (2025). Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline on Human Respiratory System Material for Grade V at SDN 009 Tarakan. *Sebatik*, 29(1), 74–81.

<https://doi.org/10.46984/sebatik.v29i1.2600>

- Rini T, dkk, 2020. (2020). Jurnal Riset Ilmiah. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18.
- Rizkiyana, F., & Kodri, S. (2023). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 177–185. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.388>
- Rusmin Husain, & Ditya Ibrahim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365–1374.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Setiyawan Hery. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–203.
- Soetari, E. (2020). Ilmu Hadits: Kajian Riwayatdan Dirayah. *Mimbar Pustaka*, 3(1), 20.
- Sukenti, E. (2021). Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 05(April), 26–29. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 231–242.
- Trisantri, Z., Surmilasari, N., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas 3 SD Negeri 117 Palembang. *Jurnal EduTech*, 10(2), 2442–7063.
- Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. (2023). *Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., & Aulia, S. M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T . A 2023 / 2024*. 4, 5394–5411.
- Zahwa, F. A. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 19(01), 61–78.

**LAMPIRAN**

### Lampiran 1. Lembar Hasil Wawancara

#### LEMBAR HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di MIS Madinatussalam?	1 Tahun.
2	Berapa jumlah siswa di kelas IV yang ibu ajarkan?	27 (13 laki – laki dan 14 perempuan).
3	Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran materi menyimak?	Menurut saya, pembelajaran menyimak adalah keterampilan yang paling dasar yang sangat penting bagi peserta didik. Melalui kegiatan menyimak, peserta didik belajar memahami informasi, melatih konsentrasi, dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.
4	Metode dan media apa yang biasa ibu gunakan dalam mengajar materi ini?	Metode yang saya gunakan adalah dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Adapun media yang saya gunakan biasanya memakai video seperti dari YouTube dan juga teks bacaan dari buku.
5	Apa kesulitan utama yang dialami siswa mempelajari materi ini?	Kesulitan siswa biasanya terletak pada konsentrasi siswa yang mana sebagian siswa cepat sekali kehilangan konsentrasi ketika mendengarkan teks atau cerita yang lumayan panjang, sehingga siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru.
6	Bagaimana hasil belajar siswa pada materi ini?	Menurut saya, hasil belajar siswa cukup baik, meskipun ada beberapa siswa yang kurang memahami materi ini.
7	Menurut ibu, media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan untuk materi ini?	Menurut saya, media pembelajaran yang dibutuhkan untuk materi menyimak yaitu menggunakan media audiovisual yang menarik seperti vidio cerita yang ada animasinya sehingga siswa pun tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan materi menyimak ini.

## Lampiran 2. Modul Ajar

### MODUL AJAR

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

<b>Penyusun</b>	Sherly Tiara Amanda
<b>Satuan Pendidikan</b>	MIS Madinatussalam
<b>Jenjang Sekolah</b>	Sekolah Dasar
<b>Fase/Kelas</b>	B /IV
<b>Elemen</b>	Menyimak teks cerita
<b>Capaian Pembelajaran</b>	Peserta didik mampu memahami informasi dari teks lisan, tulis, atau visual dengan mengidentifikasi pokok pikiran, unsur-unsur cerita, serta menyampaikan kembali informasi tersebut secara runtut.
<b>Kompetensi Awal</b>	Peserta didik telah mampu mendengarkan cerita sederhana dan menjawab pertanyaan dasar.
<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP (2 x 35 Menit )
<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>• Berkebinekaan Global</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Berpikir Kritis</li> <li>• Mandiri</li> </ul>
<b>Target Peserta Didik</b>	Reguler
<b>Moda Pembelajaran</b>	Tatap Muka.
<b>Model Pembelajaran yang Digunakan</b>	Program Based Learning (PBL).
<b>Metode Pembelajaran</b>	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Menyimak, Penugasan.
<b>Sarana dan Prasarana</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sumber Belajar: Buku Paket, Bahan Ajar, Internet.</li> <li>b. Media Pembelajaran: Video Pembelajaran dan Buku Bacaan</li> <li>c. Alat : Laptop, Speaker, Infokus.</li> </ol>
<b>Sumber Belajar</b>	Buku Bahasa Indonesia kela IV, Video Cerita Pendek, Buku Cerita.

## B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

### TUJUAN PEMBELAJARAN ( TP Berdasarkan CP)

Peserta didik dapat memahami isi cerita yang disampaikan secara lisan dengan mengidentifikasi tokoh, latar, peristiwa, dan amanat cerita.

### TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:

- Melalui kegiatan menyimak cerita pendek, peserta didik dapat menyebutkan tokoh dan latar cerita dengan benar. (C1-Pengetahuan)
- Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa penting dalam cerita secara runtut. (C2-Pemahaman)
- Melalui kegiatan presentasi, peserta didik mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri. (C3-Keterampilan)

### PEMAHAMAN BERMAKNA :

1. Peserta didik memahami bahwa setiap cerita memiliki informasi penting yang dapat diketahui melalui kegiatan menyimak, seperti tokoh, tempat kejadian, masalah, dan pesan moral.

