



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3
PADA MATERI BILANGAN PRIMA DI SDIT RAUDHATURRAHMAH
PEKANBARU**



OLEH

**CATUR WULANDARI
NIM 11718201368**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2024 M**



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3
PADA MATERI BILANGAN PRIMA DI SDIT RAUDHATURRAHMAH
PEKANBARU**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

CATUR WULANDARI

NIM 11718201368

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2024 M**

PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru* yang ditulis oleh Catur Wulandari NIM. 11718201368 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang *Munaqasah* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 11 Januari 2024


Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing



H. Subhan, M.Ag
NIP. 197310172005011007



Melly Andriani, M.Pd.
NIP. 197210151996032001

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudhatul Rahmah Pekanbaru* Oleh Catur Wulandari NIM. 11718201368 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 04 Rajab 1445 H / 16 Januari 2024. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 11 Rajab 1445 H
23 Januari 2024 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dra. Syafrida, M.Ag.

Penguji III

Dr. Mardia Hayati, M.Ag.

Penguji II

Khusnal Marzuqo, M.Pd.

Penguji IV

Susiba, S.Ag., M.Pd.I.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadir, M.Ag.

NIP. 19650521 199402 1 001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Catur Wulandari
NIM : 11718201368
Tempat/Tgl. Lahir : Perawang, 28 Oktober 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI STORYLINE 3 PADA MATERI BILANGAN PRIMA SD IT RAUDHATURRAHMAH PEKANBARU

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 11 Januari 2024
 Yang membuat pernyataan



Catur Wulandari
 NIM. 11718201368

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Himpunan Mahasiswa UIN Suska Riau
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.,

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Bilangan Prima Di SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru**. Shalawat beriring salam selalu dihadiahkan kepada Nabi junjungan alam, Nabi Muhammad Shalallaahu 'alaihi wa sallam yang telah mengeluarkan ummatnya dari kegelapan kepada yang terang benderang. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari do'a, restu dan dukungan dari kedua orangtua tercinta, bapak Bambang Gunawan dan ibu Ani Sulastri. Terima kasih atas do'a, restu dan dukungannya. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada ibu Melly Andriani, M. Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, ilmu, wawasan serta kesabaran yang teramat besar dalam membimbing penulis selama menyelesaikan skripsi. Penyelesaian skripsi ini juga banyak mendapatkan bantuan, perhatian, bimbingan, motivasi, serta masukan-masukan dari berbagai pihak baik secara

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

moril maupun materi, kasih yang tulus serta penghargaan yang tinggi juga penulis sampaikan kepada:

1. Rektor UIN Suska Riau Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., Wakil Rektor I Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Dr. H. Mas'ud Zein M.Pd., dan Wakil Rektor III Bapak Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., yang telah memberikan izin dan waktu untuk menimba ilmu di perguruan tinggi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., Wakil Dekan I Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Ibu Dr. Hj. Zubaidah Amir M.Z., M.Pd., Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Kons. serta staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Bapak H. Subhan, M.Ag., dan Ibu Melly Andriani, M.Pd.
4. Ibu Melly Andriani, M. Pd., selaku penasehat akademik sekaligus sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, ilmu, wawasan serta kesabaran yang teramat besar dalam mengarahkan, memberi saran, membimbing penulis selama masa menjalani perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/ Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah berjasa dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh studi di perguruan tinggi ini.

6. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya pada Prodi PGMI; Bapak Zuhri Azhari, S.Sos., yang telah memberikan bantuan di bidang administrasi selama perkuliahan. Dan seluruh staf perpustakaan UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang memberikan pelayanan dan fasilitas berharga kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Muhammad Ilham Syarif., M.Pd., dan Bapak Khusnal Marzuki, M.Pd., selaku tim ahli yang memvalidasi media ini.
8. Bapak Dr. H. Tris Tiyo Hendro Yuwono, S.P., M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah. Bapak/Ibu majelis guru dan tata usaha SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis memperoleh data yang dibutuhkan selama melakukan penelitian.
9. Bapak, Ibu, Mba Dian, Mba Dwi, Mba Tari, dan Adik Inung, yang setia menunggu kelulusan penulis dan selalu memberikan dukungan, nasihat, serts doa terbaik, berbagai bantuan baik secara moril maupun materi kepada penulis.
10. Sahabat yang semoga sehidup surga, Ka Iwil, Yolan, Indah, Ipit, Hening, Feby, dan Rahma, yang selalu mendukung agar segera selesainya skripsi ini.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Teman terbaik penulis, Ijek Antoni, S.Pd., dan Sayogi Majid, S.Kom., yang berkenan membantu penulis dengan meminjamkan laptop hingga skripsi ini selesai.

12. Teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2017 khususnya kelas PGMI C semester I dan kelas PGMI A semester II hingga kini yang telah menjadi teman dan sahabat penulis selama menjalani perkuliahan.

Terima kasih atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang disebutkan diatas. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal jariyah dan Allah berikan balasan yang baik di dunia dan akhirat, Aamiin. Tak ada gading yang tak retak, tak ada manusia yang sempurna, selaku manusia biasa, penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, masih terdapat banyak kekurangan didalamnya. Dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap semoga tujuan dari pembuatan skripsi ini dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.,

Pekanbaru, 13 Januari 2024
Penulis,

Catur Wulandari
NIM. 11718201368

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil' alamin...

*Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala,
Tuhan semesta alam yang kasih sayang-Nya begitu luas,
pertolongan-Nya tiada terbalas..*

*Yaa Rabb, tak pernah lupa lisanku untuk selalu mengucapkan syukur atas nikmat dan kekuatan
yang selalu Engkau limpahkan kepada hamba.*

*Dalam setiap perjalanan, aku mencari secercah ilmu,
potongan-potongan ilmu pengetahuan mulai terkumpul dengan keyakinan akan rahmat-Mu*

*Dengan kegigihan usaha serta dalamnya do'a,
karya kecilku ini adalah buah dari secercah ilmu pengetahuan yang telah Engkau ridhai.*

Yaa Allah...

*Izinkan Aku mempersembahkan karya kecilku yang penuh makna untuk orang yang amat
kusayangi,*

*yang senantiasa mencurahkan segalanya untukku. Segala jasa mereka tak mungkin
terbalaskan... Bapak dan Ibu.*

Pak, Bu...

*Terima kasih atas segalanya, tak dapat Ku sebutkan satu persatu pengorbanan Ibu dan
Bapak dalam mengusahakan apa yang terbaik untukku.*

Segala bentuk pencapaianku adalah berkat usaha dan do'a yang Ibu dan Bapak langitkan.

Semoga Allah senantiasa melimpahkan kebaikan kepada Ibu dan Bapak,

*Semoga Allah membalas kebaikan Ibu dan Bapak dengan kebaikan yang banyak
di dunia dan akhirat*

Dan semoga kita kembali disatukan di jannah-Nya.

Aamiin.

*Segala bentuk pencapaian ini juga tidak luput dari do'a dan kasih orang-orang tersayang.
Semoga pencapaian ini dapat dirasakan kebahagiaannya oleh orang-orang yang kusayangi...*

Jazakumullah khairan katsiran wa baarakallaahu fikum

-Catur Wulandari-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Catur Wulandari, (2024): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang interaktif materi bilangan prima dan mendeskripsikan reaksi pendidik serta peserta didik terhadap media yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3*. Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah penggunaan bahan ajar yang kurang beragam dan aksesibilitas bahan ajar buku teks yang kurang menarik bagi peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media, validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian 23 peserta didik dari kelas IV dan satu pendidik dipilih dan diuji coba untuk menentukan bagaimana reaksi pengguna media atau video pembelajaran yang telah dibuat menggunakan angket. Hasil yang diperoleh dari persentase skor media adalah sebesar 82% dari dengan kategori sangat baik dan 83% dari ahli materi dengan kategori sangat baik. Kemudian pada tahap uji coba media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* terhadap respon 23 peserta didik, didapati hasil presentase sebesar 65% kategori baik serta 96% dari pendidik yang masuk pada kategori sangat baik. Dengan skor yang diperoleh tersebut, maka media ini di kategorikan valid dan praktis penggunaannya.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Articulate Storyline 3, Penelitian Pengembangan*



ABSTRACT

Catur Wulandari, (2024): Developing Interactive Learning Media with Articulate Storyline 3 on Prime Number Material at Islamic Integrated Elementary School of Raudhaturrahmah Pekanbaru

This research aimed at describing validity and practicality levels of interactive learning media on Prime Number material and describing student reaction to the media developed with Articulate Storyline 3. This research was instigated with the lack of various teaching material use and the teaching material accessibility of text book that did not interest students. It was Research and Development with ADDIE development model. Validation was done by media and material experts to find out validity and practicality of the media. Then, 23 the fourth-grade students and a teacher were selected and tested to determine the user reaction to the media or learning video developed with questionnaires. The results showed that the percentage scores were 82% by media experts with very good category and 83% by material experts with very good category. In the stage of testing interactive media with Articulate Storyline 3 to 23 student responses, the percentage results were 65% with good category and 96% with very good category by the teacher. With the scores obtained, the media use was on valid and practical categories.

Keywords: Teaching Material, Articulate Storyline 3, Research and Development

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخص

شاتور وولانداري، (٢٠٢٤): تطوير وسائل التعليم التفاعلية باستخدام القصة الواضحة ٣ على مادة الأعداد الأولية في مدرسة روضة الرحمة الابتدائية الإسلامية المتكاملة بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى وصف مستوى الصلاحية والتطبيق العملي لوسائل التعليم التفاعلية على مادة الأعداد الأولية ووصف ردود أفعال المعلمين والتلاميذ تجاه الوسائل التي تم إنشاؤها باستخدام القصة الواضحة ٣. خلفية هذا البحث هي استخدام مواد تعليمية أقل تنوعاً وإمكانية الوصول إلى مواد التدريس في الكتب المدرسية التي تكون أقل جاذبية للتلاميذ. هذا البحث هو بحث تطويري باستخدام نموذج تطوير ADDIE. لمعرفة مدى صلاحية الوسائل وفعاليتها، تم التحقق من صحتها من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد. ثم تم اختيار ٢٣ تلميذاً من الصف الرابع ومعلم واحد واختبارهم لمعرفة كيفية تفاعل المستخدمين مع الوسائل أو مقاطع الفيديو التعليمية التي تم إنشاؤها باستخدام استبيان. وكانت النتائج التي تم الحصول عليها من نسبة درجات الوسائل ٨٢٪ في فئة الجيد جداً و ٨٣٪ من خبراء المواد في فئة الجيد جداً. بعد ذلك، في مرحلة تجربة الوسائل التفاعلية باستخدام القصة الواضحة ٣ لاستجابات ٢٣ تلميذاً، تبين أن نسبة النتائج كانت ٦٥٪ في الفئة الجيدة و ٩٦٪ من المعلمين في فئة الجيد جداً. ومع النتائج التي تم الحصول عليها، يتم تصنيف هذه الوسائل على أنها صالحة وفعالية للاستخدام.