### PERTANYAAN PEMANTIK :

1. Apa yang harus kita lakukan agar dapat memahami cerita yang kita dengar?
2. Informasi apa saja yang dapat kamu temukan dalam sebuah cerita?
3. Mengapa kegiatan menyimak itu penting?

### RENCANA ASESSMEN :

Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui kegiatan menyimak cerita pendek, peserta didik dapat menyebutkan tokoh dan latar cerita dengan benar.( C1-Pengetahuan)</li> </ul>	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui kegiatan diskusi, peserta didik</li> </ul>	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Uraian

dapat menjelaskan peristiwa penting dalam cerita secara runtut. (C2-Pemahaman)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui kegiatan presentasi, peserta didik mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri. (C3-Keterampilan)</li> </ul>	Keterampilan	Non Tes	Rubrik	Unjuk Kerja

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru mengucapkan salam pembuka.		10 Menit
	2. Guru mengajak siswa untuk doa Bersama dengan di pimpin dengan salah satu siswa.	Religius, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	
	3. Guru menanyakan kabar siswa dan melakukan pemeriksaan kehadiran.	Disiplin	
	4. Guru mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dengan meminta	Kemandirian	

	peserta didik menyiapkan alat tulis.	
	6. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru :	Mandiri, <i>Critical thinking</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang harus kita lakukan agar dapat memahami cerita yang kita dengar?</li> <li>• Informasi apa saja yang dapat kamu temukan dalam sebuah cerita?</li> <li>• Mengapa kegiatan menyimak itu penting?</li> </ul>	
	7. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	<i>Communication</i>
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Sintaks 1: Orientasi Peserta Didik Pada Masalah</b>	50 Menit
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernahkah kalian mendengarkan cerita Pendek dari orang tua?</li> <li>• Cerita Pendek apa yang pernah kalian dengar?</li> </ul>	
	2. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan materi pembelajaran.	
	3. Peserta didik memperhatikan media	<i>Critical thinking</i>

pembelajaran yang ditampilkan guru.	
4. . Guru dan peserta didik melakukan ice breaking Bersama-sama.	
<b>Sintaks 2: Mengorganisasikan Peserta Didik</b>	
5. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.	<i>PK, Collaboration</i>
6. Peserta didik mendapatkan LKPD yang diberikan oleh guru pada setiap kelompok. 7. Peserta didik menyimak cara mengerjakan LKPD yang di sampaikan oleh guru. 8. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi masalah pada LKPD secara berkelompok.	<i>Critical thinking Collaboration</i>
<b>Sintaks 3: Membimbing Peserta Didik</b>	
8. Peserta didik bersama kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan lkpd yang diberikan oleh guru.	<i>Critical thinking</i>
9. Pada saat yang sama, guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian kinerja peserta didik dalam kelompok.	
10. Peserta didik menuliskan jawaban pada lembar LKPD yang telah disediakan oleh guru.	<i>Critical thinking</i>

	11. Peserta didik menuliskan didampingi guru dalam proses diskusinya.	<i>Collaboration</i>
	<b>Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Karya</b>	
	12. Salah satu perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya kepada teman sekelasnya.	<i>Critical thinking</i> <i>Collaboration</i>
	13. Guru melakukan penilaian dari hasil presentasi yang dibacakan oleh masing-masing kelompok.	
	<b>Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b>	
	14. Guru membantu peserta didik untuk evaluasi terhadap analisis mereka dan proses – proses yang mereka lakukan.	<i>Collaboration</i>
<b>Penutup</b>	1. Peserta didik dan guru melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru.	<i>Communication</i> 10 Menit
	2. Guru meminta peserta didik untuk mempelajari lagi di rumah tentang materi yang telah dipelajari.	
	4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi : - Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan ?	<i>CK</i>

5. Guru bersama peserta Beriman dan didik berdo'a bersama bertakwa dengan dipimpin oleh salah terhadap Tuhan satu siswa dan guru YME dan mengucapkan salam berakhlak mulia penutup.

#### D. PENGAYAAN, KOMPONEN LAIN, REMEDIAL, DAN REFERENSI

##### PENGAYAAN REMEDIAL

1. Pengayaan diberikan kepada siswa yang sudah mencapai tujuan pembelajaran.
2. Remedial diberikan kepada siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran, yaitu menjelaskan kembali materi tentang penyebab terjadinya bencana alam, selanjutnya memberikan soal evaluasi dengan kisi-kisi yang sama namun berbeda soalnya.
3. Guru melakukan penilaian kembali dengan soal sejenis atau memberikan tugas individu terkait dengan topik yang telah dibahas.

##### KOMPONEN LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Asesmen Pengayaan dan Remedial
2. Lampiran 2 Instrumen Penilaian
3. Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
4. Lampiran 4 Bahan Ajar
5. Lampiran 5 Media

##### DAFTAR PUSTAKA

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Badan Penelitian dan Pengembangann dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Medan, 6 Februari 2026

Mengetahui,


Kepala Sekolah  
  
 Anizah Nururung, S.Pd., M.Pd.



Guru Kelas

  
 Prili Zahara Amanda Putri, S.Pd.

Peneliti

  
 Sherly Tiara Amanda

### Lampiran 3. Materi Pembelajaran

#### MATERI PEMBELAJARAN

**Kelas** : IV (Empat)

**Tema** : 8/ Daerah Tempat Tinggalku

**Sub Tema** : Lingkungan Tempat Tinggalku

#### Cerita Pendek (Cerpen)

##### A. Pengertian Cerpen

Cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa naratif yang menceritakan sebuah peristiwa penting dalam kehidupan tokohnya secara singkat dan padat. Cerita dalam cerpen biasanya berfokus pada satu konflik utama sehingga alurnya tidak berbelit-belit dan mudah dipahami. Tokoh yang muncul dalam cerpen umumnya sedikit, dengan latar waktu dan tempat yang terbatas. Karena penyajiannya ringkas, cerpen dapat dibaca dalam waktu singkat dan tetap mampu memberikan kesan atau pesan yang kuat kepada pembacanya.

##### B. Ciri-ciri Cerpen

- a. Isinya cenderung kurang kompleks.
- b. Fokus cerita terpusat pada satu kejadian.
- c. Hanya menggunakan satu alur cerita yang rapat.
- d. Tokoh dalam cerpen sangat terbatas dan diulas secara kilas.
- e. Setting yang digunakan biasanya Tunggal.
- f. Tempo waktunya relative pendek.

##### C. Unsur-Unsur Cerpen (Unsur Intrinsik)

- a. Tema

Tema dapat diperoleh setelah kita membaca secara menyeluruh isi cerita.

b. Alur

Alur merupakan bagian rangkaian perjalanan cerita yang tidak tampak. Jalan cerita dikuatkan dengan hadirnya alur

c. Tokoh dan Perwatakan

Tokoh adalah pemeran, orang atau subjek dalam cerita, sedangkan perwatakan adalah sifat atau hal yang dilakukan oleh tokoh.

d. Latar (Setting)

Latar atau *Setting* dapat dikelompokkan dalam *setting* tempat, *setting* waktu, dan *setting* sosial.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang berhubungan dengan siapakah yang menceritakan kisah dalam cerpen.

f. Gaya

Gaya menyangkut cara khas pengarang dalam mengungkapkan ekspresi berceritanya dalam cerpen yang ia tulis.

g. Amanat

Amanat Adalah bagian akhir yang merupakan pesan dari cerita yang dibaca.

## Lampiran 4. LKPD Siswa

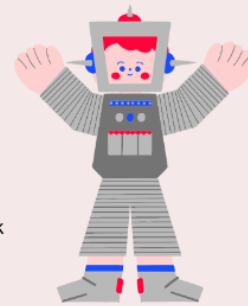
Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

# Memahami Cerpen Kehidupan Di Masa Depan

Bacalah teks cerpen Kehidupan Di Masa Depan, kemudian jawablah pertanyaannya!

Di suatu pagi tahun 2080, Dira terbangun dengan suara lembut dari robot kecil bernama Luma.  
"Selamat pagi, Dira. Waktunya sarapan," kata Luma sambil menyalakan lampu kamar.  
Dira tersenyum. Ia tidak perlu repot menyiapkan makanan karena di dapur sudah ada mesin pintar yang bisa memasak nasi goreng hanya dengan menekan tombol. Setelah sarapan, Dira bersiap sekolah. Tetapi, sekolahnya tidak seperti sekarang. Ia tidak perlu berjalan kaki atau naik kendaraan. Cukup duduk di kursi khusus, lalu kaca hologram muncul di depan matanya. Guru dan teman-teman sekelasnya muncul dalam bentuk bayangan cahaya yang bisa bergerak dan berbicara.



"Anak-anak, hari ini kita belajar tentang planet-planet baru," kata Bu Guru. Dengan sekali sentuh, seluruh kelas seakan-akan berada di luar angkasa. Dira bisa melihat planet Mars, Jupiter, dan Saturnus begitu nyata, padahal ia masih berada di rumah.  
Malam pun tiba. Dira berbaring di tempat tidur sambil menatap jendela. Dari sana, ia melihat mobil-mobil terbang melintas di langit, mirip burung. Ia pun berbisik,  
"Wah, masa depan memang penuh keajaiban. Tapi aku harus tetap rajin belajar, supaya bisa ikut menciptakan teknologi hebat untuk manusia."  
Dira pun tersenyum bahagia, membayangkan kehidupan manusia di masa depan yang serba canggih namun tetap menyenangkan.

- 1 Menurutmu, apa kelebihan kehidupan di masa depan seperti dalam cerita itu?

---



---

- 2 Menurutmu, apa kekurangannya jika semua serba canggih dan digital?

---



---

- 3 Jika kamu hidup di masa depan teknologi apa yang ingin kamu ciptakan?

---



---

## Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Media

### LEMBAR ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE (AHLI MEDIA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Ahli Media :

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media.

Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

2. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

### B. Aspek Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Desain tampilan media sesuai untuk belajar peserta didik.					
2.	Media articulate storyline sesuai digunakan pada kelas IV SD.					
3.	Media articulate storyline sesuai dengan materi pembelajaran.					
4.	Jenis dan ukuran huruf terbaca dengan baik pada layar perangkat.					
5.	Media articulate storyline mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran.					
6.	Ilustrasi, animasi, dan gambar yang digunakan mendukung pemahaman materi					
8.	Tampilan media articulate storyline sudah menarik perhatian siswa.					
9.	Media secara keseluruhan menyampaikan pesan pembelajaran dengan jelas dan efektif.					
10.	Penggunaan media membuat pembelajaran lebih menarik.					
11.	Media membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.					
12.	Media tetap berfungsi dengan baik meskipun digunakan berulang kali.					

### **C. Kesimpulan**

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

### **D. Komentor/Saran Perbaikan :**

--

**Medan, Januari 2026**

**Ahli Media**

( )

**LEMBAR ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE  
(AHLI MEDIA)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Ahli Media : Salman Alparisi Efendi, s.pd., M.pd.

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media.

Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

2. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

#### B. Aspek Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Desain tampilan media sesuai untuk belajar peserta didik.	✓				
2.	Media articulate storyline sesuai digunakan pada kelas IV SD.	✓				
3.	Media articulate storyline sesuai dengan materi pembelajaran.	✓				
4.	Jenis dan ukuran huruf terbaca dengan baik pada layar perangkat.	✓				
5.	Media articulate storyline mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran.	✓				
6.	Ilustrasi, animasi, dan gambar yang digunakan mendukung pemahaman materi	✓				
8.	Tampilan media articulate storyline sudah menarik perhatian siswa.	✓				
9.	Media secara keseluruhan menyampaikan pesan pembelajaran dengan jelas dan efektif.	✓				
10.	Penggunaan media membuat pembelajaran lebih menarik.	✓				
11.	Media membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.	✓				
12.	Media tetap berfungsi dengan baik meskipun digunakan berulang kali.	✓				

**C. Kesimpulan**

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

**D. Komentar/Saran Perbaikan :**

MOHON DIBUAT PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

Medan, 22 Januari 2026

Ahli Media



(Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.)

## Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE (AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Ahli Materi :

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

2. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

### B. Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam pembelajaran.					
2.	Kesesuaian standar kompetensi terhadap indikator pembelajaran.					
3.	Materi disajikan secara runtut dan mudah dipahami.					
4.	Materi disusun menarik dan mendorong minat belajar siswa.					
5.	Penyampaian materi memotivasi siswa untuk aktif belajar.					
6.	Materi di dukung dengan media yang tepat.					
8.	Teks dan visual materi saling mendukung.					
9.	Media mampu memotivasi siswa dalam mempelajari materi.					
10.	Penjelasan materi membantu siswa memahami konsep secara mandiri.					
11.	Penyajian materi terintegrasi dengan animasi, gambar, atau audio secara tepat.					
Jumlah Skor Total						

### **C. Kesimpulan**

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

### **D. Komentor/Saran Perbaikan :**

--

**Medan, Februari 2026**

**Ahli Materi**

( )

**ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE  
( AHLI MATERI )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV  
MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Ahli Materi : *Juninah, S.Pd.*

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media.

Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

6. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
7. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
8. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

#### B. Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam pembelajaran.	✓				
2.	Kesesuaian standar kompetensi terhadap indikator pembelajaran.	✓				
3.	Materi disajikan secara runtut dan mudah dipahami.	✓				
4.	Materi disusun menarik dan mendorong minat belajar siswa.	✓				
5.	Penyampaian materi memotivasi siswa untuk aktif belajar.		✓			
6.	Materi di dukung dengan media yang tepat.		✓			
8.	Teks dan visual materi saling mendukung.	✓				
9.	Media mampu memotivasi siswa dalam mempelajari materi.	✓				
10.	Penjelasan materi membantu siswa memahami konsep secara mandiri.	✓				
11.	Penyajian materi terintegrasi dengan animasi, gambar, atau audio secara tepat.	✓				
Jumlah Skor Total		48				

**C. Kesimpulan**

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline ini dinyatakan:


<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak Layak

**D. Komentar/Saran Perbaikan :**

--

Medan, 6 Februari 2026

Ahli Materi

  
(Junainah, S.Pd.)

## Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE (AHLI BAHASA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Ahli Bahasa :

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media.

Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

2. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

### B. Aspek Penilaian Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.					
2.	Struktur kalimat mudah dipahami oleh siswa kelas IV.					
3.	Penggunaan tanda baca sesuai dengan aturan yang berlaku.					
4.	Informasi disajikan secara komunikatif sehingga memudahkan pemahaman.					
5.	Pilihan kata tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi siswa.					
6.	Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa SD.					
7.	Ketepatan tata bahasa					
8.	Tidak terdapat kata-kata yang bernuansa negatif atau tidak pantas untuk anak.					
9.	Gaya bahasa mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.					
10.	Kalimat tidak mengandung struktur yang kompleks dan sulit dipahami anak.					
<b>Jumlah Skor Total</b>						

### C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

### D. Komentor/Saran Perbaikan:

--

**Medan, Januari 2026**

**Ahli Bahasa**

( )

**ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE  
(AHLI BAHASA)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Ahli Bahasa : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media.

Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

2. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

#### B. Aspek Penilaian Ahli Bahasa


No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				
2.	Struktur kalimat mudah dipahami oleh siswa kelas IV.	✓				
3.	Penggunaan tanda baca sesuai dengan aturan yang berlaku.		✓			
4.	Informasi disajikan secara komunikatif sehingga memudahkan pemahaman.	✓				
5.	Pilihan kata tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi siswa.	✓				
6.	Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa SD.	✓				
7.	Ketepatan tata bahasa	✓				
8.	Tidak terdapat kata-kata yang bernuansa negatif atau tidak pantas untuk anak.	✓				
9.	Gaya bahasa mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.	✓				
10.	Kalimat tidak mengandung struktur yang kompleks dan sulit dipahami anak.		✓			
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>46</b>				

**C. Kesimpulan**

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline ini dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak Layak

**D. Komentar/Saran Perbaikan :**


---

Medan, 26 Januari 2026

Ahli Bahasa



(M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.)

## Lampiran 8. Lembar Angket Respon Guru

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE (RESPON GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Nama Guru :

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media.

Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

2. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

### B. Aspek Penilaian Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan media menarik bagi siswa.					
2.	Ilustrasi visual mendukung penyampaian materi.					
3.	Kesesuaian media dengan materi					
4.	Membantu menyampaikan materi pelajaran.					
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa.					
6.	Media mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran.					
7.	Media membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.					
8.	Latihan atau kuis dalam media mampu mengukur pemahaman siswa.					
9.	Kreatif dalam menyajikan materi					
10.	Kepraktisan memakai media pembelajaran interaktif articulate storyline					
11.	Penggunaan media dapat digunakan secara berulang					
<b>Jumlah Skor Total</b>						

### C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

### D. Komentor/Saran Perbaikan:

--

**Medan, Februari 2026**

**Guru Kelas IV**

( )

**VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE  
(RESPON GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Penyusun : Sherly Tiara Amanda

Nama Guru : Prili Zahara Amanda Putri, S.Pd

Sasaran Pengguna : Siswa kelas IV MIS Madinatussalam

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

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dari pernyataan terhadap media.

Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

2. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai dengan harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda hingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan dan pendapat. Semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline.

#### B. Aspek Penilaian Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan media menarik bagi siswa.	✓				
2.	Ilustrasi visual mendukung penyampaian materi.	✓				
3.	Kesesuaian media dengan materi	✓				
4.	Membantu menyampaikan materi pelajaran.	✓				
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa.	✓				
6.	Media mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran.	✓				
7.	Media membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.	✓				
8.	Latihan atau kuis dalam media mampu mengukur pemahaman siswa.	✓				
9.	.Kreatif dalam menyajikan materi	✓				
10.	Kepraktisan memakai media pembelajaran interaktif articulate storyline	✓				
11.	Penggunaan media dapat digunakan secara berulang	✓				
<b>Jumlah Skor Total</b>		55				

## Lampiran 9. Lembar Angket Respon Siswa

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE (RESPON SISWA)

Nama	:	
Kelas	:	
Hari/Tanggal	:	

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Isilah Nama, Kelas, Hari dan Tanggal dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi atau memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
3. Pada lembar angket ini terdapat beberapa indicator pernyataan penilaian. Perhatikan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran interaktif articulate storyline yang baru saja kamu pelajari dan kamu gunakan.
4. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan mulai dari “Sangat Kurang Setuju” sampai dengan “Sangat Setuju”.
5. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
6. Jika ada yang tidak dimengerti, silahkan bertanya kepada guru atau peneliti.

#### Keterangan Penilaian Skor:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

### B. Aspek Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah tampilan media pembelajaran articulate storyline menarik?					
2.	Apakah warna dan gambarnya membuat kamu semangat belajar?					
3.	Apakah media ini membantu kamu lebih memahami pelajaran?					
4.	Apakah kamu merasa lebih cepat paham setelah belajar dengan media ini?					
5.	Apakah kamu lebih bersemangat belajar dengan media ini?					
6.	Apakah media ini membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan?					
7.	Apakah media ini membantu kamu memahami hal-hal yang sebelumnya sulit?					
8.	Apakah belajar dengan media ini membuat kamu tidak cepat bosan?					
9.	Apakah kamu lebih senang belajar menggunakan media daripada hanya mendengarkan penjelasan guru?					
10.	Apakah menurut kamu media ini bagus untuk digunakan di kelas setiap hari?					
11.	Apakah media ini membantu kamu mengingat pelajaran dengan lebih mudah?					
12.	Apakah media ini membuat kamu ingin belajar lebih lama?					
<b>Jumlah Skor Total</b>						

**VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE  
(RESPON SISWA)**

Nama	: Shafira Shafli Chaniago
Kelas	: 43
Hari/Tanggal	: Jumat tanggal 6 bulan Februari

**A. Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah Nama, Kelas, Hari dan Tanggal dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi atau memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Pada lembar angket ini terdapat beberapa indicator pernyataan penilaian. Perhatikan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran interaktif articulate storyline yang baru saja kamu pelajari dan kamu gunakan.
4. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan mulai dari "Sangat Kurang Setuju" sampai dengan "Sangat Setuju".
5. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
6. Jika ada yang tidak dimengerti, silahkan bertanya kepada guru atau peneliti.