الكلمات الأساسية: مادة التعليم، القصة الواضحة، البحث التطويري



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	18
3. Aplikasi Articulate Storyline.....	19
4. Bilangan Prima.....	21
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Subjek dan Objek Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Model Pengembangan	28
D. Prosedur Pengembangan	29
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	30
2. <i>Design</i> (Rancangan).....	30
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	30
4. Validasi.....	30
E. Perbaikan Desain	31
F. Subjek Uji Coba	31
G. Revisi Produk	32
H. Instrumen Pengumpulan Data	32
1. Lembar Validasi.....	32



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Angket	35
I. Teknik Analisis Data	33
1. Validitas oleh validator	33
2. Uji lapangan oleh pendidik dan peserta didik	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Setting Penelitian	36
1. Sejarah Berdirinya Sekolah Dasar Islam Terpadu	36
2. Visi Misi SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru	36
3. Keadaan Pendidik SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru	37
4. Keadaan Peserta Didik SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru	38
5. Sarana dan Prasarana SDIT Raudhatur Rahmah	39
6. Kurikulum	40
B. Pembuatan Multimedia Interaktif	41
C. Pembahasan Penelitian	45
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	45
2. <i>Design</i> (Rancangan)	47
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	50
4. Validasi	50
J. Uji Coba Produk	54
1. Respon Pendidik	55
2. Respon Peserta Didik	56
K. Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Rekomendasi	60
DAFTAR PUSTAKA	61



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR TABLE

Table II.1	Capaian Materi Pembelajaran Bilangan Prima	22
Table III.1	Kategori Skala <i>Likert</i>	33
Table III.2	Kriteria Kelayakan Analisis Persentase	34
Table III.3	Kriteria Tanggapan Pengguna.....	35
Table IV.1	Data Keadaan Pendidik Raudhatur Rahmah Pekanbaru Tahun Ajaran 2022-2023	37
Tabel IV.2	Data Keadaan Peserta Didik SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru Tahun Ajaran 2022-2023.....	38
Table VI.3	Data Keadaan Sarana Prasarana SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru.....	39
Table IV.4	Tahap Pembuatan Media Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i>	42
Tabel IV.5	Analisis Materi dan Analisis Media Pembelajaran	46
Table IV.6	Hasil Validasi Aspek Desain Tampilan.....	50
Table IV.7	Hasil Validasi Aspek Animasi.....	51
Table IV.8	Hasil Validasi Aspek Audio	51
Tabel IV.9	Hasil Validasi Aspek Video.....	52
Tabel IV.10	Hasil Validasi Aspek Kemudahan Penggunaan Media	52
Tabel IV.11	Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Media	52
Tabel IV.12	Hasil Validasi pada Aspek Kesesuaian Materi	53
Tabel IV.13	Hasil Validasi pada Aspek Kesesuaian Bahasa	53
Tabel IV.14	Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel IV. 15	Hasil Respon Pendidik.....	55
Tabel IV.16	Hasil Respon 23 Peserta Didik	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Halaman Kerja <i>Aeticulate Storyline</i>	20
Gambar II.2 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Materi Bilangan Prima	27
Gambar III.1 Prosedur Pengembangan	29
Gambar IV.1 <i>Flowchart</i> Garis Besar Video Interaktif	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sumber daya bangsa untuk pengembangan sumber daya manusia yang dapat menjadi tulang punggung bangsa dan negara dan nantinya meneruskan cita-cita dan harapan para pejuang di era globalisasi ini dimana pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan dari bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Peserta didik, pendidik, dan alat belajar (sumber belajar) adalah tiga faktor utama yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses pembelajaran atau belajar mengajar (materi).² Pendidikan seseorang memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan pribadi, keluarga, bangsa, dan negaranya. Dari sudut pandang negara, pendidikan merupakan jalan menuju kemakmuran, kemajuan, dan kelangsungan hidup suatu bangsa.³ Kualitas pendidikan suatu negara sendiri menentukan tingkat keberhasilannya. Lembaga pendidikan formal di Indonesia dijalankan bersama oleh sektor publik dan swasta. Namun, pemerintah memiliki kendali penuh atas kegiatan pendidikan yang terkait dengan pengaturan kurikulum.

¹ Depdiknas. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003).

² Kusnandar. *Guru Professional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2011), hlm.9.

³ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. (Jakarta: Bumi Aksara 2012). hlm 13.

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Pendidikan di sekolah tidak dapat dipisahkan dari fungsi pendidik sebagai fasilitator penyampai informasi. Mayoritas kegiatan belajar di sekolah dirancang untuk menggerakkan anak-anak ke arah itu. Untuk menumbuhkan lingkungan di mana belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien sambil mendukung perkembangan peserta didik dengan berbagai kemampuan, pendidik harus sangat kompeten. Jika seorang pendidik tidak dapat menguasai strategi pembelajaran yang dikembangkan dan dianjurkan oleh psikolog dan spesialis pendidikan, dia tidak akan dapat melakukan tugasnya.⁴

Namun, tidak sedikit ditemui bahwa tenaga didik memiliki keterbatasan dalam menggunakan alat-alat IT dan media-media yang telah berkembang sekarang. Sehingga para peserta didik harus memiliki kemampuan menggunakan alat-alat teknologi dan media nya yang setiap tahunnya terus berkembang. Pada faktanya, pendidik disekolah ada yang belum pernah sama sekali membuat video interaktif dan ada yang sudah pernah namun tidak interaktif. Sehingga video yang di buat oleh pendidik tidak mampu memberikan umpan balik kepada peserta didik agar terjadi interaksi yang aktif.

Disamping itu, kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika peneliti temui karena penyampaian materi oleh pendidik yang monoton dan kurang memunculkan semangat belajar. Hal ini merupakan salah satu penyebab peneliti melakukan peneilitian ini.

Waktu kelahiran seseorang menentukan siklus generasi mana yang mereka jalani. Generasi Baby Boomer dikatakan adalah mereka yang lahir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



⁴ Ramayulis, *Profesi dan Etika Keguruan*. (Jakarta: Kalam Mulia 2013). hlm 193.

antara tahun 1946 hingga tahun 1964⁵. Generasi X (disebut juga Slackers atau Xers) adalah generasi yang lahir antara tahun 1965 hingga 1979. Generasi yang disebut Y lahir antara tahun 1980 hingga 2000. Generasi Z mengacu pada generasi yang lahir setelah era milenial. Generasi Z dimulai dari kelahiran tahun di atas 2000 sampai akhirnya tiba lahirnya generasi Alpha yang lahir pada tahun 2010 Alpha lahir dari orang tua Y dan menjadi adik generasi Z. Generasi pertama Alpha lahir ketika korporasi Apple meluncurkan produk Ipad, Instagram tercipta, dan App menjadi kata tahun 2010. Generasi terakhir Alpha akan lahir pada 2024. Sebutan lain mereka screenagers karena layar telah dihadapan mereka pada usia yang sangat dini.⁶ Generasi 309 Alpha adalah anak dari generasi milenial. Maka dari itu generasi Alpha juga akan dikenal dengan sebutan “anak-anak millennium.”⁷

Teknologi buatan manusia terus berkembang seiring berjalannya waktu. Salah satunya adalah Society 5.0. Konsep Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari gagasan sebelumnya. Seperti diketahui, Society 1.0 adalah masa dimana masyarakat masih berburu dan bisa menulis, Society 2.0 adalah era pertanian, dimana masyarakat sudah mengenal pertanian, dan Society 3.0 menandai dimulainya era industri, pada masa itu manusia mulai memanfaatkan mesin untuk membantu mereka dalam melakukan tugas sehari-hari. Dalam Society 4.0, masyarakat sudah terbiasa menggunakan komputer dan internet, dan Society 5.0 adalah masa ketika semua teknologi diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari dan internet dimanfaatkan lebih dari sekadar berbagi informasi.⁸

Agar peserta didik berhasil dan efisien mencapai tujuan pembelajarannya, maka harus ada suatu sistem pengajaran peserta didik atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



⁵ Nurhasanah, Aam & Richardus. 2021. Mengenal Pribadi dan Potensi Anak Generasi Multiple Intelligent. Yogyakarta: ANDI (Anggota Ikapi), Hal. 59

⁶ Lie, Anita dkk. (2020). Mendidik Generasi Milenial Cerdas Berkarakter. Yogyakarta. Kanisiu: 33

⁷ Lithaetr, dkk. (2020). Jejak Pengasuhanku. Jakarta: Rumah Media. Hal. 99

⁸ <https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/> Rabu, 11 Okt 2023, 14.43 WIB

mata pelajaran pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dinilai secara sistematis.⁹

Karena mereka harus dipelajari, diamati, dipelajari, dan digunakan sebagai bahan untuk dikuasai peserta didik sekaligus bertindak sebagai panduan untuk mempelajarinya, bahan ajar adalah elemen penting dari pembelajaran. Pembelajaran tidak akan efektif tanpa bahan ajar karena bahan ajar merupakan salah satu komponen yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong inisiatif untuk mereformasi cara penggunaan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Selain menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, pendidik juga harus mampu membantu peserta didik menjadi lebih mandiri.¹⁰

Untuk menghadirkan pengembangan sumber pengajaran yang menarik dan dapat diterima yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, pendidik juga harus inovatif dalam menggunakan dan memanfaatkan bahan ajar yang ditawarkan di sekolah. Dalam kurikulum 2013, ditegaskan bahwa proses pembelajaran saat ini harus berpusat pada peserta didik dan pendidik hanya berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran peserta didik, bukan sumber eksklusifnya.¹¹

Dalam proses belajar mengajar, terdapat kegiatan yang bernama menuntut ilmu. Dalam salah satu hadits dari Abu Hurairah *radiallaahu`anhu*, Rasulullah *shallallahu`alaihi wa sallam* bersabda,

الْجَنَّةُ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهْلٌ عَلِمًا فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَكَ وَمَنْ
 “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim, no. 2699)¹²

⁹ Asyari Muslichah. *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2006), hlm 9.

¹⁰ Mardia, Nurhasnawati, *Desain Pembelajaran*. (Pekanbaru: CV. Mutiara Pesisir Sumatera, 2014) h.1

¹¹ Abdul Wahab, Wasis, dan Sifak Indana. *Pengembangan Bahan Ajar Komik pada Materi Sistem Transportasi Makhluk Hidup untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Meningkatkan Hasil Belajar*, Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Vol.6, No. 1, 2016. h.1091

¹² <https://rumaysho.com/12363-menuntut-ilmu-jalan-paling-cepat-menuju-surga.html>, Selasa, 19 September 2023

Maka, sudah sepatutnya kita tidak lelah dalam menuntut ilmu, terlebih ilmu agama. Karena menuntut ilmu, khususnya ilmu agama, merupakan salah satu jalan untuk dapat masuk surga Allah Subhanahu wa ta`ala.