**Keterangan Penilaian Skor:**

- ✓ Skor 5 = Sangat Baik
- Skor 4 = Baik
- Skor 3 = Cukup Baik
- Skor 2 = Kurang Baik
- Skor 1 = Tidak Baik

## B. Aspek Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah tampilan media pembelajaran articulate storyline menarik ?	✓				
2.	Apakah warna dan gambarnya membuat kamu semangat belajar?	✓				
3.	Apakah media ini membantu kamu lebih memahami pelajaran?	✓				
4.	Apakah kamu merasa lebih cepat paham setelah belajar dengan media ini?	✓				
5.	Apakah kamu lebih bersemangat belajar dengan media ini?	✓				
6.	Apakah media ini membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan?	✓				
7.	Apakah media ini membantu kamu memahami hal-hal yang sebelumnya sulit?	✓				
8.	Apakah belajar dengan media ini membuat kamu tidak cepat bosan?	✓				
9.	Apakah kamu lebih senang belajar menggunakan media daripada hanya mendengarkan penjelasan guru?	✓				
10.	Apakah menurut kamu media ini bagus untuk digunakan di kelas setiap hari?		✓			
11.	Apakah media ini membantu kamu mengingat pelajaran dengan lebih mudah?	✓				
12.	Apakah media ini membuat kamu ingin belajar lebih lama?	✓				
<b>Jumlah Skor Total</b>		59				

**VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE  
(RESPON SISWA)**

Nama	: PIRI ALBAR WAIS
Kelas	: A3
Hari/Tanggal	: 6/2/2025

**A. Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah Nama, Kelas, Hari dan Tanggal dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi atau memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
3. Pada lembar angket ini terdapat beberapa indicator pernyataan penilaian. Perhatikan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran interaktif articulate storyline yang baru saja kamu pelajari dan kamu gunakan.
4. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan mulai dari "Sangat Kurang Setuju" sampai dengan "Sangat Setuju".
5. Berila tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
6. Jika ada yang tidak dimengerti, silahkan bertanya kepada guru atau peneliti.

**Keterangan Penilaian Skor:**

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

## B. Aspek Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah tampilan media pembelajaran articulate storyline menarik ?	✓				
2.	Apakah warna dan gambarnya membuat kamu semangat belajar?	✓				
3.	Apakah media ini membantu kamu lebih memahami pelajaran?	✓				
4.	Apakah kamu merasa lebih cepat paham setelah belajar dengan media ini?	✓				
5.	Apakah kamu lebih bersemangat belajar dengan media ini?	✓				
6.	Apakah media ini membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan?	✓				
7.	Apakah media ini membantu kamu memahami hal-hal yang sebelumnya sulit?		✓			
8.	Apakah belajar dengan media ini membuat kamu tidak cepat bosan?	✓				
9.	Apakah kamu lebih senang belajar menggunakan media daripada hanya mendengarkan penjelasan guru?		✓			
10.	Apakah menurut kamu media ini bagus untuk digunakan di kelas setiap hari?	✓				
11.	Apakah media ini membantu kamu mengingat pelajaran dengan lebih mudah?	✓				
12.	Apakah media ini membuat kamu ingin belajar lebih lama?					✓
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>54</b>				

**VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE  
(RESPON SISWA)**

Nama	: DfA0
Kelas	: 4
Hari/Tanggal	: )hA8, 6

**A. Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah Nama, Kelas, Hari dan Tanggal dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi atau memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Pada lembar angket ini terdapat beberapa indicator pernyataan penilaian. Perhatikan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran interaktif articulate storyline yang baru saja kamu pelajari dan kamu gunakan.
4. Jawaban diberikan pada kolom skor yang sudah disesuaikan dengan rentang skala kepraktisan mulai dari "Sangat Kurang Setuju" sampai dengan "Sangat Setuju".
5. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu untuk setiap pertanyaan yang diberikan.
6. Jika ada yang tidak dimengerti, silahkan bertanya kepada guru atau peneliti.