Berdasarkan observasi dan diskusi mengenai metode dan sumber pengajaran yang digunakan di kelas dengan salah satu guru kelas IV SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru, dikumpulkan data:

1. Pendidik menggunakan alat pengajaran yang kurang beragam untuk mengkomunikasikan topik, seperti buku teks cetak, poster yang dipasang di papan tulis, atau foto yang diambil dari buku.
2. Materi yang berkaitan dengan bilangan prima kurang dipahami oleh peserta didik karena penyampaian yang kurang konkret.
3. Karena dianggap monoton, bosan, dan kurang bervariasi, literatur berbasis buku teks kurang menarik bagi peserta didik.
4. Sebagian besar sumber daya pembelajaran yang ditawarkan di sekolah adalah buku teks dan buku kerja.

Minat belajar yang kurang dalam mengikuti pembelajarankarena pembelajaran yang monoton dan kurang efektif sehingga peneliti harus menemukan alat yang dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Mengikuti penjelasan masalah diatas, penting untuk memilih sumber belajar yang sesuai untuk bilangan prima, salah satunya adalah materi pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Articulate Storyline*. J. dan Saputro mengklaim bahwa Menurut H. Lumbantoruan, salah satu media interaktif dapat dibuat menggunakan *Articulate Storyline*, yang sangat *user-friendly* dan mirip dengan Microsoft Power Point. Hal ini memudahkan pendidik yang bingung bagaimana cara membuat media pembelajaran yang interaktif.

Dalam produksinya, *Articulate Storyline 3* tidak menggunakan skrip atau bahasa pemrograman. Sebagai gantinya, ia menggunakan menu trigger dalam semua perintah untuk memudahkan pendidik



mengembangkan materi pembelajaran interaktif. Seiring dengan perkembangan teknologi, software ini telah mengalami penyempurnaan dari *Articulate Storyline* menjadi *Articulate Storyline 2* hingga menjadi *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* ini merupakan *Articulate Storyline* yang terbaru hingga saat ini.

Salah satu *software* (perangkat lunak) yang membantu dalam menciptakan konten interaktif dalam pembelajaran adalah program aplikasi *Articulate Storyline 3*. Dengan menggunakan program ini, presentasi, flash, video, dan gambar animasi dapat digabungkan menjadi satu. Peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai alat pengajaran karena secara langsung melibatkan mereka. Program *Articulate Storyline 3* yang dapat diakses melalui PC, laptop, atau smartphone juga memudahkan pengguna untuk mempublikasikan hasil kerjanya secara online maupun offline.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudathurrahmah Pekanbaru.”**

B. Penegasan Istilah

Agar pembaca mendapatkan gambaran yang jelas terkait judul, maka terdapat beberapa istilah yang ada pada judul skripsi ini, di antaranya adalah pengembangan. Dimana pengembangan adalah serangkaian prosedur, metode, dan kegiatan guna menciptakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang tujuannya adalah untuk mengembangkan semua aspek.¹³ Kemudian ada *Articulate Storyline 3*, yang merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline 3* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media

¹³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Predanamedia Group, 2018) h. 83

adobe flash.¹⁴ Dan yang terakhir adalah materi bilangan prima. Materi bilangan prima adalah materi yang pada bilangannya hanya memiliki dua faktor, yaitu 1 dan bilangan itu sendiri.¹⁵

C. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang informasi dan gejala yang telah diuraikan, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana mendeskripsikan tingkat kevalidan video interaktif serta tingkat kepraktisannya menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Bilangan Prima SD/MI.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dan keparaktisan media interaktif menggunakan *Ariculate Storuline 3* pada materi Bilangan Prima SD/MI.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat bagi Peserta Didik

Peserta didik yang menggunakan program *Articulate Storyline 3* diharapkan tertarik untuk belajar dan membantu peserta didik lainnya dalam mempelajari materi bilangan prima secara mandiri.

b. Manfaat bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik adalah untuk meningkatkan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar dengan melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, menggunakan *Articulate Storyline 3*.

c. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti adalah untuk melengkapi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

¹⁴ SJME (Supremum Journal of Mathematics Education) Vol.4, No.1, January 2020, pp. 78-91
ISSN: 2548-8163 (online)| ISSN: 2549-3639

¹⁵ Buku Kurikulum 2013 Revisi, Seag Belajar Matematika, Buku Kurikulum 2013, 2019, hal. 56



Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Selain itu juga unntuk mengasah dan meningkatkan kemampuan mengembangkan bahan ajar.

E. Spesifikasi Produk

Articulate Storyline 3 merupakan media perangkat lunak (software) yang membantu dalam pembuatan materi (pembelajaran) interaktif yang jelas. Dengan menggunakan program ini, presentasi, flash (swf), video, dan gambar animasi dapat digabungkan menjadi satu. Peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dapat dikontrol oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang mereka inginkan untuk tahap selanjutnya, ketika *Articulate Storyline 3* digunakan sebagai media audiovisual interaktif sebagai media pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan standar pengajaran. Hal ini merupakan akibat dari kemajuan teknis di bidang pendidikan yang menuntut agar pembelajaran menjadi efisien dan efektif. Salah satu hal yang harus dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk mengurangi, dan jika perlu, menghilangkan sama sekali dominasi pembelajaran yang bersifat verbalistik dalam sistem penyampaiannya.

Media pembelajaran digunakan karena dua alasan: pertama, karena ada kebutuhan (demand); ketika hidup menjadi lebih kompleks, demikian juga hal-hal yang harus dipelajari. Akibatnya, proses belajar juga menjadi lebih kompleks. Di sini, media dapat membantu mengungkap ide-ide sulit sehingga mudah diserap. Kedua, berkat kemajuan teknologi secara menyeluruh, kini tersedia lebih banyak variasi sumber media (penawaran).

Menurut termonologinya, kata media berasal dari bahasa latin, “*medium*” yang artinya perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berasal dari kata “*wasaila*” yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁶ Media pembelajaran merupakan wadah dari sebuah pesan, dimana dalam pesan tersebut terdapat materi yang ingin disampaikan serta tujuan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.

¹⁶ Media Pembelajaran. Prof. Dr. H. M. Rudy Sumiharsono, MM. Hisbiyatul Hasanah, S.Ag., M.Pd. 2018. Hal. 11

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran tersampaikan dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka pendidik harus dapat memilih dengan cermat suatu media agar dapat digunakan dengan tepat.¹⁷

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁸ Menurut Hamka, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang semesta digunakan sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat belajar peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Seperangkat materi pelajaran yang dikenal dengan bahan ajar mengacu pada kurikulum yang digunakan untuk memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.¹⁹ Bahan ajar juga digambarkan sebagai item yang memberikan penjelasan tentang mata pelajaran yang perlu dipahami oleh guru dan siswa.²⁰ Hasanudin

¹⁷ Pengembangan Media Pembelajaran. Cecep Kustandi, M.Pd., Dr. Daddy Darmawan, M.Si. Kencana 2020, Jakarta. Hal. 6

¹⁸ Media Pembelajaran. Septy Nurfadhillah, M.Pd. CV. Jejak. 2021, Jawa Barat. Hal. 7

¹⁹ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, (Padang: Akademia Permata, 2013) h.134

²⁰ Maulana Arafat Lubis, *Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan*, Jurnal Tarbiyah, Vol. 25, No. 2, 2018, h.156

melanjutkan, sumber pengajaran adalah buku yang ditulis dengan maksud agar siswa dapat belajar sendiri atau tanpa bantuan guru.²¹

Substansi dari media pembelajaran adalah:

1. Bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan atau pembelajaran.
 2. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.
 3. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.
 4. Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual.
- b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran
1. Fungsi Atensi

Tujuan utama media visual adalah untuk menarik dan memusatkan perhatian peserta didik pada materi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang disajikan atau disajikan di samping teks materi pelajaran. Peserta didik sering kehilangan konsentrasi di awal kelas karena mereka tidak tertarik dengan materi pelajaran atau karena itu adalah salah satu pelajaran yang tidak mereka sukai. Media gambar, terutama yang ditampilkan melalui proyektor, dapat memusatkan perhatian peserta didik pada topik yang akan mereka pelajari. Akibatnya, ada peluang lebih besar untuk mempelajari dan mengingat materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Pendidik dapat mengetahui seberapa besar peserta didik menghargai media visual dengan seberapa banyak mereka menikmati belajar atau membaca materi bergambar. Emosi dan

²¹ Sri Wahyuni, *Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP*, Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Fisika (SNFPF) Ke-6, Vol. 6, No. 1, 2015, h. 301

pandangan peserta didik mungkin dipengaruhi oleh gambar atau simbol visual, seperti pengetahuan tentang masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa simbol atau gambar visual memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk menafsirkan teks membantu peserta didik mengatur informasi dalam teks dan mengingatnya, yang menunjukkan fungsi kompensasi dari media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran membantu peserta didik yang kesulitan menerima dan memahami materi pelajaran baik yang disampaikan secara lisan maupun dalam bentuk kata kerja atau verba.

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar serta memperlambat interaksi antara pendidik dan peserta didik, dengan maksud untuk membantu peserta didik belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Pengajuan bahan ajar yang boleh berseragam.
2. Pendidik memiliki perbedaan dalam berpendapat karena melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda. Penafsiran yang berbeda ini dapat dipadatkan melalui media sehingga informasi dikomunikasikan secara konsisten.
3. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih asik dan menarik.
4. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dilihat (visual), sehingga dapat menggambarkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



prinsip, konsep, proses, dan prosedur yang abstrak dan tidak lengkap secara lebih baik dan komprehensif..

5. Proses pembelajaran dalam pendidikan menjadi lebih partisipatif.
6. Media dapat mendukung pendidik dan peserta didik dalam komunikasi dua arah yang aktif jika dipilih dan dibuat secara efektif. Tanpa media, pendidik mungkin hanya dapat berbicara kepada peserta didik dengan satu arah.
7. Mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar.
8. Seringkali kali terjadi, pendidik menghabiskan banyak waktu dalam membahas suatu materi. Padahal tidak perlu memakan banyak waktu jika mereka menggunakan media pembelajaran secara efektif.
9. Memungkinkan untuk lebih meningkatkan standar belajar peserta didik.
10. Pemanfaatan media tidak hanya mempercepat proses pembelajaran tetapi juga membantu peserta didik dalam menyerap pelajaran yang diajarkan secara utuh dan menyeluruh.
11. Pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja.
12. Materi pembelajaran dapat diciptakan agar siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka inginkan, terlepas dari kehadiran seorang pendidik.
13. Hal ini dimungkinkan dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran.
14. Dengan bantuan media, pembelajaran menjadi lebih menarik. Perasaan senang dan penghargaan peserta didik terhadap matematika dan pencarian pengetahuan dapat tumbuh sebagai hasilnya.
15. Peran pendidik dapat berubah menjadi lebih konstruktif dan efektif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





16. Dengan bantuan media, pendidik dapat lebih fokus pada bidang pemberian motivasi, perhatian, bimbingan, dan hal-hal lain semacam itu tanpa harus mengulang penjelasan kata demi kata.

Rudi Susilana dan Cipi Riyana mengungkapkan secara umum media mempunyai manfaat²²:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan Kemp & Dayton mengungkapkan beberapa manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih fleksibel.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Pembelajaran dapat dilaksanakan lebih singkat karena media biasanya hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan.
- 5) Penggunaan elemen-elemen pengetahuan belajar yang teroganisasikan dengan baik dan spesifik dapat meningkatkan kualitas belajar.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

²² Rudi Susilana dan Cipi Riyana. Media Pembelajaran. 2009. CV. Wacana Prima: Bandung. Hal.9

- 7) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif dan beban pendidik untuk penjelasan yang berulang – ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penutupan kata – kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi jika pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendokumentasikan, memerankan dan lain – lain.

Penting untuk mempertimbangkan berbagai media dan alat yang akan digunakan dengan peserta didik saat memilih dari berbagai bentuk media. Mengingat media sebagai jalur alternatif dalam kegiatan belajar mengajar, maka media dapat membantu peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan dapat meningkatkan pengetahuan materi pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran yang efisien dan efektif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang bervariasi memiliki sifat dan tujuan yang berbeda-beda yang meningkatkan efektifitas proses pendidikan. Secara alami, seorang pendidik perlu mengenal karakteristik dan tujuan masing-masing media agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Untuk membantu pendidik lebih memahami sifat media dan memilih media yang sesuai untuk pembelajaran atau tema pembelajaran tertentu, sangat penting untuk menyadari bagaimana media pembelajaran dikelompokkan.

1) Berdasarkan unsur pokoknya

- a. Media visual. Media visual adalah setiap dan semua alat peraga yang dapat dinikmati dengan menggunakan panca indera. Media visual gerak dan diam adalah dua kategori media visual. Gambar, gambar, kliping, grafik, komik, bagan, diagram, dan sketsa, poster, kartun, buku, majalah, surat kabar, bahan referensi, dan bahan cetakan lainnya adalah contoh media visual bisu. Film bisu adalah ilustrasi media visual gerak.
- b. Media audio. Radio, alat perekam, dan kaset audio merupakan contoh media audio yang isi pesannya hanya dapat didengar.
- c. Media audio visual. Media audio visual video dan bioskop, yang menggabungkan komponen pendengaran dan visual.

2) Berdasarkan perkembangan teknologi

a. Teknologi Komputer

Salah satu perangkat pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah teknologi pembelajaran berbantuan komputer, yang sering disebut sebagai instruksi berbantuan komputer. Sumber belajar berbasis komputer bersifat offline dan tidak mengandalkan koneksi internet. Secara keseluruhan, media ini memanfaatkan kemampuan komputer yang mencakup berbagai media, termasuk gambar,

grafik, audio, video, dan animasi, serta pemindai, flash disk, proyektor, LCD, dan perangkat lainnya.

b. Teknologi Multimedia

Pemutar suara, kamera digital, kamera video, dan perangkat lainnya adalah contoh teknologi multimedia. Multimedia dalam konteks ini mengacu pada berbagai media terkait dari banyak sumber. Komputer dengan speaker, kartu suara, CD, audio, dan grafik resolusi tinggi adalah contoh lain dari media.

c. Teknologi Telekomunikasi

Contoh teknologi multimedia antara lain pemutar suara, kamera digital, kamera video, dan gadget lainnya. Dalam penggunaan ini, istilah "multimedia" mengacu pada berbagai media yang terhubung dari sumber yang berbeda. Jenis media lainnya adalah komputer dengan speaker, kartu suara, CD, audio, dan grafik resolusi tinggi.

d. Teknologi Komputer Jaringan

Perangkat lunak atau aplikasi jaringan, seperti html, php, WEB, email, java, aplikasi berbasis data, dan lain-lain, membentuk teknologi berbasis jaringan komputer. Internet, wifi, LAN, dan teknologi lainnya adalah contoh perangkat keras, begitu juga seterusnya.

Saat memilih di antara berbagai bentuk media, penting untuk mempertimbangkan alat dan media yang akan digunakan peserta didik. Dengan menggunakan media sebagai metode pengajaran dan pembelajaran alternatif, peserta didik dapat memperoleh manfaat dari prosedur pembelajaran yang lebih mudah dan pemahaman materi pelajaran yang lebih baik, yang mendorong pembelajaran yang efektif dan efisien.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif mencakup pengontrol yang dapat digunakan pengguna untuk mengontrol multimedia.²³ Gambar, film, teks, grafik, animasi, interaksi, dan media lain yang telah dikembangkan menjadi file digital untuk menyampaikan pesan kepada konsumen termasuk dalam multimedia. Komunikasi antara dua arah atau lebih bagian komunikasi inilah yang dimaksud dengan istilah “interaktif”. Oleh karena itu, multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dibuat agar tujuan visual penyampaian pesan dan keterlibatan pengguna terpenuhi.²⁴

Yang dimaksud dengan “media interaktif” menurut Kustiono (2010) adalah produk digital berupa komputer atau peralatan elektronik yang merespon tindakan pengguna dengan menghadirkan konten berupa gambar, video, animasi, slide, audio, dan grafik. yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau bahan ajar. Jika pendidik yang terampil, perilaku peserta didik yang baik, lingkungan belajar yang kondusif, dan bahan yang memadai hadir, pilihan media yang tepat dapat mendorong peningkatan kualitas pembelajaran.²⁵

Definisi media interaktif adalah suatu proses mewujudkan suatu sarana yang digunakan sebagai perantara penyampaian ide atau konsep guna tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dengan mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran. proses pembelajaran. Media interaktif diperkirakan akan mempermudah pembelajaran karena pendidik tidak perlu memberikan informasi dengan gaya ceramah yang kering karena sudah disiapkan

²³ Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

²⁴ Rafmana, Hesta, Umi Chotimah, dan Alfiana. 2018. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang”. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 5, no. 1: 52-65.

²⁵ Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: Unnes Press.

medianya sehingga peserta didik dapat belajar tentang subjek dengan kecepatan yang sesuai dengan keterampilan mereka.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki manfaat sebagai berikut.

- a. Materi pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi peserta didik baik selama pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu. Agar pesan dari materi mudah dipahami oleh peserta didik, peserta didik dihimbau untuk bergabung dan terlibat aktif dalam menjalankan media pembelajaran ini pada tataran auditori, visual, dan kinetik.
- b. Ciptakan lingkungan yang penuh kasih untuk setiap orang. Tuntutan peserta didik sebagai individu terpenuhi, terutama mereka yang merasa sulit untuk menerima ajaran, karena secara khusus diciptakan untuk belajar mandiri. Karena multimedia interaktif dapat menawarkan lingkungan yang lebih berempati dengan cara yang lebih disesuaikan, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, dan sangat sabar dalam mengikuti arahan, sesuai kebutuhan. Citra mental peserta didik dari item yang beragam akan digambar ulang sebagai hasil dari lingkungan emotif ini.
- c. Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.
- d. Peserta didik memiliki kesempatan untuk menjawab atau menawarkan masukan tentang materi yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif.
- e. Materi pembelajaran interaktif dibuat untuk program pembelajaran mandiri, sehingga pengguna memiliki keleluasaan penuh atas cara penggunaannya.

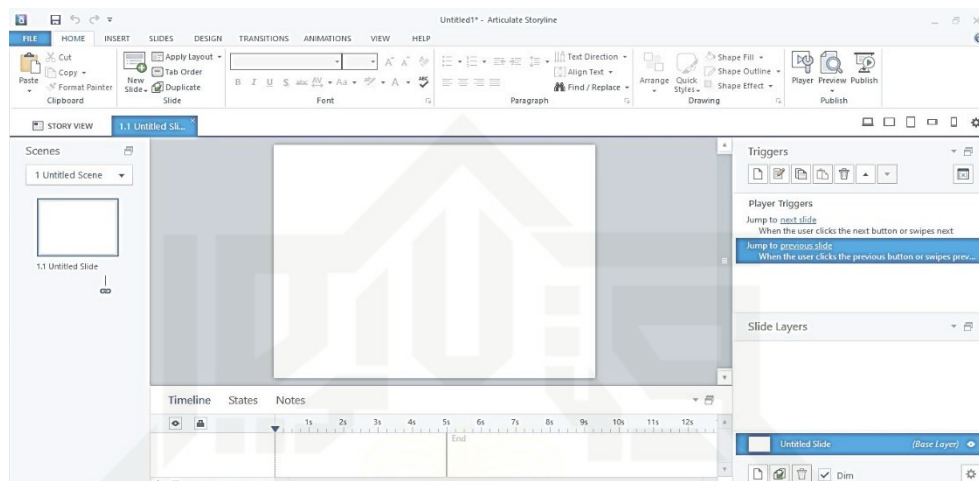
3. Aplikasi Articulate Storyline

Software bernama *Articulate Storyline* digunakan untuk presentasi dan bentuk komunikasi lainnya, termasuk mendukung kegiatan pendidikan. Rilis 2014, perangkat lunak *Articulate Storyline* memberi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengguna opsi untuk menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. Karena penampilannya yang lugas, instruktur akan lebih mudah menggunakannya.