**Keterangan Penilaian Skor:**

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

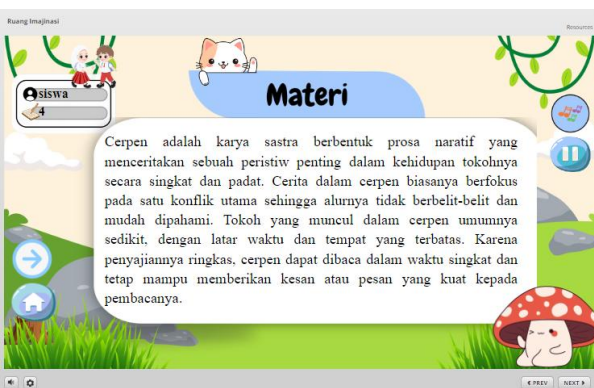
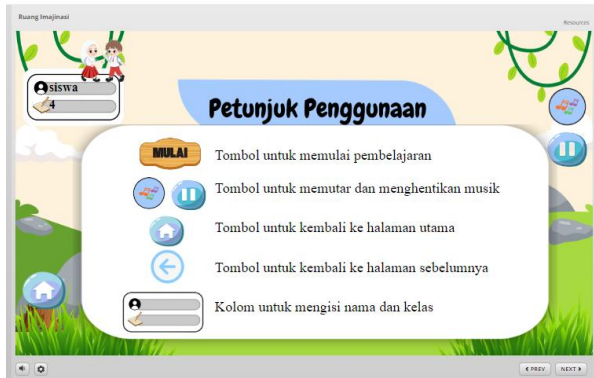
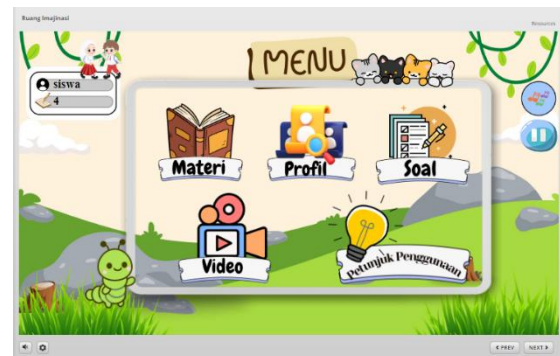
Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

## B. Aspek Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah tampilan media pembelajaran articulate storyline menarik ?	✓				
2.	Apakah warna dan gambarnya membuat kamu semangat belajar?		✓			
3.	Apakah media ini membantu kamu lebih memahami pelajaran?	✓				
4.	Apakah kamu merasa lebih cepat paham setelah belajar dengan media ini?	✓				
5.	Apakah kamu lebih bersemangat belajar dengan media ini?	✓				
6.	Apakah media ini membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan?	✓				
7.	Apakah media ini membantu kamu memahami hal-hal yang sebelumnya sulit?			✓		
8.	Apakah belajar dengan media ini membuat kamu tidak cepat bosan?	✓				
9.	Apakah kamu lebih senang belajar menggunakan media daripada hanya mendengarkan penjelasan guru?	✓				
10.	Apakah menurut kamu media ini bagus untuk digunakan di kelas setiap hari?					✓
11.	Apakah media ini membantu kamu mengingat pelajaran dengan lebih mudah?					✓
12.	Apakah media ini membuat kamu ingin belajar lebih lama?					✓
<b>Jumlah Skor Total</b> $\angle$		<b>45</b>				

## Lampiran 10. Desain Media



Ruang Imajinasi

Siswa 4

### Unsur-Unsur Cerpen

Tema: Tema dapat diperoleh setelah kita membaca secara menyeluruh isi cerita.


- Alur: Alur merupakan bagian rangkaian perjalanan cerita yang tidak tampak. Jalan cerita dikuatkan dengan hadirnya alur
- Tokoh dan Perwatakan: Tokoh adalah pemeran, orang atau subjek dalam cerita, sedangkan perwatakan adalah sifat atau hal yang dilakukan oleh tokoh.
- Latar (*Setting*): Latar atau *Setting* dapat dikelompokkan dalam *setting* tempat, *setting* waktu, dan *setting* sosial.

PREV NEXT

Ruang Imajinasi

Siswa 4

### Video



PREV NEXT

Ruang Imajinasi

Siswa 4

Hai siswa, Kerjakan soal dengan benar ya!  
Bacalah dengan cermat setiap soal sebelum memilih jawaban yang paling tepat. Untuk mulai mengerjakan soal, silahkan tekan tombol lanjut dibawah ini.

Selanjutnya

PREV NEXT

Ruang Imajinasi

Siswa 4

### Soal

1. Siapakah tokoh utama dalam video pembelajaran tersebut?

Pohon Apel       Kelinci

Mimi                 Burung

PREV NEXT

**Lampiran 11. Dokumentasi**



**Dokumentasi Observasi Awal**



**Dokumentasi Kegiatan**

## Lampiran 12.K1



FORM K 1

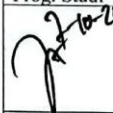

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

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 : Sherly Tiara Amanda  
 NPM : 2202090232  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS  
 IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV Madinatussalam	
	Pengembangan Media Interaktif FlipBook Digital Terhadap Pemahaman Membaca Siswa Kelas 3 MIS Madinatussalam	
	Pengembangan Media Kartu Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa di MIS Madinatussalam	

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

Medan, 7 Oktober 2025



Hormat Pemohon,



Sherly Tiara Amanda

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 13. K2

 <b>UMSU</b> <small>Unggul • Cerdas • Terampil</small>	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : <a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a>	<b>FORM K 2</b>
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 NPM ProgramStudi	: Sherly Tiara Amanda : 2202090232 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :		
"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam"		
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :		
Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, 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, 7 Oktober 2025 Hormat Pemohon,		
		