Gambar II.1. Halaman Kerja Articulate Storyline

Salah satu perangkat lunak (*software*) yang membantu dalam menciptakan konten interaktif (pembelajaran) adalah program *Articulate Storyline 3*. Karena itu, penting untuk memahami bagaimana mengatur proyek dongeng, menyusun presentasi menggunakan semua berbagai alat dan bagian, bekerja dengan beragam media, seperti audio dan video, dan menggunakan fitur kuis alur cerita sebelum menerbitkan produk jadi.²⁶

Salah satu media *authoring tools* untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang menggabungkan teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video adalah *Articulate Storyline 3*. Pemula seharusnya tidak mengalami kesulitan dalam memahami alur cerita, terutama pendidik yang sudah terbiasa dengan dasar-dasar membuat materi pembelajaran menggunakan Microsoft Powerpoint. Pengguna tingkat lanjut dapat meningkatkan interaktivitas dan potensi sumber belajar. untuk menarik

²⁶ Purnama, Saputra Indra dan I Gusti Putu Asto B. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03, no. 2:8-16.

audiens yang memperhatikan presentasi. Keuntungan dari *Articulate Storyline 3* adalah kemampuannya untuk menghasilkan presentasi yang menarik dan interaksi yang lebih luas, bervariasi, dan inovatif. Film, garis waktu, gambar, dan karakter adalah beberapa elemen yang dapat digunakan dalam perangkat lunak ini untuk mendorong interaksi peserta didik dengan media.²⁷

Karena memiliki fitur menu yang mudah untuk menambahkan kuis, *Articulate Storyline 3*, sebuah software authoring tool yang dalam beberapa hal menyerupai Microsoft Powerpoint, memiliki beberapa keunggulan dalam menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan media secara langsung dan melakukan simulasi kegiatan pembelajaran. Selain itu, produk *Articulate Storyline 3* ini dapat diterbitkan dalam berbagai format output.

4. Bilangan Prima

Kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang diharapkan tercapai setelah peserta didik mempelajari suatu materi pembelajaran Matematika dituangkan dalam Silabus Matematika untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peserta didik di kelas empat menerima 4 jam pengajaran per minggu, dengan masing-masing kelas berlangsung selama 45 menit. Salah satu topik Matematika yang mereka pelajari adalah bilangan prima.

Menurut Kemendikbud, tabel 4.1 menunjukkan pencapaian kompetensi dasar kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan,

²⁷ Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, dan Salim. 2019. "Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline". *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 01, no. 1:8-16.

sub materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran antisipasi pada materi bilangan prima yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif.

Tabel II.1 Capaian Materi Pembelajaran Bilangan Prima

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.5 Menjelaskan bilangan prima 3.4 Mengidentifikasi bilangan prima	3.5.1 Menuliskan contoh bilangan prima	Menyimak penjelasan tentang pengertian bilangan prima melalui video pembelajaran yang disiapkan pendidik. Menyimak contoh materi bilangan prima yang telah di siapkan pendidik. Menyimak contoh lanjutan yang telah dibuat oleh pendidik agar peserta didik dapat lebih paham materi bilangan prima yang disajikan. Mengerjakan latihan yang telah dibuat oleh pendidik secara mandiri.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelumnya ada beberapa penelitian terkait yang digunakan sebagai referensi dan dalam pembuatan media pembelajaran ini. Studi yang berkaitan dengan studi ini meliputi:

- a. Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Tunjungsari Sekaringtyas dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar*”. Penelitian





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ini menggunakan metode R&D dengan hasil yang telah dilakukan evaluasi oleh 3 ahli pada tahap *expert review* dan mendapat nilai rata-rata kelayakan rata-rata 95% dengan kriteria “sangat layak”. Selain itu, telah dilakukan juga evaluasi oleh peserta didik pada tahap one to one evaluation menggunakan kuesioner dan mendapatkan hasil kelayakan sebesar 98,8%. Selanjutnya dilakukan juga evaluasi tahap *small group evaluation* menggunakan kuesioner dan mendapatkan hasil kelayakan sebesar 99,4%. Berdasarkan evaluasi tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

- b. Ismiranda Fatia, Yetti Ariani dengan judul “*Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*”²⁸. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) atau yang disingkat dengan pengembangan R&D. Hasil uji validitas materi mendapatkan persentase 89,23% dengan kategori “Sangat Valid”, uji validitas bahasa Mendapatkan persentase 80% dengan kategori “Valid” serta uji validitas media mendapatkan persentase 100% dengan kategori “Sangat Valid”.²⁹ Uji praktikalitas pada penilaian guru dan peserta didik mendapatkan hasil yang baik. Uji praktikalitas respon guru mendapatkan penilaian sebesar 81,25% kategori “Praktis” dan uji praktikalitas pada Penilaian peserta didik mendapatkan penilaian sebesar 88,25% kategori “Sangat Praktis”.
- c. Yumini, Siti dan Lusia Rakhmawati dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto*”. Penelitian ini

²⁸ Ismiranda Fatia, Yetti Ariani. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal of Basic Education Studies* / Vol 3 No 2 (Juli Desember 2020), h. 509-510

²⁹ Siti Yumini, Lusia Rakhmawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 03 Tahun 2015, h. 848

menggunakan metode R&D yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dalam buku Sugiyono dengan hasil penelitian kelayakan atau kevalidan media pembelajaran ini memperoleh hasil rating 87,2% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil dari penilaian angket respon pengguna memperoleh hasil rating 83,94% dengan kriteria “Sangat Baik”.

- d. Pratama, Ryan Angga dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan³⁰”. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan *Borg and Gall* dengan hasil pengembangan media pembelajaran Aljabar memenuhi kriteria valid. Validmateri dengan rata-rata presentase 87,35%, dan valid media dengan rata-rata 84,83%.
- e. Rafmana, H., Umi Chotimah, dan Alfianda dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang³¹”. Pada penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE dimana untuk mengukur motivasi belajar siswa menggunakan angket respon yang berisi 25 butir pernyataan dengan 23 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Analisis data menggunakan perhitungan skala *likert* dengan point 1 sampai dengan 5. Hasil validasi termasuk kedalam kategori valid dengan validas materi memiliki rata-rata 4,7, validasi media 3,6, dan validasi bahasa memiliki rata-rata 4,1. Kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil persentasenya adalah 82,1% dimana hasil ini termasuk kedalam motivasi

³⁰ Ryan Angga Pratama. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. Dimensi, Vol. 7, No. 1 : 19-35 Maret 2018. H. 32-33

³¹ Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Di Sma Srijaya Negara Palembang. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018. H. 64-65



belajar berkategori tinggi karena nilai rentang motivasi belajar tinggi yaitu lebih kurang 62,5%.

- f. Arwanda, P., Sony Irianto, dan Ana Andriani dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*”.³² Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4D *Define* (pendefinisian), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Hasil penelitian validasi terhadap media pembelajaran ini mendapatkan hasil validasi ahli materi dan bahasa dengan nilai rata-rata 4,33, ahli media 1 sebanyak 2 kali dengan nilai rata-rata 4,025 dan 4,5, dan ahli media 2 sebanyak 1 kali dengan nilai rata-rata sebanyak 4,08. Rekapitulasi nilai score rata-rata yaitu 4,23 dengan predikat sangat baik. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran yaitu dengan nilai 4,73 yang mendapat predikat sangat baik. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu dengan nilai 4,6 yang mendapat predikat sangat baik.
- g. Indah Firdawela, Reinita dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar*”.³³ Penelitian media pembelajaran Articulate Storyline ini menggunakan jenis penelitian Reseach and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Untuk ahli media pada validasi pertama memperoleh 70,3% dengan kategori valid dan untuk validasi kedua memperoleh 76,5% dengan kategori sangat valid. Untuk ahli materi memperoleh 91% dengan kategori sangat valid. Untuk ahli bahasa pada validasi pertama memperoleh 75% dengan kategori valid dan

³² Priankalia Arwanda, Sony Irianto, Ana Andriani. Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 2, 2020. h. 202-203

³³ Indah Firdawela, Reinita. Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal ilmiah pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(2) : 111

pada validasi kedua memperoleh 100% dengan kategori sangat valid. Untuk kepraktisan respon guru SDN 22 Pasaman memperoleh tingkat kepraktisan 91,6% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan SDN 26 Pasaman memperoleh 95,8% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan dari respon peserta didik SDN 22 Pasaman memperoleh tingkat kepraktisan 91% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan di SDN 26 Pasaman memperoleh 93,8% dengan kategori sangat praktis. Melihat hasil kepraktisan dari respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Articulate Storyline praktis untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Dari uraian hasil penelitian yang relevan diatas, maka dikembangkan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Matematika dengan materi Bilangan Prima Kelas IV SD/MI. Dari uraian tersebut juga dapat dilihat bahwa kajian yang sedang diteliti bukan merupakan pengulangan ataupun duplikasi.

C. Kerangka Berpikir

Multimedia (kumpulan gambar, audio, video, teks, grafik, dan animasi) yang dapat dikendalikan oleh pengguna disebut sebagai media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran dapat lebih menarik, dapat melibatkan peserta didik, dan tidak terkendala oleh waktu atau lokasi dengan media pembelajaran yang interaktif.

Ditemukan bahwa pengajaran di kelas masih menggunakan buku teks dan bahan ajar cetak lainnya, serta modul online dan video pembelajaran YouTube. Peserta didik menjadi bosan saat belajar karena kurang menariknya media pembelajaran, dan banyak materi yang kurang dipahami. Peserta didik merasa pentingnya menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dibuat bahan ajar tambahan dengan memanfaatkan teknologi berupa bahan ajar interaktif. Agar peserta didik lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar, materi pembelajaran masih perlu lebih menarik dan interaktif.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran menjadi video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Bilangan Prima Kelas IV SD/MI dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Kelayakan sumber belajar dan media yang dihasilkan untuk menghasilkan video interaktif yang valid akan diuji oleh validator sebelum produksi media berupa video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* disetujui.

Kerangka berpikir dalam proses ini dapat direpresentasikan sebagai berikut berdasarkan pemikiran yang diberikan sebelumnya.

Permasalahan:

1. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku teks dan bahan ajar cetak lainnya, serta modul online dan video pembelajaran YouTube
2. Peserta didik merasa pentingnya menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar kurang variatif
4. Mengembangkan bahan ajar yang menarik



Solusi Permasalahan:

Membuat materi pembelajaran yang interaktif dan mengandalkan teknologi. Untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, materi pembelajaran interaktif harus lebih menarik dan interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.



Hasil:

Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Articulate Storyline 3 pada Materi Bilangan Prima
SD/MI yang valid

Gambar II.2 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Bilangan Prima



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 23 peserta didik dari SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah video pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada bilangan prima kelas IV SD/MI.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini, tempat peneliti melakukan penelitian pengembangan video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada bilangan prima kelas IV SD/MI adalah di SDIT Raudaturrahmah Pekanbaru. Waktu penelitian dimulai pada bulan Januari hingga Maret 2023 (4 bulan).

C. Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi bilangan prima SD/MI sederajat dirancang menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development (RnD)*). Desain penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk membuat produk pendidikan yang dinilai secara metodis, diuji di lapangan, dan ditingkatkan untuk memenuhi persyaratan tertentu.³⁴

Tujuan dari pendekatan R&D adalah untuk menciptakan produk yang akan diuji secara empiris³⁵. Fokus R&D adalah menciptakan item yang bermanfaat atau bermanfaat dalam berbagai bentuk sebagai perbaikan, penambahan, atau penemuan bentuk saat ini.

³⁴ Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

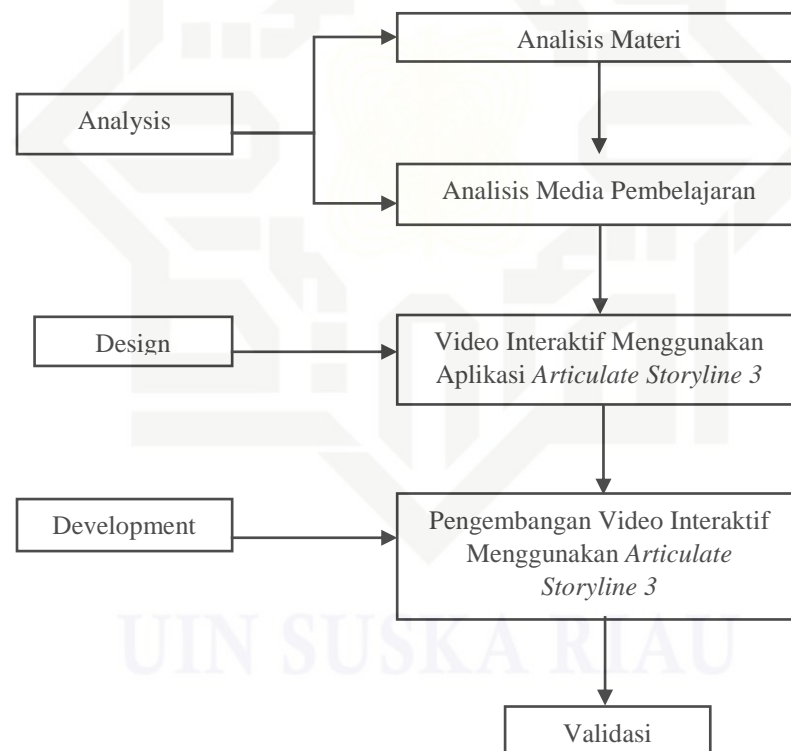
³⁵ Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Bandung. Hal. 202

Model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Pengiriman, dan Evaluasi, adalah model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini

Dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk meningkatkan penciptaan item baru atau pengembangan yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Video dari *Articulate Storyline* akan menjadi hasil akhir dari penelitian ini.

D. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE maka aktivitas yang akan dilakukan peneliti adalah seperti pada gambar berikut.



Gambar III.1 Prosedur Pengembangan³⁶

³⁶ Diah Ratnasari, Dewi Oktaviyanti, Sari Sri Sukmawati, dan Eny Setiyawati. 2020. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Program APPYPIE untuk Pembelajaran Fisika". *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*. 05, no.2:159



1. *Analysis (Analisis)*

Tahap pertama dari pendekatan pengembangan ADDIE ini adalah analisis, dimana peneliti mengkaji kegiatan pembelajaran, kelayakan penciptaan produk, dan kompetensi yang harus dipelajari peserta didik sesuai dengan kurikulum untuk menilai perlunya pengembangan produk. Saat ini produk yang dipilih peneliti adalah video pembelajaran interaktif dari aplikasi *Articulate Storyline 3*.

2. *Design (Rancangan)*

Tahap kedua adalah desain, dimana peneliti membuat materi edukasi berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan rancangan bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yang mana tahap ini adalah tahap merealisasikan segala yang telah direncanakan. Tahap ini didasarkan pada hasil desain, yang kinerjanya akan dinilai menggunakan alat yang dirancang untuk menilai kemandirian suatu produk. Tiga ahli media dan ahli materi akan melengkapi instrumen, ahli media mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif dan ahli materi menentukan apakah media sesuai dengan indikator pembelajaran.

4. *Validasi*

Proses menentukan apakah desain produk baru lebih efektif daripada yang lama, dikenal sebagai validasi desain. Di sini, validasi masih terdiri atas evaluasi yang berasal dari pemikiran rasional dan bukan data empiris. Secara khusus, ada dua tahap dalam uji validasi desain, yaitu:



a. Validasi Ahli Media

Tujuan dari validasi ahli media adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran menarik atau tidak bagi peserta didik selama proses pembelajaran materi bilangan prima. Ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Muhammad Ilham Syarif, M.Pd.

b. Validasi Ahli Materi

Tujuan dari validasi ahli materi adalah untuk mengetahui kelayakan materi dan hal-hal lain yang berkaitan dengan materi yang ada di dalam multimedia interaktif yang dihasilkan. Ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Khusnal Marzuqo, M.Pd.

E. Perbaikan Desain

Kekurangan atau keterbatasan produk dalam media pembelajaran akan terlihat setelah dikonfirmasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah kekurangan-kekurangan tersebut diperbaiki, maka dibuatlah produk yang telah dimodifikasi berdasarkan saran atau masukan dari validator. Setelah desain disempurnakan, produk divalidasi ulang oleh para ahli sehingga pengujian dapat dimulai pada versi yang telah disempurnakan.

F. Subjek Uji Coba

Setelah selesai, produk tersebut diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan uji coba adalah untuk menentukan apakah media yang dibuat untuk mengajarkan materi bilangan prima lebih bermanfaat dan efektif daripada sumber daya pengajaran yang sebelumnya digunakan oleh pendidik. Pendidik dan peserta didik adalah subjek yang menguji produk selama uji coba.

1. Uji coba terhadap pendidik

Pendidik yang mengajar topik-topik yang berkaitan dengan bilangan prima adalah peserta dalam uji coba. Hanya ada satu pendidik yang ikut serta dalam uji coba ini. Pendidik mengevaluasi materi pembelajaran setelah mencoba menggabungkan multimedia interaktif selama tahap uji

coba ini. Pendapat dan ide yang diberikan oleh pendidik kemudian dikonsultasikan untuk menyempurnakan materi pembelajaran.

2. Uji coba terhadap peserta didik

Sebanyak 23 peserta didik kelas IV berpartisipasi dalam uji coba ini. Dimana uji coba ini dirancang untuk mengumpulkan umpan balik dari para peserta didik. Para peserta didik menyimak video pembelajaran interaktif bilangan prima hingga bagian akhir, yaitu kuis. Setelah itu, kuesioner atau angket dibagikan kepada para peserta didik untuk mengukur reaksi mereka terhadap media interaktif pada materi bilangan prima.

G. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada materi bilangan prima ini dapat dikatakan sempurna apabila hasil tanggapan dari pendidik dan peserta didik memberikan hasil persentase yang sangat baik. Jika produk belum sempurna, hasil uji coba digunakan untuk menyempurnakan multimedia interaktif sehingga menghasilkan produk jadi yang layak untuk digunakan di kelas.

H. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan dokumen yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada validator-ahli media dan ahli materi-tentang penelitian dan pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi bilangan prima. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat validator terhadap penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti. Dalam menentukan valid atau tidaknya multimedia yang dihasilkan, hasil validator akan dijadikan sebagai patokan. Data yang diperoleh ialah hasil dari validasi yang kemudiann di analisis menggunakan skala likert dengan kategori sebagai berikut.

No	Nilai	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Cukup Baik
4	1	Kurang Baik

Tabel III.1 Kategori Skala *Likert*³⁷

I. Teknik Analisis Data

1. Validitas oleh validator

Proporsi nilai validasi dihitung sebagai metode analisis data dalam penelitian ini. Validitas hasil tinjauan ditentukan dengan merata-ratakan nilai oleh ahli. Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung persentase penilaian validator:

$$\frac{\text{Jumlah total jawaban validator}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Skor persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Tingkat kelayakan hasil penelitian pengembangan produk semakin baik jika semakin tinggi skor persentase hasil analisis data. Skala 1 sampai 5 digunakan oleh validator untuk menilai validasi multimedia interaktif; 1 mewakili nilai tidak baik yang dan 4 mewakili nilai sangat baik. Tabel berikut ini berisi persyaratan tingkat kelayakan produk pengembangan multimedia interaktif dari hasil analisis persentase:





Tabel III.2 Kriteria Kelayakan Analisis Persentase³⁸

Persentase (%)	Keterangan
0 % - 20%	Tidak Baik
21% - 40 %	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100%	Sangat Baik

2. Uji lapangan oleh pendidik dan peserta didik

Uji coba dilakukan setelah multimedia interaktif divalidasi. Kuesioner digunakan dalam uji coba untuk mengumpulkan data dari pendidik dan peserta didik. Proporsi skor uji coba dihitung sebagai metode analisis data dalam penelitian ini. Skor setiap pernyataan dari seluruh hasil uji coba dirata-ratakan dan ditampilkan dalam bentuk persentase. Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung persentase hasil uji coba:

$$\text{Persentase hasil uji coba} = \frac{\text{Jumlah total jawaban}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Pedoman penilaian yang dibuat akan memandu analisis data yang berasal dari jawaban pendidik dan peserta didik. Skala 1 sampai 5 digunakan, di mana 1 mewakili tidak baik dan 5 mewakili sangat baik. Di sisi lain, skala Guttman digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil uji coba peserta didik, dengan 1 mewakili jawaban ya dan 0 mewakili jawaban tidak.³⁹ Standar jawaban yang digunakan, seperti yang ditunjukkan dalam table.

³⁸ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian Dan Uji Validitas Reabilitas* (Surabaya: Penerbit Health Books Publishing, 2021). hlm.9.

³⁹ Asyti Febliza dan Zul Afdal, *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*, (Pekanbaru, Adefa Grafika, 2015), hlm. 27

Tabel III.3 KriteriaTanggapan Pengguna⁴⁰

Persentase (%)	Keterangan
0 % - 20%	Tidak Baik
21% - 40 %	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100%	Sangat Baik

3. Angket

Angket atau kuesioner adalah metode untuk mengumpulkan data di mana peserta diberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk diisi.⁴¹ Salah satu metode pengumpulan data adalah melalui penggunaan angket atau kuesioner, yang melibatkan pemberian daftar pertanyaan atau komentar tertulis kepada responden. Angket diisi oleh pendidik dan peserta didik kelas IV SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru.

⁴⁰ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian Dan Uji Validitas Reabilitas* (Surabaya: Penerbit Health Books Publishing, 2021). hlm.9.

⁴¹ Rukaesih A dan Ucu Cahyana Maolani, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). hlm. 153.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan mengikuti teknik model ADDIE (R&D), peneliti berhasil menghasilkan materi pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi bilangan prima.

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data yang telah dikumpulkan, diperoleh hasil video interaktif pada materi bilangan prima kelas IV SD valid dan praktis dengan hasil persentase 82% untuk validasi media yang masuk pada kategori sangat baik dan 83% untuk validasi materi yang masuk pada kategori sangat baik. Sehingga diperoleh rata-rata persentase keseluruhannya adalah 83% yang masuk pada kategori **“Sangat Baik”**. Kemudian pada penilaian terhadap peserta didik didapati hasil presentase sebesar 96% dengan kategori **“Sangat Baik”**. Dan hasil rata-rata respon 23 peserta didik adalah sebesar 65% dengan kategori **“Sangat Baik”**. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi bilangan prima kelas IV SD/MI yang valid dan praktis penggunaannya berhasil dikembangkan dan praktis untuk digunakan.

B. Rekomendasi

Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengembangkan media terkait bilangan prima untuk kelas IV SD/MI hingga selesai pembuatan video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Peneliti menyarankan para pendidik untuk menggunakan media ini di kelas sebagai platform pengajaran matematika, baik secara online maupun offline karena telah ditetapkan sebagai video pembelajaran interaktif yang valid melalui tahap-tahap ADDIE.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, Wasis, dan Sifak Indana. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Komik pada Materi Sistem Transportasi Makhluk Hidup untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Vol.6, No. 1.
- Asyari Muslichah. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Asyti Febliza dan Zul Afdal. 2015. *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru Adefa Grafika, 2015), hlm. 27
- Aziz Alimul Hidayat. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian Dan Uji Validitas Reabilitas*. Surabaya. Health Books Publishing.
- Buku Kurikulum 2013 Revisi. 2019. *Senang Belajar Matematika, Buku Kurikulum 2013*.
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, dan Salim. 2019. *Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. 01, No. 1.
- Depdiknas. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Diah Ratnasari, Dewi Oktavianti, Sari Sri Sukmawati, dan Eny Setiyawati. 2020. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Program APPYPIE untuk Pembelajaran Fisika*. Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika. 05, No.2
- Ernawati, Leni Nurhayati, Siti Chotimah *Analisis Pengaruh Penggunaan Visual Basic Application Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD pada Materi Bilangan Prima*, Vo. 10, Jurnal Pendidikan Matematika, 2020, Hal. 25
- Hamzah B. Uno. 2012. *Profesi Kependidikan Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang*. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, Volume 5, Nomor 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka> Di akses pada Rabu, 18 Oktober 2023, 10.27 WIB

<https://rumaysho.com/12363-menuntut-ilmu-jalan-paling-cepat-menuju-surga.html>, Selasa, 19 September 2023

<https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/> Rabu, 11 Okt 2023, 14.43 WIB

Ika Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang. Akademia Permata.

Indah Firdawela, Reinita. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal ilmiah pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14 (2)

Ismiranda Fatia, Yetti Ariani. 2020. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas I Sekolah Dasar*. *Journal of Basic Education Studies / Vol 3 No 2*

Kusnandar. 2011. *Guru Professional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang. Unnes Press.

Lie, Anita dkk. 2020. *Mendidik Generasi Milenial Cerdas Berkarakter*. Yogyakarta. Kanisius: 33

Lithaetr, dkk. 2020. *Jejak Pengasuhanku*. Jakarta. Rumah Media

Mardia, Nurhasnawati. 2014. *Desain Pembelajaran*. Pekanbaru. CV. Mutiara Pesisir Sumatera.

Maulana Arafat Lubis. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan*. Jurnal Tarbiyah, Vol. 25, No. 2.

Muhammad Yaumi 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta. Predanamedia Group.

Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Nurhasanah, Aam & Richardus. 2021. *Mengenali Pribadi dan Potensi Anak Generasi Multiple Intelligent*. Yogyakarta. ANDI (Anggota Ikapi).

Prof. Dr. H. M. Rudy Sumiharsono, MM. Hisbiyatul Hasanah, S.Ag. 2018. *Media Pembelajaran*.

Priankalia Arwanda, Sony Irianto, Ana Andriani. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 2.

Purnama, Saputra Indra dan I Gusti Putu Asto B. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 03, No. 2.

Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta. Rajawali Pers.

Ramayulis. 2013. *Profesi dan Etika Keguruan*. Jakarta. Kalam Mulia.

Rafmana, Hesta, Umi Chotimah, dan Alfianda. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang*. Jurnal Bhineka Tunggal Ika. 5, No. 1

Rona Taula Sari. 2017. *Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme untuk Kelas IX SMP*. Jurnal Pendidikan Sains. 06, No. 1.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung. CV. Wacana Prima 9.

Rukaesih A dan Ucu Cahyana Maolani. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers.

Ryan Angga Pratama. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan*. Dimensi, Vol. 7, No. 1 : 19-35

Septy Nurfadhillah, M.Pd.. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat. CV. Jejak.

Siti Yumini, Lusia Rakhmawati. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Tekni Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Nomor 03



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

SJME (*Supremum Journal of Mathematics Education*). 2020. Vol.4, No.1, January, pp. 78-91 ISSN: 2548-8163 (online)| ISSN: 2549-3639

Sri Wahyuni. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP*". *Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Fisika (SNFPF) Ke-6*, Vol. 6, No. 1.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Lampiran 1LEMBAR VALIDASI PENILAIAN MEDIA
PADA AHLI MEDIA

Nama :
NIM :
Judul Proposal :
Nama Validator :

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 1 = Kurang baik, 2 = Cukup baik, 3 = Baik, 4 = Sangat baik
- Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan video pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

No.	Aspek	Kriteria	Nilai				Saran
			1	2	3	4	
1.	Desain Tampilan	1. Desain tampilan menarik					
		2. Background pada media memiliki warna yang tepat					
		3. Gambar pada media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan					
		4. Tampilan menu pada media tidak membingungkan pengguna					
		5. Tombol memiliki warna dan ikon yang menarik					



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		6. Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi					
		7. <i>Font</i> /huruf dalam teks memiliki warna yang tepat					
		8. <i>Font size</i> /ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dll)					
		9. Jenis <i>font</i> yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat					
2.	Animasi	10. Penyajian animasi opening dan konsep pada media sesuai					
		11. Animasi yang disajikan tidak berlebihan					
		12. Animasi menunjang isi materi yang disajikan					
3.	Audio	13. Suara narator jelas, tidak mengandung <i>noise</i>					
		14. Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu					
		15. Media memiliki perpaduan <i>background</i> yang seimbang					
4.	Video	16. Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran					
		17. Kualitas video					
5.	Kemudahan Penggunaan Media	18. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		19. Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri					
		20. Media dapat dipakai pada berbagai perangkat					

Kesimpulan:

Media Valid tanpa Revisi	Catatan:
Media Valid dengan Revisi	Catatan:
Media Tidak Valid	Catatan:

Kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*:

.....

.....

.....

Pekanbaru, 2023

Penilai

(.....)



LAMPIRAN 1a

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN MEDIA PADA AHLI MATERI

Nama : Catur Wulandari
NIM : 11718201368
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudathurrahmah Pekanbaru
Nama Validator : Khusnal Marzuqo, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran.
- b. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 1 = Kurang baik, 2 = Cukup baik, 3 = Baik 4 = Sangat Baik
- c. Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Video Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

NO	Aspek	Kriteria	Nilai				Saran
			1	2	3	4	
1.	Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan pengguna.				✓	
		3. Materi yang disampaikan lengkap.				✓	
		4. Materi yang disampaikan sistematis.				✓	
		5. Teori konstruktivisme yang digunakan sesuai dengan materi				✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		6. Materi yang disampaikan dapat dipahami.			✓	
		7. Penyajian materi disertai dengan contoh.				✓
		8. Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.				✓
2.	Kesesuaian Bahasa	9. Kalimat digunakan bersifat komunikatif.			✓	
		10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang disempurnakan.			✓	
		11. Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.			✓	

Kesimpulan :

Media Valid tanpa Revisi	Catatan:
Media Valid dengan Revisi ✓	Catatan: Contoh bil. Prima menuliskan 1 x 2 bil. Prima, 1 x 3 bil. prima.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media Tidak Valid	Catatan:
-------------------	----------

Kritik dan Saran Mengenai Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*:

.....

.....

.....

.....

Pekanbaru, 20 - 03 - 2023

Penilai


 (KHUSMAL M.)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN MEDIA PADA AHLI MATERI

Nama :
NIM :
Judul Proposal :
Nama Validator :

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
 Nilai 1 = Kurang baik, 2 = Cukup baik, 3 = Baik, 4 = Sangat baik
- Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan video pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

No.	Aspek	Kriteria	Nilai				Saran
			1	2	3	4	
1.	Keseuaian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan pengguna					
		3. Materi yang disampaikan lengkap					
		4. Materi yang disampaikan sistematis					
		5. Teori konstruktivisme yang digunakan sesuai dengan materi					
		6. Materi yang disampaikan, mudah dipahami					
		7. Penyajian materi disertai dengan contoh					



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		8. Penyajian materi disertai dengan tugas dan evaluasi sebagai bahan latihan siswa					
2.	Kesesuaian Bahasa	9. Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif					
		10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang disempurnakan					
		11. Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda					

Kesimpulan:

Media Valid tanpa Revisi	Catatan:
Media Valid dengan Revisi	Catatan:
Media Tidak Valid	Catatan:

Pekanbaru, 2023

Penilai

(.....)



LAMPIRAN 2a

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN MEDIA
PADA AHLI MEDIA**

Nama : Catur Wulandari
NIM : 11718201368
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudathurrahmah Pekanbaru
Nama Validator : Muhanamad Iham Syarif, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran.
- b. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian. Nilai 1 = Kurang baik, 2 = Cukup baik, 3 = Baik 4 = Sangat baik
- c. Berilah saran terkait ha-hal yang menjadi kekurangan video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

NO	Aspek	Kriteria	Nilai				Saran
			1	2	3	4	
1.	Desain Tampilan	1. Desain tampilan menarik			✓		
		2. Background pada media memiliki warna yang tepat.			✓		
		3. Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.				✓	
		4. Tampilan menu pada media tidak membingungkan pengguna.			✓		
		5. Tombol memiliki warna dan icon yang menarik			✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		6. Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi	✓			
		7. Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat.		✓		
		8. <i>Font size</i> atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lain-lain)		✓		
		9. Jenis font yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat.		✓		
2.	Animasi	10. Penyajian animasi opening dan konsep pada media sesuai.		✓		
		11. Animasi yang disajikan tidak berlebihan.		✓		
		12. Animasi menunjang isi materi yang disajikan		✓		
3.	Audio	13. Suara narator jelas, tidak mengandung <i>noise</i> .		✓		
		14. Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu.		✓		
		15. Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang.		✓		
4	Video	16. Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran		✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		17. Kualitas video			✓	
5.	Kemudahan penggunaan media	18. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓			
		19. Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	✓			
		20. Media dapat dipakai pada berbagai perangkat	✓			

Kesimpulan :

Media Valid tanpa Revisi	Catatan:
Media Valid dengan Revisi	Catatan: jika ada kekurangan = tambahkan selanjutnya atau - 1/09 menuliskan video / slide
Media Tidak Valid	Catatan:

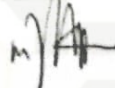
UIN SUSKA RIAU

Kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran Interaktif menggunakan
Articulate Storyline 3

.....
.....
.....

Pekanbaru, 26 - 03 - 2023

Penilai



(Muhammad Ilham Syarif)

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3

Respon Pendidik

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Saya senang mempelajari nilangan prima menggunakan media ini				
2.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan menggunakan media ini				
3.	Animasi, gambar, dan video dalam media ini menarik				
4.	Penggunaan warna pada media ini menarik				
5.	Saya semangat belajar menggunakan media ini				
6.	Soal kuis yang diberikan sesuai dengan penjelasan materi				
7.	Saya tertarik untuk belajar pelajaran lain menggunakan media ini				
8.	Saya merasakan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media ini				
9.	Saya mudah memahami materi bilangan prima menggunakan media ini				
10.	Media ini mudah untuk digunakan				
11.	Bahasa dan perintah dalam media ini jelas dimengerti				
Total					



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN 3a

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Respon Peserta Didik / Gilang Ardiyansah

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Saya senang mempelajari bilangan prima menggunakan media ini				✓
2.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan menggunakan media ini				✓
3.	Animasi, gambar dan video dalam media ini menarik				✓
4.	Penggunaan warna pada media ini menarik			✓	
5.	Saya semangat belajar menggunakan media ini				✓
6.	Soal kuis yang diberikan sesuai dengan penjelasan materi				✓
7.	Saya tertarik untuk belajar pelajaran lain menggunakan media ini			✓	
8.	Saya merasakan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media ini			✓	
9.	Saya mudah memahami materi bilangan prima melalui media ini			✓	
10.	Media ini mudah untuk digunakan				✓
11.	Bahasa dan perintah dalam media ini jelas dimengerti				✓
Total					



LAMPIRAN 3b

Respon Peserta Didik / Zena da R. KIS : IV Al Barri

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Saya senang mempelajari bilangan prima menggunakan media ini				✓
2.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan menggunakan media ini				✓
3.	Animasi, gambar dan video dalam media ini menarik				✓
4.	Penggunaan warna pada media ini menarik				✓
5.	Saya semangat belajar menggunakan media ini			✓	
6.	Soal kuis yang diberikan sesuai dengan penjelasan materi				✓
7.	Saya tertarik untuk belajar pelajaran lain menggunakan media ini				✓
8.	Saya merasakan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media ini				✓
9.	Saya mudah memahami materi bilangan pria melalui media ini			✓	
10.	Media ini mudah untuk digunakan				✓
11.	Bahasa dan perintah dalam media ini jelas dimengerti				✓
Total					

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 3c

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Respon Peserta Didik /

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Saya senang mempelajari bilangan prima menggunakan media ini			✓	
2.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan menggunakan media ini				✓
3.	Animasi, gambar dan video dalam media ini menarik			✓	
4.	Penggunaan warna pada media ini menarik				✓
5.	Saya semangat belajar menggunakan media ini			✓	
6.	Soal kuis yang diberikan sesuai dengan penjelasan materi			✓	
7.	Saya tertarik untuk belajar pelajaran lain menggunakan media ini		✓		
8.	Saya merasakan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media ini			✓	
9.	Saya mudah memahami materi bilangan prima melalui media ini			✓	
10.	Media ini mudah untuk digunakan			✓	
11.	Bahasa dan perintah dalam media ini jelas dimengerti				✓
Total					✓



LAMPIRAN 4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLIE 3 PADA
MATERI BILANGANN PRIMA**

Nama Pendidik :

Jabatan :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian

- A. Berilah tanda cetang (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran
- B. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian
Nilai 1 = Kurang baik, 2 = Cukup baik, 3 = Baik, 4 = Sangat baik
- C. Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan pada video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi bilangan prima				
2.	Media yang digunakan mudah digunakan oleh pendidik				
3.	Media dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar				
4.	Cara penyajian media cukup sederhana untuk dipahami oleh para pendidik.				
5.	Media disajikan secara berurutan				
6.	Pendidik terlibat langsung dalam penggunaan media				
7.	Petunjuk media jelas saat digunakan oleh pendidik				
8.	Media digunakan dengan mudah oleh pendidik				
9.	Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik menggunakan media				
10.	Media memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran				
	Total				

Kesimpulan

Media valid tanpa revisi	Catatan:
Media valid dengan revisi	Catatan:
Media tidak valid	Catatan:

Kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*:

.....

.....

.....

Pekanbaru,.....2023

Penilai

(.....)

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN 4a

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLIE 3* PADA
MATERI BILANGANN PRIMA**

Nama Pendidik : Mustaqimah, S. Pd
Jabatan : Wali kelas
Sekolah : SDIT RAUDHATURRAHMAH

Petunjuk Pengisian

- A. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran
- B. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian
Nilai 1 = Kurang baik, 2 = Cukup baik, 3 = Baik, 4 = Sangat baik
- C. Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan pada video interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi bilangan prima				✓
2.	Media yang digunakan mudah digunakan oleh pendidik				✓
3.	Media dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar				✓
4.	Cara penyajian media cukup sederhana untuk dipahami oleh para pendidik.				✓
5.	Media disajikan secara berurutan				✓
6.	Pendidik terlibat langsung dalam penggunaan media				✓
7.	Petunjuk media jelas saat digunakan oleh pendidik				✓
8.	Media digunakan dengan mudah oleh pendidik				✓
9.	Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik menggunakan media				✓
10.	Media memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran			✓	
	Total				



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesimpulan

Media valid tanpa revisi	Catatan:
Media valid dengan revisi	Catatan:
Media tidak valid	Catatan:

Kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*:

.....

.....

.....

Pekanbaru, 26/12/ 2023

Penilai

(Mustaqimah, S. Pd)

UIN SUSKA RIAU

DOKUMENTASI



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDIT Raushaturrahmah Pekanbaru
Kelas/Semester : IV (Empat)/1 (Satu)
Materi : Bilangan Prima
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-3 Memahami hpengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

KI-4 Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam berkarya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

No	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.	3.5 Menjelaskan pengertian bilangan prima	3.5.1 Menentukan bilangan prima
2.	3.4 Mengidentifikasi bilangan prima	3.4.1 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan bilangan prima

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati contoh yang ada pada video pembelajaran, peserta didik dapat menentukan yang mana yang merupakan suatu bilangan prima.

2. Setelah mengamati contoh yang ada pada video pembelajaran, peserta didik dapat memecahkan masalah sehari-hari yang terkait dengan bilangan prima.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik • Pendidik dan peserta didik membaca doa 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan apersepsi tentang topik yang sesuai • Pendidik mengajak peserta didik menyimak penjelasan tentang pengertian bilangan prima melalui video pembelajaran yang disiapkan. • Peserta didik menyimak contoh materi bilangan prima yang telah di siapkan pendidik. • Peserta didik menyimak contoh lanjutan yang telah dibuat oleh pendidik agar peserta didik dapat lebih paham materi bilangan prima yang disajikan. • Mengerjakan latihan yang telah dibuat oleh pendidik secara mandiri dan di periksa oleh pendidik 	90 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi, umpan balik • Menyampaikan rencana kegiatan selanjutnya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran • Kegiatan belajar mengajar ditutup dengan pembacaan doa 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Matematika untuk Kelas IV SD/MI
- Video pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*

Mengetahui

Guru Kelas III

Kepala Sekolah

Dr. H. Tristiyo Hendro Yuwono, S.P., M.Pd.I

Mustaqimah, S.Pd.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : J. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Catur Wulandari
 Nomor Induk Mahasiswa : 11718201368
 Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 06 Desember 2022
 Judul Proposal Ujian : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudathurrahmah Pekanbaru**
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Sri Murhayati, M.Ag.	PENGUJI I		
2.	Muhammad Ilham Syarif, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Pekanbaru, 27 Februari 2023
Peserta Ujian Proposal

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Catur Wulandari
NIM. 11718201368



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



YAYASAN RAUDHATURRAHMAH
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
RAUDHATURRAHMAH
 JL. ADI SUCIPTO NO. 356 SIDOMULYO TIMUR TELP. (0761) 561127
 PEKANBARU
 AKREDITASI : A NPSN : 104946403

Nomor : 0126/KE/SMP.SDIT-RR/2023
 Perihal : Selesai Melakukan Prariset

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 Di -
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Berdasarkan surat Nomor : Un.04/F.Jl.4/PP.00.9/17985/2022 tentang Mohon Izin Melakukan Prariset dan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU, atas nama saudara :

Nama : CATUR WULANDARI
 NIM : 11718201368
 Semester/Tahun : XII (Dua Belas)/2023
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah selesai melaksanakan Prariset dan pengujian untuk bahan skripsi pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhatulrahmah (SDIT-RR) Pekanbaru.

Demikian surat keterangan ini buat dan dibenkan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 26 Januari 2023
 Kepala Sekolah



Dr. H. TRISTYO HENDRO YUWONO, S.P, M.Pd. I



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 501647
Fax. (0761) 501647 Web www.fk.uinsuska.ac.id. E-mail: efak.uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/419/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 10 Januari 2024 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

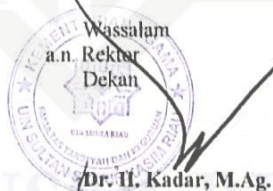
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Catur Wulandari
NIM : 11718201368
Semester/Tahun : XII (Dua Belas)/ 2024
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Materi Bilangan Prima di SDIT Raudhatul Rahmah Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SDIT Raudhatul Rahmah Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (10 Januari 2024 s.d 10 Maret 2024)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam
a.n. Rektor
Dekan
Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis, Catur Wulandari, lahir di Perawang, Kabupaten Siak, Pekanbaru, Riau, pada tanggal 28 Oktober tahun 1998. Penulis lahir dari pasangan bapak Bambang Gunawan dengan ibu Ani Sulastri dan merupakan anak ke empat dari lima bersaudara, yakni Dian Septiarini, S.Kom., Dwi Pangastuti, Tri Indah Oktaria Ningrum, dan Nurhasanah.

Pada tahun 2005 penulis masuk Sekolah Dasar Swasta (SDS) Yayasan Pendidikan Persada Indah (YPPI) dan

lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP S YPPI dan lulus tiga tahun kemudian pada tahun 2014. Selanjutnya masuk pada sekolah menengah akhir di SMA Negeri 3 Tualang dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui jalur masuk undangan mandiri. Bulan Juli 2020 sampai bulan Agustus 2020 mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Perawang, Kabupaten Siak, Provinsi Riau.

Pada Selasa, 16 Januari 2024, penulis dinyatakan lulus dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan melalui Ujian Munaqosah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