Sherly Tiara Amanda		
Dibuat Rangkap3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan		

## Lampiran 14. K3



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

Nomor : 2367/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
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 : **Sherly Tiara Amanda**  
N P M : 2202090232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate  
Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, 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 daluwarsa tanggal : **08 Oktober 2026**

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1447 H  
08 Oktober 2025 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd**  
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

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



## Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Proposal



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

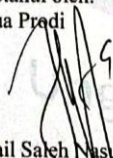


### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Sherly Tiara Amanda  
NPM : 2202090232  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam


Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
07/10-2025	ACC judul proposal	
09/11-2025	Perbaiki penulisan, tambahan referensi, perbaiki bab i, ii, iii	
12/11-2025	Tambah lampiran lengkap	
20/11-2025	Penulisan referensi dan Daftar pustaka harus sesuai	
26/11-2025	Perbaiki lembar vaudator penelitian	
05/12-2025	lengkapi lampiran	
12/12-2025	ACC seminar proposal	

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

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

Medan, 12 Desember 2025

Dosen Pembimbing

  
Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 16. Lembar Pengesahan Proposal



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:


Nama : Sherly Tiara Amanda  
NPM : 2202090232  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

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

  
Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd.

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 17. Lbembar Pengesahan Hasil Proposal



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sherly Tiara Amanda  
 NPM : 2202090232  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Pada hari Selasa, Tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 23 Desember 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

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

## Lampiran 18. Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Sherly Tiara Amanda  
 NPM : 2202090232  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, Tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Desember 2025

Ketua Program Studi

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

## Lampiran 19. Lembar Permohonan Izin Riset



Nomor : 341/II.3-AU/UMSU-02/F/2026  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 12 Sya'ban 1447 H  
31 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah MIS Madinatussalam  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana 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 : Sherly Tiara Amanda  
N P M : 2202090232  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam

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



**\*\*Pertingal\*\***



## Lampiran 20. Lembaran Balasan Surat Izin Riset



**YAYASAN PERGURUAN MADINATUSSALAM  
SUMATERA UTARA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA MADINATUSSALAM**  
 KEC. PERCUT SEI TUAN KAB. DELI SERDANG  
 NPSN : 60703772 NSM : 111212070019 Email : 111212070019percuteitian@gmail.com  
 Jl. Sidomulyo Pasar IX Dusun XIII Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang - Sumut  
 HP. 0853 7037 3319

Nomor : MI/S/019/PP.01.1/117/II/2026 Sei Rotan, 05 Februari 2026  
 Lampiran : -  
 Hal : Surat Balasan Permohonan Izin Riset

Yth,  
 Bapak/Tbu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat, menindak lanjuti surat Bapak/Tbu Nomor : 341/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 31 Januari 2026, dengan ini kami sampaikan bahwa nama berikut ini:

Nama : Sherly Tiara Amanda  
 NPM : 2202090232  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah selesai melaksanakan Riset di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Madinatussalam Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang guna memperoleh keterangan dan data-data yang diperlukan dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Kelas IV MIS Madinatussalam.”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.




*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Kepala Madrasah  
  
 Atika Manurung, M.Pd

## Lampiran 21. Turnitin

### TURNITIN RSY

## SKRIPSIIII SHERLY TIARA AMANDA FIXxx.docx

-  265-B2-Informatik 2 DES 029
-  265-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
-  FH Karnten Gemeinnutzige Gesellschaft mbH

### Document Details

Submission ID  
tm.od:1.345137051

80 Pages

Submission Date  
feb 24, 2026, 2:50 PM GMT+1

13359 Words

Download Date  
feb 24, 2026, 2:55 PM GMT+1

89727 Characters




File Name  
SKRIPSIIII SHERLY TIARA AMANDA  
FIXxx.docx

File Size  
1769 KB




## 18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database

### Top Sources

- 16%  Internet sources
- 9%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

### Top Sources

16%  Internet sources  
 9%  Publications  
 6%  Submitted works (Student Papers)

### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	fkeb.delihusada.ac.id	2%
2	Internet	repository.poltekkes-tjk.ac.id	<1%
3	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
4	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
5	Internet	repository.aisyahuniversity.ac.id	<1%
6	Internet	123dok.com	<1%
7	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
8	Internet	repository.umprl.ac.id	<1%
9	Internet	eprints.stikeshamzar.ac.id	<1%
10	Internet	poltekkesbdg.info	<1%
11	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%

**Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**Nama** : Sherly Tiara Amanda  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**T. Tanggal Lahir** : Bandar Klippa, 16 Juni 2004  
**Tempat Tinggal** : JL. Sidomulyo Dusun V Desa Tembung  
**Email** : [asherlytiara@gmail.com](mailto:asherlytiara@gmail.com)

**Jenjang Pendidikan :**

1. MIS Madinatussalam Percut Sei Tuan
2. MTS Madinatussalam Percut Sei Tuan
3. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan