

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.



**DEKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDIT AL FITYAH
PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

NUR AFRIANI

NIM 12010823528

UIN SUSKA RIAU

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

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON *ARTICULATE STORYLINE 3* ON THE
LEARNING IPAS CLASS IV IN SDIT AL FITYAH
PEKANBARU**

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



UIN SUSKA RIAU

Oleh

NUR AFRIANI
NIM 12010823528

UIN SUSKA RIAU

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

Hak Cipta Diindungi 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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru**” oleh Nur Afriani dengan NIM 12010823528 disetujui untuk Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 05 Dzulhijjah 1445 H
12 Juni 2024 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing



Subhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19731017 200501 1 007



Dr. Aramudin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850924 202012 1 003

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Diindungi 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 Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al-Itiyah Pekanbaru**”, yang ditulis oleh Nur Afriani dengan NIM 12010823528 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 21 Dzulhijjah 1445 H/ 28 Juni 2024 M skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 21 Dzulhijjah 1445 H
28 Juni 2024 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



Melly Andriani, M.Pd.

Penguji III



Dr. Yasnel, M. Ag.

Penguji II



Lailatul Munawwaroh, M.Pd.

Penguji IV



Khusna Marzudo, M.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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Afriani
NIM : 12010823528
Tempat/Tanggal Lahir : Siak Sri Indrapura, 09 April 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah 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, oleh karena itu, skripsi ini dinyatakan bebas plagiat;
3. Apabila kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam Skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Nur Afriani
NIM 12010823528


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.

SURAT PENGHARGAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, dengan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru, dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau.

Ucapan penghargaan dan terima kasih dari lubuk hati terdalam penulis haturkan kepada Ayahanda Diman dan Ibunda Ruswati yang telah merawat, membesarkan, mendidik dengan penuh kasih sayang, serta menghantarkan penulis menempuh studi di UIN Sultan Syarif Kasim Riau hingga meraih gelar sarjana Strata Satu (S1). Atas segala usaha dan perjuangannya yang tak mengenal lelah, penulis berdo'a semoga Allah SWT.mencurahkan rahmat, ridho dan inayah-Nya kepada mereka berdua.

Penulis juga ingin menghaturkan trimakasih kepada dosen Pembimbing Skripsi Bapak Dr. Aramudin, S.Pd., M.Pd. dan Penasehat Akademis Ibu Dra. Hj. Safi'ah, M.Ag. yang telah sudi meluangkan waktu dan mencurahkan tenaga serta pemikirannya yang begitu berharga dalam membimbing hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Begitupula kepada kepala SDIT Al Fityah Pekanbaru yaitu Bapak Ahmad Syarif, S.Pd. yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan Wali Kelas IV Ibu Akhyarrahmah, S.T. yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Semoga Allah

Hak Cipta Diindungi 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.

SWT membalas jasa dan kebaikan mereka dengan pahala *jariyah* yang tiada hentinya.

Ucapan terimakasih penulis haturkan pada berbagai pihak yang telah berjasa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir dan menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau, mereka itu adalah:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hairunas, M.Ag. selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Dr. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D. selaku Wakil Rektor III;
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. Zarkasih, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Ibu Dr. Amira Diniaty, M.Pd.Kons. selaku Wakil Dekan III;
3. Bapak Subhan M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau;
4. Ibu Melly Andriani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau;
5. Validator Ahli Materi Bapak Niki Dian Permana, P., M.Pd., Bapak Solheri, M.Pd., dan Ibu Uswatun Khasanah, S.Pd.,Gr., validator Ahli Bahasa Ibu R. Hariyani Susanti, S.S., M.Hum., Ibu Vera Sardila, M.Pd., dan Ibu Fovi Melani, S.Pd.,Gr., validator Ahli Grafika Ibu Dr.Mimi Hariyani, M.Pd., Bapak Muhammad Ilham Syarif, M.Pd., dan Bapak Nunu Mahnun, M.Pd., Ph.D.;
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu selama menempuh studi di UIN Sultan Syarif Kasim Riau tercinta;
7. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau khususnya Bapak Zuhri Azhari, S.Sos. dan seluruh staf Perpustakaan UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang memberikan pelayanan berharga kepada penulis dalam menyusun Skripsi ini;

Hak Cipta Diindungi 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.

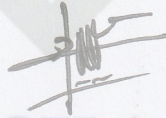
8. Keluarga besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2020, terkhusus mahasiswa lokal C yang selalu memberikan dukungan, nasehat, dan kebersamaannya baik suka maupun duka;
9. Terimakasih kepada Adikku tersayang Artha Dwi Novianti yang telah memberikan semangat yang tak pernah putus dalam menyelesaikan studi ini;
10. Teman-teman seperjuangan Messa Septia, Nur Eka Wardahni, Suci Sri Marwah Siregar, dan Veronita Noer Cholik Julyani Syah Putri yang selalu menemani, memberi dukungan, dan berjuang bersama dalam suka maupun duka untuk menyelesaikan Skripsi ini;
11. Serta ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya untuk diri saya sendiri yang telah berjuang memberikan yang terbaik dan bertahan dalam menikmati proses skripsi ini.

Semoga Allah SWT meridhoi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, berharap Skripsi ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi kita semua serta menjadi amal shaleh di sisi Allah SWT.

Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 12 Juni 2024
Penulis



Nur Afriani
NIM 12010823528


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.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan, karena Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya".

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia karena dengan pendidikan anda dapat mengubah dunia"

(Nelson Mandela)

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat, karunia, kekuatan, kesempatan serta kemudahan yang Engkau berikan.

Kupersembahkan karya mungil ini kepada orang yang sangat kusayangi:

Ayahanda dan Ibunda Tercinta

Karya mungil ini ku persembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda yang selalu memberiku sejuta harapan, semilyar semangat, dan lantunan do'a yang tak terbilang banyaknya sehingga aku bisa merasakan manisnya pendidikan.

Semoga karya mungil yang aku persembahkan ini menjadi kado pembuka atas kado-kado istimewa yang esok akan satu persatu aku berikan kepada orangtua dan keluargaku.

Terimakasih sudah memberikan kesempatan kepadaku untuk meraih mimpiku.

-Nur Afriani-

Hak Cipta Diindungi 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

Nur Afriani, (2024): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV SD; 2) Kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV SD; 3) Spesifikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pelajaran IPAS di kelas IV SD; 4) Rancangan desain penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*; 5) Validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, 6) Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini merupakan *Research and Development* dengan model 4D. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Disseminate*. Hasil penelitian ini adalah: 1) Pembelajaran di kelas hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang tidak interaktif; 2) Pembelajaran IPAS membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbentuk *Articulate Storyline 3*; 3) Spesifikasi media pembelajaran interaktif yang berbentuk *Articulate Storyline 3*; 4) Rancangan desain produk dengan menyusun draf awal dan mendesain grafika menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dan mengkonversi *file ZIP* menjadi *URL Link*; 5) Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dengan nilai 91% kategori Valid, bahasa dengan nilai 95% kategori Valid, dan grafika 96% kategori Valid. 6) Uji praktikalitas dilakukan dengan uji terbatas. Uji terbatas melibatkan 27 siswa dengan hasil 99% kategori Valid dan 3 guru dengan hasil 100% kategori Valid. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa produk penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan Layak digunakan dalam pembelajaran di SDIT Al Fityah Pekanbaru.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Penelitian Pengembangan*

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.

ABSTRACT

Nur Afriani, (2024): *Developing Articulate Storyline 3 Based Interactive Learning Media on IPAS Subject at the Fourth Grade of Islamic Integrated Elementary School of Al Fityah Pekanbaru*

This research aimed at describing 1) the use of learning media in IPAS learning at the fourth grade of Elementary School, 2) the need of learning media in IPAS learning at the fourth grade of Elementary School, 3) the specification of Articulate Storyline 3 based interactive learning media in IPAS learning at the fourth grade of Elementary School, 4) the usage design plan of Articulate Storyline 3 based interactive media, 5) the validity of Articulate Storyline 3 based interactive learning media, and 6) the practicality of Articulate Storyline 3 based interactive learning media. It was Research and Development with 4D model. This research consisted of 4 steps 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Disseminate. Based on the research findings, 1) the learning in the class only used conventional learning media that were not interactive; 2) IPAS learning needed interactive learning media in the form of Articulate Storyline 3; 3) the specification of interactive learning media was in the form of Articulate Storyline 3; 4) the product design plan was done by drafting the initial draft, designing the graphics by using Articulate Storyline 3 application, and conversing ZIP file to URL link; 5) the learning media were validated with the score 91% on valid category by material experts, the language score was 95% with valid category, and the graphic was 96% with valid category; 6) practicality test was done with limited test, limited test involved 27 students with the result 99% that was on valid category and 3 teachers with the result 100% that was on valid category. Based on the research findings, it could be concluded that the research product in the form of Articulate Storyline 3 based interactive learning media was stated appropriate to be used in the learning at Islamic Integrated Elementary School of Al Fityah Pekanbaru.

Keywords: *Learning Media, 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.

ملخص

نور أفرياني، (٢٠٢٤): تطوير وسيلة التعليم التفاعلية المؤسسة على القصة المفصلة 3 في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الرابع بمدرسة الفتية الابتدائية الإسلامية المتكاملة بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى وصف ما يلي: (١) استخدام وسيلة التعليم في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الرابع بمدرسة الفتية الابتدائية الإسلامية المتكاملة بكنبارو؛ (٢) الحاجة إلى وسيلة التعليم في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الرابع بمدرسة الفتية الابتدائية الإسلامية المتكاملة بكنبارو؛ (٣) مواصفات وسيلة التعليم التفاعلية المؤسسة على القصة المفصلة 3 في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الرابع بمدرسة الفتية الابتدائية الإسلامية المتكاملة بكنبارو؛ (٤) تخطيط تصميم وسيلة التعليم التفاعلية المؤسسة على القصة المفصلة 3؛ (٥) صلاحية وسيلة التعليم التفاعلية المؤسسة على القصة المفصلة 3؛ (٦) التطبيق العملي لوسيلة التعليم التفاعلية المؤسسة على القصة المفصلة 3. هذا البحث هو بحث تطوري باستخدام نموذج رباعي الأبعاد. يتكون هذا البحث من أربع مراحل وهي: (1) التعريف، (2) التصميم، (3) التطوير، (4) النشر. نتائج هذا البحث هي: (1) يستخدم التعليم الصفي فقط وسائل التعلم التقليدية غير التفاعلية؛ (2) يتطلب العلوم الطبيعية والاجتماعية وسيلة التعليم التفاعلية المؤسسة على القصة المفصلة 3؛ (3) مواصفات وسيلة التعليم التفاعلية في شكل القصة المفصلة 3؛ (4) مسودة تصميم المنتج من خلال تجميع مسودة أولية وتصميم الرسومات باستخدام تطبيق القصة المفصلة 3 وتحويل ملف ZIP إلى رابط URL؛ (5) يتم التحقق من صلاحية وسيلة التعليم من قبل خبراء المواد بدرجة 91% في فئة "صالح"، واللغة بدرجة 95% في فئة "صالح"، والرسومات بدرجة 96% في فئة "صالح". (6) يتم إجراء اختبار التطبيق العملي باختبارات محدود. شمل الاختبار المحدود 27 تلميذا حصلوا على نتائج 99% في فئة "صالح" و3 مدرسين حصلوا على نتائج في فئة "صالح" بنسبة 100%. خلصت نتائج هذا البحث إلى أن المنتج البحثي في شكل وسيلة التعليم التفاعلية المؤسسة على القصة المفصلة 3 تم إعلانه مناسباً للاستخدام في التعليم في مدرسة الفتية الابتدائية الإسلامية المتكاملة بكنبارو.

الكلمات الأساسية: وسيلة التعليم، القصة المفصلة 3، البحث التطوري

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iii
SURAT PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
F. Definisi Istilah.....	11
G. Spesifikasi Produk.....	12

- 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 II	KAJIAN TEORI	
	A. Model Pengembangan	13
	B. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	29
	C. Hasil Belajar	36
	D. Pembelajaran IPAS.....	42
	E. Karakteristik Siswa SD.....	43
	F. Kerangka Berfikir.....	45
	G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	48
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	51
	B. Model Penelitian.....	52
	C. Tempat dan Waktu Penelitian	53
	D. Subjek dan Objek Penelitian	53
	E. Prosedur Pengembangan	54
	F. Desain Uji Coba Produk.....	56
	G. Teknik Analisis Data	62
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian	65
	B. Hasil Penelitian.....	69
	C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	95
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	103

Hak Cipta Diindungi 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.

B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
DAFTAR LAMPIRAN	106
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	158



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.

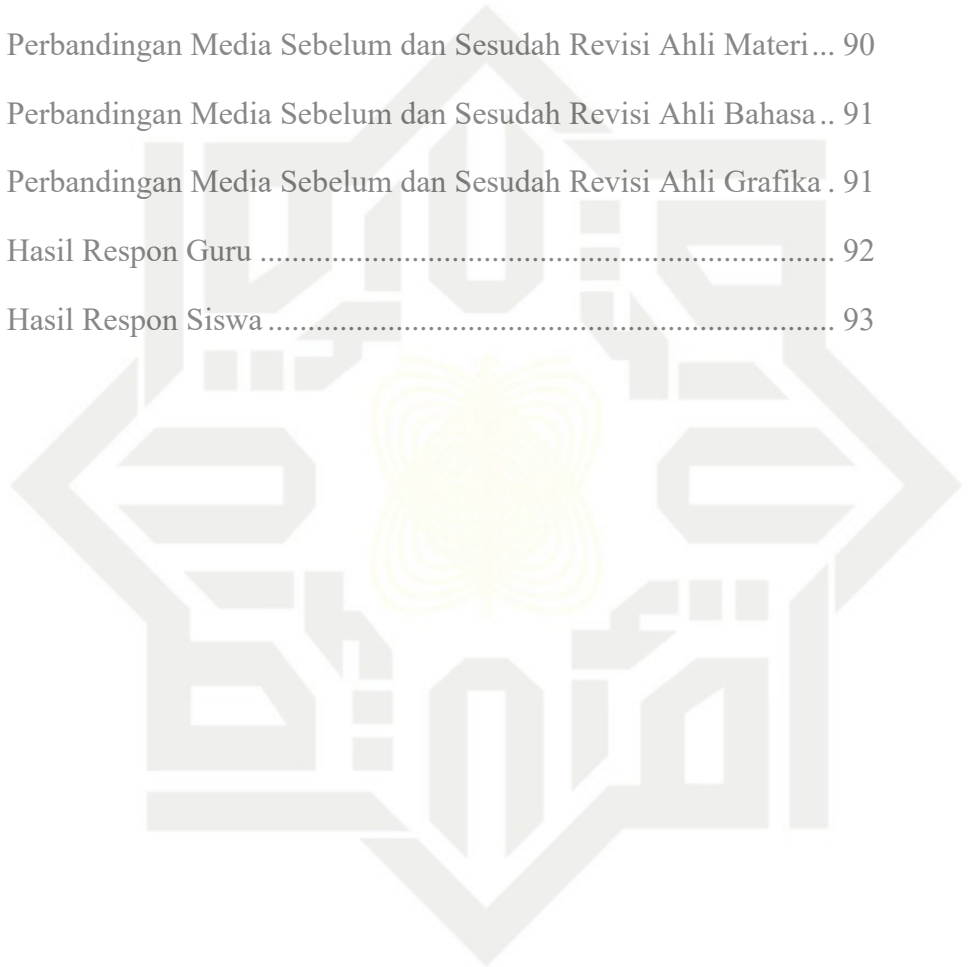
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Kelebihan dan Kekurangan Model Kemp	16
Tabel 2. 2	Kelebihan dan Kekurangan Model Dick <i>and</i> Carey.....	18
Tabel 2. 3	Kelebihan dan Kekurangan Model Borg <i>and</i> Gall.....	21
Tabel 2. 4	Kekurangan dan Kelebihan Model ADDIE	23
Tabel 2. 5	Kelebihan dan Kekurangan Model ASSURE.....	26
Tabel 2. 6	Kelebihan dan Kekurangan Model 4D	29
Tabel 2. 7	Proses kognitif sesuai dengan level kognitif Bloom	37
Tabel 3. 1	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	58
Tabel 3. 2	Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	59
Tabel 3. 3	Kisi-kisi Instrumen Ahli Grafika.....	59
Tabel 3. 4	Kisi-kisi Angket Respon Guru	60
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	61
Tabel 3. 6	Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru.....	61
Tabel 3. 7	Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa.....	61
Tabel 4. 1	Sarana dan Prasarana SDIT Al Fityah Pekanbaru.....	67
Tabel 4. 2	Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan SDIT Al Fityah Pekanbaru	67
Tabel 4. 3	Keadaan Siswa SDIT Al Fityah Pekanbaru.....	69
Tabel 4. 4	Pelaksanaan Penelitian	70
Tabel 4. 5	Capaian Pembelajaran (CP).....	72
Tabel 4. 6	Tujuan Pembelajaran (TP).....	73
Tabel 4. 7	Spesifikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	74
Tabel 4. 8	Nama-nama Validator Materi Media Pembelajaran Interaktif.....	84

Hak Cipta Diindungi 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.

Tabel 4. 9	Hasil Validasi Materi.....	84
Tabel 4. 10	Nama-nama Validator Materi Media Pembelajaran Interaktif.....	86
Tabel 4. 11	Hasil Validasi Bahasa.....	86
Tabel 4. 12	Nama-nama Validator Grafika Media Pembelajaran Interaktif	88
Tabel 4. 13	Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi... ..	90
Tabel 4. 14	Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Bahasa..	91
Tabel 4. 15	Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Grafika .	91
Tabel 4. 16	Hasil Respon Guru	92
Tabel 4. 17	Hasil Respon Siswa	93



Hak Cipta Diindungi 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.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Pembuatan Naskah Awal Media Pembelajaran.....	76
Gambar 4.2	Penyuntingan Gambar pada Media	76
Gambar 4.3	Tampilan mengunduh aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> di <i>website</i> ..	77
Gambar 4.4	Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i>	78
Gambar 4.5	Tampilan <i>Background Articulate Storyline 3</i>	78
Gambar 4.6	Tampilan Menambahkan <i>Caption</i>	79
Gambar 4.7	<i>Publish Articulate Storyline 3</i> Menjadi <i>File ZIP</i>	79
Gambar 4.8	<i>File ZIP</i>	80
Gambar 4.9	Membuat Akun <i>Website 000Webhost</i>	80
Gambar 4.10	Membuat Nama <i>Website</i>	81
Gambar 4.11	<i>Upload Site</i> pada <i>Website 000Webhost</i>	81
Gambar 4.12	Mengunggah <i>Project</i>	82
Gambar 4.13	Halaman <i>Dashboard C-Panel</i>	82
Gambar 4.14	<i>URL Link Articulate Storyline 3</i> Siap digunakan dalam Pembelajaran	83

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Hasil Validasi Materi.....	85
Grafik 4.2	Hasil Validasi Bahasa.....	87
Grafik 4.3	Hasil Validasi Grafika.....	89
Grafik 4.4	Hasil Respon Guru.....	92
Grafik 4.5	Hasil Respon Siswa.....	94



UIN SUSKA RIAU

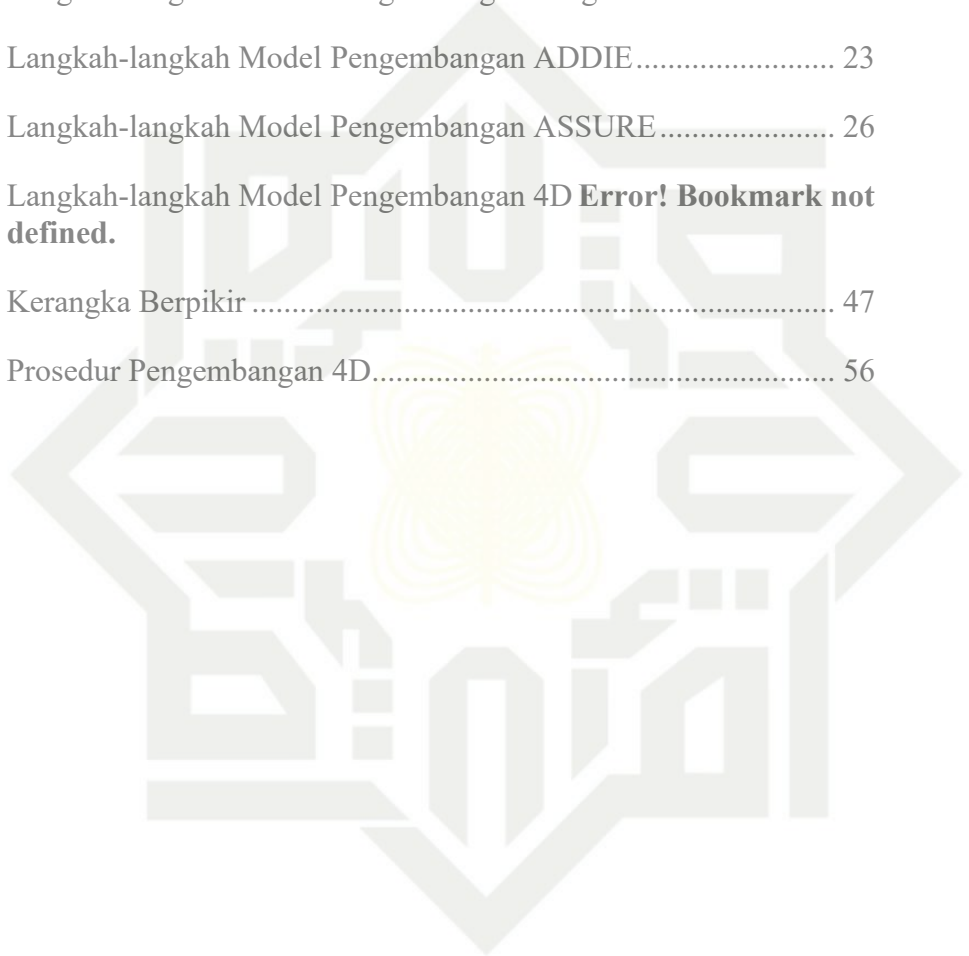
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. 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.

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Langkah-langkah Model Pengembangan Kemp	15
Bagan 2.2	Langkah-langkah Model Dick and Carey.....	17
Bagan 2.3	Langkah-langkah Model Pengembangan Borg <i>and</i> Gall	20
Bagan 2.4	Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	23
Bagan 2.5	Langkah-langkah Model Pengembangan ASSURE.....	26
Bagan 2.6	Langkah-langkah Model Pengembangan 4D Error! Bookmark not defined.	
Bagan 2.7	Kerangka Berpikir	47
Bagan 3.1	Prosedur Pengembangan 4D.....	56



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.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Nilai UTS Kelas IV	113
Lampiran 2	Data Nilai UAS Kelas IV	114
Lampiran 3	Data Nilai Rata-rata UTS dan UAS	115
Lampiran 4	Instrumen Wawancara Guru	116
Lampiran 5	Trankrip Wawancara Guru	117
Lampiran 6	Instrumen Wawancara Siswa.....	119
Lampiran 7	Trankrip Wawancara Siswa	120
Lampiran 8	Naskah Mentah Media Pembelajaran	125
Lampiran 9	Surat Permohonan Validator.....	128
Lampiran 10	Daftar Nama Validator Materi.....	129
Lampiran 11	Lembar Validasi Materi.....	130
Lampiran 12	Daftar Nama Validator Bahasa	133
Lampiran 13	Lembar Validasi Bahasa.....	134
Lampiran 14	Daftar Nama Validator Grafika	136
Lampiran 15	Lembar Validasi Grafika	137
Lampiran 16	Surat Keterangan Kelayakan	139
Lampiran 17	Daftar Nama Respon Guru	140
Lampiran 18	Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	141
Lampiran 19	Daftar Nama Respon Siswa	143
Lampiran 20	Lembar Angket Respon Siswa.....	144
Lampiran 21	Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	145
Lampiran 22	Dokumentasi	148
Lampiran 23	Foto Produk	150
Lampiran 24	Surat-surat.....	150

Hak Cipta Diindungi 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 adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan Nasional merupakan aktivitas pembelajaran yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional, serta tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Sejalan dengan itu, tujuan Pendidikan Nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengungkapkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Hak Cipta Diindungi 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.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah pada Bab I, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa, untuk berpartisipasi aktif dan memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.²

Keberadaan abad ke-21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0 yang mana pada abad ke-21 menjadikan abad keterbukaan atau abad globalisasi.³ Jepang sebagai negara maju yang dikenal menemukan berbagai teknologi canggih telah memperkenalkan konsep *society 5.0* di mana masyarakat telah berkembang sampai titik mampu memanfaatkan informasi untuk meningkatkan kesejahteraannya.⁴

Society 5.0 muncul sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peranan manusia itu sendiri. Dalam *society 5.0*, manusia akan menjadi pusatnya (*human centered*) dengan tetap berbasis teknologi (*technology based*).⁵

Untuk menghadapi kompleksitas kondisi kehidupan masyarakat era *society 5.0*, siswa tidak cukup dibekali dengan kemampuan membaca, menulis dan berhitung atau lebih dikenal dengan sebutan “*Three R*” (*Reading, Writing,*

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar*.

³ Rifa Hanifa Mardhiyah, dkk., Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 12, No. 1, (2021), hlm. 30.

⁴ Usmaedi, Education Curriculum For *Society 5.0* In The Next Decade, *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, Vol. 4, No. 2, (2021), hlm. 64.

⁵ *Ibid*, hlm. 65.

Hak Cipta Diindungi 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.

Arithmetic), tetapi juga perlu dibekali kompetensi masyarakat global atau juga disebut kecakapan abad 21.⁶

Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum lagi menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan bentuk evaluasi dari Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.⁷

Menurut perspektif Carl Rogers dalam Nadiroh yang mengatakan bahwa merdeka belajar mengacu pada lima elemen antara lain: 1) keterlibatan aktif siswa; 2) inisiatif diri; 3) belajar yang bermakna; 4) mengevaluasi pembelajaran; dan 5) esensial dari pembelajaran.⁸ Jika pada Kurikulum 2013 beberapa muatan pelajaran disatukan dalam satu tema pada pembelajaran tematik, namun pada Kurikulum Merdeka Belajar tidak lagi menggunakan tematik, tetapi dipisah lagi permuatan pelajaran seperti Pendidikan Kewarganegaraan, Seni Budaya dan Prakarya, Bahasa Indonesia, kecuali pada pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan serta menjadi tuntutan besar bagi para pendidik untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan

⁶ *Ibid.*

⁷ Ahmad Darlis, dkk., Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar, *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 11, No. 2, (2022), hlm. 395.

⁸ Nadiroh, dkk., *Merdeka Belajar Dalam Mencapai Indonesia Maju*, (Jakarta Timur: UNJ Press, 2020), hlm. 2.

Hak Cipta Diindungi 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 pembelajaran. Saat ini pembelajaran selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan perubahan zaman dan karakter siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, tidak hanya mempermudah siswa memahami pembelajaran dengan cepat namun membantu tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Selain itu siswa dapat lebih fokus, termotivasi, semangat, dan menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan disampaikan pada pembelajaran tersebut.⁹

Pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, diantaranya: 1) tujuan pembelajaran; 2) kesesuaian dengan materi; 3) karakteristik siswa; 4) gaya belajar siswa; 5) lingkungan; dan ketersediaan fasilitas pendukung.¹⁰

Materi yang abstrak dan hanya dapat diimajinasikan saja dapat menjadi lebih konkret dan dipahami oleh siswa. Dalam hal ini materi pembelajaran yang kompleks seperti IPAS dapat disampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Sehingga keterbatasan waktu, ruang, tenaga, dan panca indra dapat teratasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. Sejalan dengan pernyataan Edgar Dale bahwa dengan penggunaan media baik itu gambar maupun video kemampuan siswa untuk

⁹ Sonia Fransisca, dkk., Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas IV, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 4, (2022), hlm. 1150.

¹⁰ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 18.

Hak Cipta Diindungi 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.

mengingat sebesar 30%, dibandingkan dengan hanya mendengar dan membaca.¹¹

Media pembelajaran yang efektif dan cocok di era digital seperti ini sebagai sarana pendukung proses belajar siswa. Media pembelajaran yang tepat digunakan pada era digitalisasi saat ini adalah multimedia interaktif dengan memanfaatkan komputer dan jaringan internet. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari media pembelajaran visual, audio, dan audio visual yang menggunakan interaksi timbal balik antara media tersebut dengan siswa. Multimedia interaktif memberikan pengaruh besar dalam menstimulus siswa, sehingga dapat memberikan respons positif terhadap materi yang telah disampaikan.¹²

Realitanya terlihat masih banyak pendidik yang bergantung pada media pembelajaran konvensional seperti di SDIT Al-Fityah Pekanbaru hanya menggunakan *powerpoint* dan video pembelajaran dari Youtube. Kesalahan pemilihan media pembelajaran dapat berakibat pada pemahaman siswa yang kurang maksimal dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

Berikut ditemukan permasalahan terkait dengan hasil belajar siswa di SDIT Al Fityah Pekanbaru. Hal ini berdasarkan hasil pra penelitian dalam bentuk dokumen sekolah dalam bentuk dokumen UTS dan UAS tentang hasil

¹¹ <https://bgpkasel.kemdikbud.go.id/bgp/post/detail/mengenal-konsep-piramida-belajar/259> diakses pada tanggal 08 Januari 2024 Pukul 0:48 WIB.

¹² Juhaeni, dkk., Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 8, No. 2, (2021), hlm. 151.

Hak Cipta Diindungi 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.

belajar yang dilakukan di SDIT Al Fityah Pekanbaru dengan KKTP 70, dan ditemukan informasi berikut:

1. Dari 30 siswa terdapat 17 siswa yang belum mencapai KKTP atau sekitar 56,7% dan sebanyak;
2. Dari 30 siswa terdapat 13 siswa yang sudah mencapai KKTP atau sekitar 43,3%.

Berdasarkan data tersebut, ditemukan bahwa pada mata pelajaran IPAS siswa merasa jenuh sehingga kurang antusias dan kurangnya pemahaman pada proses pembelajaran yang mengakibatkan tujuan proses pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif sebagai salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar kurang memenuhi KKTP.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas, dilakukan diskusi bersama guru kelas dan melakukan analisis teori untuk menemukan alternatif pemecahan masalah yang tepat. Dari hasil diskusi dan analisis teori ditemukan bahwa cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan data tersebut tertarik untuk menciptakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS muatan IPA. Media interaktif disusun secara kontekstual dimaksudkan untuk menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapan ke dalam kehidupan nyata mereka.

Hak Cipta Diindungi 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.

Diharapkan dengan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

Articulate Storyline 3 adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan software ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya. Media interaktif berupa *software Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan diantaranya adalah tampilan yang simpel seperti *powerpoint*, fitur yang lengkap seperti *flash* sehingga bisa membuat animasi juga. Media interaktif ini juga menyediakan template yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama untuk membuat soal tes dan latihan. Selain itu, program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, *word processing*, laman personal dan (*Learning Management System*) LMS.¹³

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih bervariasi seperti media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dapat mengatasi masalah pada proses pembelajaran, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

¹³ Fina Suhallah, dkk., *Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel, Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, (2021), hlm. 20.

Hak Cipta Diindungi 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.

1. Materi pembelajaran yang sulit dipahami karena bersifat abstrak;
2. Metode pembelajaran yang kurang variatif;
3. Hasil belajar yang rendah;
4. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, terdapat masalah yang cukup luas pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada media pengembangan media interaktif untuk mengatasi penggunaan media pembelajaran yang konvensional

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi penggunaan media pembelajaran di SDIT Al Fityah Pekanbaru?
2. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran di SDIT Al Fityah Pekanbaru?
3. Bagaimana spesifikasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru?
4. Bagaimana rancangan desain media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru?
5. Bagaimana tingkat validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru?

Hak Cipta Diindungi 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. Bagaimana praktikalitas penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui kondisi penggunaan media pada pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru;
- b. Mengetahui kebutuhan media pembelajaran di SDIT Al Fityah Pekanbaru;
- c. Mengetahui spesifikasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru;
- d. Mengetahui bagaimana rancangan desain media interaktif berbasis berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru;
- e. Mengetahui bagaimana tingkat validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru;
- f. Mengetahui tingkat praktikalitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

2. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi dalam pelajaran IPAS;
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar khususnya dalam mempelajari pelajaran IPAS;
- 3) Memberikan kesan baru yang menyenangkan bagi siswa berkaitan dengan pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran khususnya pelajaran IPAS materi Alat Indra;
- 2) Menjadikan semangat baru bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran;
- 3) Membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang asyik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah;
- 2) Menambah koleksi sumber belajar di sekolah yang dapat digunakan untuk generasi selanjutnya.

Hak Cipta Diindungi 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.

d. Bagi Penulis

- 1) Untuk memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau;
- 2) Meningkatkan kemampuan pengembangan media interaktif.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan acuan kepada peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

F. Definisi Istilah**1. Media Interaktif**

Media interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berupa kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya.¹⁴

2. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 ialah perangkat lunak (*software*) hampir mirip dengan *microsoft powerpoint* yang bisa digunakan untuk membuat media

¹⁴ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 41.

pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web (*html 5*) atau berupa berupa aplikasi yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Spesifikasi Produk

Produk pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* adalah media interaktif yang di desain dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*;
2. Media interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran IPAS secara mandiri dan fleksibel yang dapat diunggah secara *online* dengan format berbentuk web;
3. Media interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar dan video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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

Model Pengembangan

1. Pengertian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)

Menurut Sugiono, penelitian *Research and Development* metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁵

Seals dan Richey mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.¹⁶

Penelitian *Research and Development* menurut Sukmadinata ialah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.¹⁷

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk ataupun menyempurnakan produk yang harus memenuhi validitas, kepraktisan, dan efektifitas.

¹⁵ Okpatrioka, R&D Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, Vol. 1, No. 1, 2023, hlm. 89.

¹⁶ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan*, (Malang: IAIN Sunan Kalijogo Malang, 2022), hlm. 2.

¹⁷ Budiyo Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), hlm. 8.

Hak Cipta Diindungi 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. Jenis-jenis Model Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) terdapat berbagai macam model yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan antara lain:

a. Model Kemp

Pengembangan model Kemp oleh Kemp, merupakan model yang membentuk siklus. Menurut Kemp, pengembangan desain sistem pembelajaran terdiri atas komponen-komponen yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan berbagai hambatan yang muncul. Model sistem instruksional yang dikembangkan oleh Kemp ini tidak ditentukan dari komponen mana seharusnya guru memulai proses pengembangan.

Rusman menyatakan Kemp mengembangkan model desain instruksional yang paling awal.¹⁸ Model Kemp memberikan bimbingan kepada para siswanya untuk berpikir tentang tujuan pembelajaran. Model ini juga mengarahkan para pengembang desain instruksional untuk melihat karakteristik para siswa serta menentukan tujuan-tujuan belajar yang tepat.

Model ini meliputi delapan langkah yang saling berkesinambungan sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan dan daftar topik;
- 2) Menganalisis karakter siswa;

¹⁸ Akrim, *Desain Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 51.

Hak Cipta Diindungi 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.

- 3) Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat dapat diukur;
- 4) Menentukan isi materi pembelajaran;
- 5) Pengembangan penilaian awal;
- 6) Pemilihan aktivitas belajar dan sumber belajar yang menyenangkan;
- 7) Koordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang;
- 8) Evaluasi pembelajaran dengan syarat siswa menyelesaikan pembelajaran serta ditinjau kembali dan revisi dengan kontinu.

Langkah-langkah model Kemp dapat dilihat pada bagan bawah ini:



Bagan 2.1 Langkah-langkah Model Pengembangan Kemp

Hak Cipta Diindungi 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.

Model pembelajaran Kemp ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:¹⁹

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Model Kemp

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Selalu melakukan pada setiap tahapan, sehingga permasalahan yang terdapat pada tahapan tersebut dapat diperbaiki terdahulu sebelum menuju ke tahapan berikutnya.	Pembelajaran masih bersifat klasikal atau berada di dalam kelas, sehingga peran guru menjadi lebih besar, karena dituntut untuk memberikan kreativitas dalam setiap pembelajaran.

b. Model Dick *and* Carey

Pengembangan model Dick *and* Carey memiliki kemiripan dengan model Kemp. Model Dick *and* Carey merupakan salah satu desain pembelajaran model prosedural. Langkah-langkah desain pembelajaran menurut Dick *and* Carey antara lain:²⁰

- 1) Analisis kebutuhan dan tujuan;
- 2) Melakukan analisis instruksional;
- 3) Analisis pembelajar dan konteks;
- 4) Merumuskan tujuan instruksional khusus;
- 5) Mengembangkan instrumen;
- 6) Mengembangkan strategi instruksional;

¹⁹ Akrim, *Op.Cit.* hlm. 53.

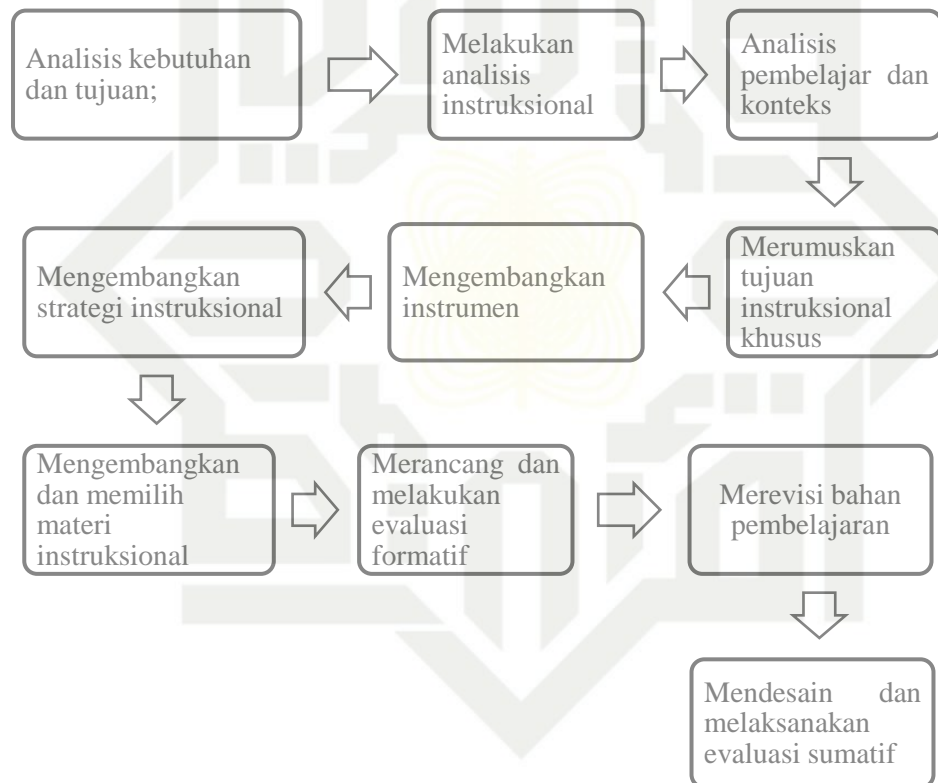
²⁰ Zef Risal, dkk., *Metode Penelitian dan Pengemangan Research and Development*, (Malang: Literasi Nusantara, 2022), hlm. 39.

Hak Cipta Diindungi 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.

- 7) Mengembangkan dan memilih materi instruksional;
- 8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif;
- 9) Merevisi bahan pembelajaran;
- 10) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah model Dick *and* Carey dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 2.2 Langkah-langkah Model Dick and Carey

Model Dick *and* Carey memiliki kelebihan dan kekurangan,

antara lain:²¹

²¹ Zulfarni Sesmiani dan Redha Septia Asri, "Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka", (Yogyakarta: Bintang Semesta, 2023), hlm. 39.

Hak Cipta Diindungi 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.

Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Dick and Carey

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Setiap langkah jelas sehingga mudah diikuti	Kaku, karena setiap langkah telah ditentukan
2	Teratur, efektif, serta efisien dalam pelaksanaan	Tidak semua prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dikembangkan sesuai Langkah-langkah tersebut.
3	Merupakan model atau perencanaan pembelajaran yang rinci sehingga mudah diikuti	Tidak cocok diterapkan dalam pembelajaran berskala besar
4	Adanya revisi pada analisis instruksional, di mana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik apabila terjadi kesalahan, maka dapat segera dilakukan revisi pada analisis instruksional tersebut sebelum kesalahan di dalamnya ikut mempengaruhi komponen yang lain	Uji coba tidak diuraikan secara jelas kapan harus dilakukan dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes formatif
5	Sangat lengkap komponennya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran	Pada tahap pengembangan tes hasil belajar, baik strategi pembelajaran maupun pengembangan dan penilaian bahan pembelajaran tidak tampak secara jelas ada tidaknya penilaian pakar (validasi)
6	-	Terlalu banyak prosedur yang harus dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran

c. Borg and Gall

Model pembelajaran Borg *and* Gall memuat sistematika langkah-lagkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelayakan. Model pembelajaran Borg *and* Gall terdapat 10 langkah antara lain:²²

- 1) *Research and information collecting* (analisis kebutuhan) pada langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;
- 2) *Planning* (perencanaan), yaitu merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
- 3) *Develop prelimery form of product* (pengembangan produk awal), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan;
- 4) *Preliminary field testing* (uji produk utama) yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket;
- 5) *Main product revision* (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal;
- 6) *Main field testing* (uji produk utama) pada tahap ini dilakukan uji coba utama yang melibatkan seluruh siswa;

²² Amir Hamzah, *Loc.Cit*, hlm. 36.

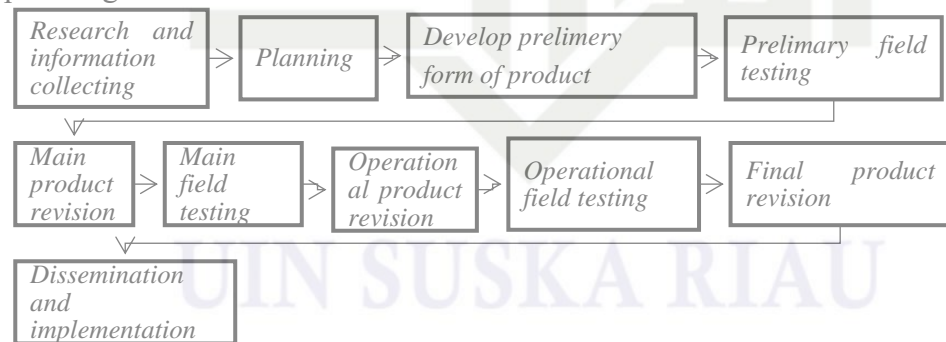
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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.

- 7) *Operational product revision* (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;
- 8) *Operational field testing* (uji coba lapangan skala luas), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan;
- 9) *Final product revision* (revisi produk akhir) yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final);
- 10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan penggunaan), yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

Tahapan dari model Borg *and* Gall dapat diamati dan dipahami

pada bagan berikut:



Bagan 2.3 Langkah-langkah Model Pengembangan Borg *and* Gall

Hak Cipta Diindungi 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.

Model pengembangan Borg *and* Gall ini memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:²³

Tabel 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Borg *and* Gall

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Model pengembangan yang paling lengkap, mengembangkan dan menguji efektivitas produk	Membutuhkan waktu yang lama dan biaya pengembangan yang besar

d. Model ADDIE

Model ADDIE adalah model pengembangan berorientasi kelas. Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni: 1) *Analysis* (analisa); 2) *Design* (desain/perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (implementasi); 5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick *and* Carry (1996) untuk merancang pembelajaran. Berikut ini contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, antara lain:²⁴

1) *Analysis* (analisa)

Pada tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis

²³ Heni Yusuf dan Lucia Sri Istiyowati, *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi*, (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), hlm. 123.

²⁴ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*, (Bandung: Widina, 2020), hlm. 14.

Hak Cipta Diindungi 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.

kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali dengan adanya masalah dalam produk yang sudah ada. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan sebagainya.

2) *Design* (desain/perancangan)

Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap selanjutnya.

3) *Development* (pengembangan)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4) *Implementation* (implementasi)

Penerapan produk dalam model ADDIE bertujuan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

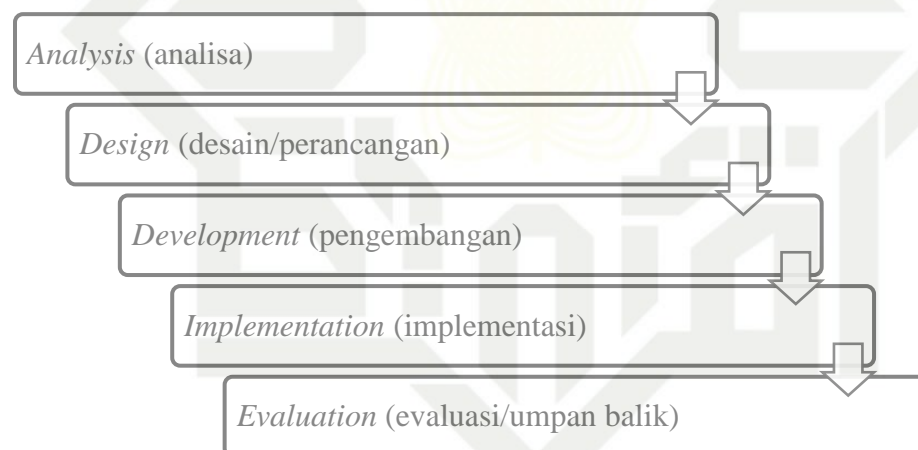
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)

Pada tahap ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Tahapan dari model ADDIE dapat diamati dan dipahami pada bagan berikut:



Bagan 2.4 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Model pembelajaran ADDIE ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Hak Cipta Diindungi 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.

Tabel 2.4 Kekurangan dan Kelebihan Model ADDIE

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Uraianya lebih lengkap dan sistematis	Pada tahap analisis memerlukan waktu yang lama
2	Dalam pengembangannya terdapat penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan uji coba lapangan, dan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran, dan masukan.	-

e. Model ASSURE

Model ASSURE pertama kali dikembangkan oleh Robert Heinich dan timnya pada awal 1980-an.²⁵ Model ASSURE merupakan sebuah prosedur panduan untuk mendesain perencanaan dan bimbingan pembelajaran yang mengombinasikan antara materi, metode, dan media. Model ASSURE akan menjadikan siswa menjadi lebih efektif dalam memahami materi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Model ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:²⁶

1) *Analyze learner (menganalisis siswa)*

Langkah awal yang harus dilakukan yaitu menganalisis karakter siswa yang bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran.

²⁵ Dek Ngurah Laksana, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD*, (Pekalongan: Nasya Expanding, 2023), hlm. 51.

²⁶ Zef Risal, Rachman Hakim, dan Amisol Rosid Abdullah, *Op.Cit*, hlm. 44.

Hak Cipta Diindungi 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.

Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa meliputi beberapa aspek, antara lain: a) karakteristik umum; b) kompetensi spesifik yang telah dimiliki siswa sebelumnya; dan c) gaya belajar siswa.

2) *State objectivivies* (menetapkan tujuan pembelajaran)

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik.

3) *Select strategies and reseources* (memilih metode, media, dan bahan ajar)

Langkah selanjutya yang perlu dilakukan setelah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

4) *Utilize media and materials* (menggunakan media dan bahan ajar)

Pada tahap ini terjadi pemanfaatan media dan bahan ajar atau menggunakannya dalam pembelajaran. Terdapat rumusan 5P dalam pemanfaatan media dan bahan ajar, antara lain: a) *preview the materials* (mengkaji bahan ajar); b) *prepare the materials* (menyiapkan bahan ajar); c) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan pemebelajaran), d) *prepare the learners* (menyiapkan siswa); dan e) *provide the learning experience* (memberikan pengalaman belajar).

5) *Require learner participation* (mengembangkan partisipasi siswa)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

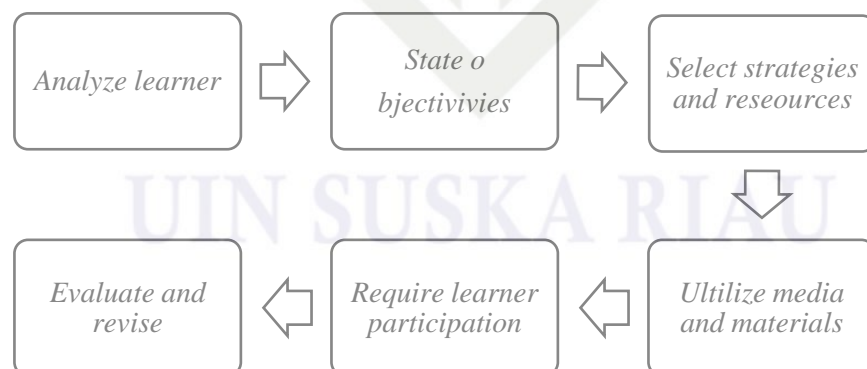
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Pada tahap ini melibatkan partisipasi aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari agar berlangsung efektif dan efisien. Pemberian latihan soal merupakan contoh cara melibatkan siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

6) *Evaluate and revise* (menilai dan memperbaiki)

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah evaluasi dan revisi. Keduanya dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi program pembelajaran, serta menilai pencapaian hasil belajar siswa. Tujuannya agar siswa memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran.

Langkah-langkah model ASSURE tersebut dapat diamati pada bagan berikut:



Bagan 2.5 Langkah-langkah Model Pengembangan ASSURE

Hak Cipta Diindungi 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.

Model pembelajaran ASSURE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:²⁷

Tabel 2.5 Kelebihan dan Kekurangan Model ASSURE

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Memiliki banyak komponen dibanding model lain	Tidak mencakup ke semua mata pelajaran
2	Sering diadakan pengulangan kegiatan dengan tujuan untuk evaluasi dan revisi	Meskipun komponen pembelajaran relatif banyak, namun tidak semua komponen pembelajaran masuk dalam model ini
3	Mengedepankan partisipasi siswa	-
4	Guru dapat memanfaatkan teknologi dan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas	-

f. Model 4D

Model pengembangan 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagrajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu:²⁸

- 1) *Define* (pendenifisian)

²⁷ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangnya* (Bandung: Rosda, 2018), hlm. 176

²⁸ Desty Putri Hamidah, dkk., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Pradina Pustaka Grup, 2023), hlm. 197.

Hak Cipta Diindungi 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.

Pada tahap ini melakukan kegiatan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi terkait syarat-syarat pengembangan berupa analisa awal, siswa, tugas, konsep, serta perumusan tujuan.

2) *Design* (perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap pendenifisian berupa penyusunan *standar* tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

3) *Develop* (pengembangan)

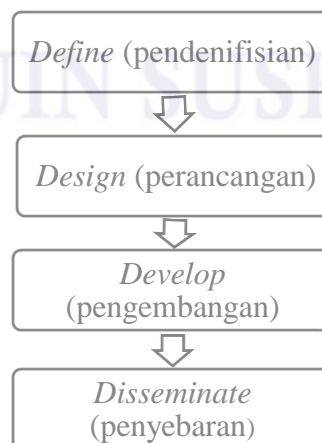
Tahap pengembangan perangkat pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yang terdiri dari dua langkah, yaitu:

- a. Penilaian ahli (*expert appraisal*)
- b. Uji coba pengembangan (*development testing*)

4) *Disseminate* (penyebaran)

Pada tahap ini penerapan uji efektivitas yang bertujuan untuk melakukan tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diujicobakan dan direvisi, kemudian disebarkan ke lapangan.

Langkah-langkah model 4D tersebut dapat diamati pada bagan berikut:



Bagan 2.6 Langkah-langkah Model Pengembangan 4D

Hak Cipta Diindungi 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.

Model pembelajaran 4D ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Tabel 2.6 Kelebihan dan Kekurangan Model 4D

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Tidak membutuhkan waktu yang lama	Model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja dan tidak ada evaluasi

Berdasarkan uraian beberapa macam model pengembangan di atas peneliti memilih model pengembangan 4D dalam mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS siswa Sekolah Dasar (SD). Model 4D ini tidak memakan waktu yang lama tahapan model 4D ini hanya sampai uji efektivitas sehingga setelah memperoleh validasi dari para ahli akan direvisi lalu disebarluaskan ke lapangan.

B. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif sering disebut juga dengan multimedia. Media pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berupa kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.²⁹

²⁹ Herman Dwi Surjono, *Loc.Cit.*, hlm. 41.

Hak Cipta Diindungi 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.

Menurut Hofstetter media interaktif ialah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, video, dan animasi menjadi satu kesatuan dengan link dan alat yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.³⁰

Hakim dan Haryudi menyatakan bahwa media interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak.³¹

Menurut Samodra media interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.³²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan audio dimana pengguna dapat secara aktif dalam pembelajaran.

³⁰ Kiki Aryaningrum, dkk., Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS, *Jurnal Harmony*, Vol. 2, No. 2, (2017), hlm. 121.

³¹ Athiya Luthfiani Rihani, dkk., Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, (2022), hlm. 124.

³² Widi Widayat, dkk., Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia, *Unnes Science Education Journal*, Vol. 3, No. 2, (2014), hlm. 536.

Hak Cipta Diindungi 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.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan jenisnya media interaktif dibedakan menjadi empat macam, yaitu multimedia tutorial; multimedia *drills*; multimedia simulasi; dan multimedia *educational games*.³³

- 1) Multimedia tutorial, tujuan utama dari program tutorial ini untuk memberikan informasi dan arahan kepada pengguna. Komponen multimedia pembelajaran yang berbasis tutorial terdiri dari: *introduction of the tutorial, questions and responses, judgement of responses, feedback about responses, remediation, organization and sequence of program segments, dan learner control*. Program tutorial tidak akan berhasil dengan baik, apabila setelah menampilkan materi/informasi tidak ditindaklanjuti dengan adanya interaksi.
- 2) Multimedia *drills*, multimedia pembelajaran berbasis *drills* ini memiliki karakteristik pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang hingga pengguna dapat menguasai suatu konsep atau keterampilan. Program latihan atau *drills* memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan (*learners practicing the material*) kepada pengguna. Sehingga program latihan didesain lebih banyak berfokus pada pemberian latihan-latihan. Komponen-komponen program pembelajaran yang berbasis latihan antara lain terdiri dari: *introduction of a drill, item characteristics, item selection*

³³ <https://msspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=56708> diakses pada 29 Desember 2023 Pukul 13.30 WIB.

procedures, feedback, item grouping procedures, motivating the learner, dan data storage.

- 3) Multimedia simulasi, merupakan jenis program yang dianggap lebih menarik dan memotivasi pengguna dibandingkan dengan jenis multimedia interaktif lainnya. Program simulasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga pembelajaran dapat dikatakan sebagai “*learning in the real world*”. Secara garis besar, program simulasi dibedakan menjadi dua jenis yakni simulasi yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu (*about something*) dan program simulasi yang bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengerjaan (*to do something*).
- 4) Multimedia *educational games* merupakan games yang didesain untuk keperluan pembelajaran. Terdapat 7 faktor yang menjadi karakteristik games pembelajaran, diantaranya: a) tujuan (*goals*); b) peraturan (*rules*); c) kompetisi (*competition*); d) tantangan (*challenge*); e) fantasi (*fantasy*); f) keamanan (*safety*); dan g) hiburan (*entertainment*). Games pembelajaran memiliki komponen layaknya jenis multimedia lainnya, komponen-komponen games pembelajaran terdiri dari: bagian pendahuluan (*introduction*); isi (*body*); dan kesimpulan (*conclusion*).

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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. Articulate Storyline 3

a. Pengertian *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan multimedia *authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web (*html 5*) atau berupa aplikasi yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun *smarthphone*.³⁴

Menurut Pratama *Articulate Storyline 3* merupakan media interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni menjadikan kedua kemampuan kolaborasi yang menarik minat belajar siswa.³⁵

Articulate storyline 3 adalah perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi bahkan media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau menggunakan template yang telah disediakan. *Articulate storyline 3* adalah program yang didukung oleh *smart brainware* sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublikasi secara *online* maupun *offline* sehingga memudahkan pengguna mengubahnya dalam bentuk web personal, CD, *word processing* dan *Learning Management System* (LMS). Output dari *articulate storyline 3* dikonversikan atau

³⁴ Millah Nahdah Husna, *Loc.Cit*, hlm. 43.

³⁵ Ismaranda Fatian dan Yetti Ariani, Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar, *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 3, No. 2, (2020), hlm. 505.

Hak Cipta Diindungi 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.

dipublikasikan dalam bentuk *html5*, *articulate online*, LMS, CD, *word*, dan juga memberikan dukungan untuk *mobile application (android)*.³⁶

Aplikasi *Articulate Storyline 3* sebanding dengan *Microsoft PowerPoint* dalam hal fungsionalitas, dimana aplikasi ini juga dilengkapi dengan fungsi tambahan yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan slide yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa.³⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline 3* ialah perangkat lunak (*software*) hampir mirip dengan *microsoft powerpoint* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web (*html 5*) atau berupa berupa aplikasi yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa.

b. Kelebihan *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan salah satu *software authoring tools* mempunyai beberapa persamaan dengan *microsoft powerpoint* akan tetapi *software* ini memiliki beberapa kelebihan dalam memproduksi media pembelajaran yang sangat menarik karena memiliki beberapa fitur menu yang cukup mudah untuk menambah

³⁶ Susi Fardila dan Mohammad Arief, Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Untuk Meningkatkan *Self Regulated Learning* dan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Kelas X OTKP di SMK Cendekia Bangsa Kepanjen), *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Pendidikan*, Vol. 1, No. 2 (2021), hlm. 345.

³⁷ Dimas Febrian Putra dan Melva Zani, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Menggunakan Model *Problem-Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 3, (2023), hlm. 785.

Hak Cipta Diindungi 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.

kuis, sehingga saat siswa mengoperasikan media tersebut, siswa bisa berinteraksi langsung serta mensimulasikan materi pembelajaran, *Articulate Storyline 3* juga dapat dipublikasikan dalam berbagai bentuk *output*, hasil publikasi dapat dioperasikan melalui:

- 1) Desktop, berupa file aplikasi (.exe);
- 2) Web browser, berupa file (html5);
- 3) *Smartphone android*, dengan mengkonversikan menjadi APK;
- 4) LMS (*Learning Management System*), berupa file (*Sharable Object Reference Model*) SCORM.³⁸

c. Kekurangan *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 juga memiliki kekurangan sebagai berikut.³⁹

- 1) Memiliki harga yang cukup tinggi;
- 2) Tidak bisa digunakan atau diakses jika menggunakan perangkat dengan versi yang berbeda;
- 3) Media ini menggunakan sistem berlangganan hanya satu bulan;
- 4) Tampilan media tidak bisa layar penuh.

³⁸ Ridhwan, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Pada Materi Penginderaan Jauh, *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, Vol. 5, No. 2, (2022), hlm. 91.

³⁹ Nur Afrisah, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai, *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, Vol. 3, No. 2, (2023), hlm. 217.

Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah dia menerima pengalaman.⁴⁰ Soedjiarto menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.⁴¹

W.Winkel menyatakan bahwa definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah berupa angka. Adapun menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁴²

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor setelah pengalaman belajarnya serta prestasi siswa yang dituliskan dengan angka.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi biologis, psikologis,

⁴⁰ Dirgantara Wicaksono dan Iswan, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang Banten, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 3, No. 2, (2019), hlm. 115.

⁴¹ *Ibid*

⁴² Yendri Wirda, dkk., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 7.

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

kedewasaan, kecerdasan, motivasi, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Pada faktor eksternal adalah faktor pengaruh dari luar individu seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah.⁴³

Menurut Kemdikbudristek faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:⁴⁴ a) ukuran rombel; b) kepemimpinan instruksional; c) iklim sekolah; d) status sosial ekonomi; e) metakognisi; f) tutor sebaya; g) umpan balik; h) keterlibatan orang tua; i) pembelajaran individual; j) kepemilikan dan penggunaan TIK; k) umpan balik; dan l) kesehatan siswa.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar pada ranah kognitif seperti yang kita ketahui untuk menghadapi era *society*. Menurut Bloom pada ranah kognitif ini terdapat enam tingkatan sesuai dengan jenjang terendah.

Tabel 2.7 Proses kognitif sesuai dengan level kognitif Bloom

Proses Kognitif		Definisi
C1	LOTS	Mengingat
C2	MOTS	Memahami

⁴³ Muhammad Ridho'i, Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi, *Jurnal E-DuMath*, Vol. 8, No. 2, (2022), hlm. 119.

⁴⁴ Yendri Wirda, *Op.Cit.*, hlm. 11-40.

Hak Cipta Diindungi 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.

Proses Kognitif		Definisi
C3	MOTS Menerapkan/mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa.
C4	HOTS Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antar bagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5	HOTS Menilai/mengevaluasi	Membuat pertimbangan/kriteria standar.
C6	HOTS Mengkreasi/mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional, menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru.

Anderson dan Krathwoll melalui taksonomi yang direvisi memiliki rangkaian proses-proses yang menunjukkan kompleksitas kognitif dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti:⁴⁵

- a. Pengetahuan faktual, pengetahuan faktual berisi elemen-elemen dasar yang harus diketahui para siswa jika mereka akan dikenalkan dengan suatu disiplin atau untuk memecahkan masalah apapun di dalamnya. Elemen-elemen biasanya merupakan simbol-simbol yang berkaitan

⁴⁵ Wendhi Prayitno, *Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran Dan Penilaian Kurikulum 2013 (Terintegrasi PPK, Literasi, HOTS, 4Cs)*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2019), hlm. 5.

Hak Cipta Diindungi 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.

dengan beberapa referensi konkret, atau "benang benang simbol" yang menyampaikan informasi penting;

- b. Pengetahuan konseptual, Pengetahuan konseptual meliputi skema skema, model-model mental, atau teori-teori eksplisit dan implisit dalam model -model psikologi kognitif yang berbeda;
- c. Pengetahuan prosedural, "pengetahuan mengenai bagaimana" melakukan sesuatu. Hal ini dapat berkisar dari melengkapi latihan latihan yang cukup rutin hingga memecahkan masalah-masalah baru. Pengetahuan prosedural sering mengambil bentuk dari suatu rangkaian langkah-langkah yang akan diikuti. Hal ini meliputi pengetahuan keahlian-keahlian, algoritma-algoritma, teknik-teknik, dan metode-metode secara kolektif disebut sebagai prosedur prosedur;
- d. Pengetahuan metakognitif, pengetahuan mengenai kesadaran secara umum sama halnya dengan kewaspadaan dan pengetahuan tentang kesadaran pribadi seseorang. Penekanan kepada siswa untuk lebih sadar dan bertanggung jawab untuk pengetahuan dan pemikiran mereka sendiri. Perkembangan para siswa akan menjadi lebih sadar dengan pemikiran mereka sendiri sama halnya dengan lebih banyak mereka mengetahui kesadaran secara umum, dan ketika mereka bertindak dalam kewaspadaan ini, mereka akan cenderung belajar lebih baik.

Marzano mengembangkan taksonomi baru untuk tujuan pembelajaran. Marzano menggunakan tiga sistem dalam domain pengetahuan. Ketiga sistem tersebut adalah sistem kognitif, sistem

Hak Cipta Diindungi 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.

metakognitif, dan sistem diri (*self-system*). Sistem diri adalah keputusan yang dibuat individu untuk merespon instruksi dan pembelajaran: apakah akan melakukannya atau tidak. Sementara sistem metakognitif adalah kemampuan individu untuk merancang strategi untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan. Selanjutnya sistem kognitif mengolah semua informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada 6 level taksonomi menurut Marzano, antara lain:⁴⁶

a. Mengenali dan mengingat kembali (*retrieval*)

Mengingat kembali (*retrieval*) informasi dalam batas mengidentifikasi sebuah informasi secara umum. Kemampuan yang termasuk dalam tingkat satu ini adalah kemampuan menentukan akurasi suatu informasi dan menemukan informasi lain yang berkaitan.

b. Pemahaman

Proses pemahaman dalam sistem kognitif berfungsi untuk mengidentifikasi atribut atau karakteristik utama dalam pengetahuan. Berdasarkan taksonomi baru dari Marzano, pemahaman melibatkan dua proses yang saling berkaitan: integrasikan dan simbolisasi.

c. Analisis

Analisis dalam taksonomi baru dari Marzano melibatkan perluasan pengetahuan yang logis (masuk akal). Analisis yang dimaksud bukan hanya mengidentifikasi karakteristik penting dan tidak penting, namun

⁴⁶ Yogi Anggraena, dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), hlm. 17.

Hak Cipta Diindungi 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.

analisis juga mencakup generasi informasi baru yang belum diproses oleh seseorang. Ada lima proses analisis, yaitu: 1) mencocokkan; 2) mengklasifikasikan; 3) menganalisis kesalahan; 4) menyamaratakan; dan 5) menspesifikasikan.

d. Pemanfaatan Pengetahuan

Proses pemanfaatan pengetahuan digunakan saat seseorang ingin menyelesaikan tugas tertentu. Pada taksonomi baru Marzano menyatakan ada empat kategori umum pemanfaatan pengetahuan, yaitu: 1) pengambilan keputusan; 2) penyelesaian masalah; 3) percobaan; dan 4) penyelidikan.

e. Metakognisi

Sistem metakognisi berfungsi untuk memantau, mengevaluasi dan mengatur fungsi dari semua jenis pemikiran lainnya. Dalam taksonomi baru dari Marzano, ada empat fungsi dari metakognisi, yaitu: 1) menetapkan tujuan; 2) memantau proses; 3) memantau kejelasan; dan 4) memantau ketepatan.

f. Sistem Diri

Sistem diri menentukan apakah seseorang akan melakukan atau tidak melakukan sesuatu tugas, sistem diri juga menentukan seberapa besar tenaga yang akan digunakan untuk mengerjakan tugas tersebut. Ada empat jenis dari sistem diri yang berhubungan dengan taksonomi baru dari Marzano, yaitu: 1) memeriksa kepentingan; 2) memeriksa

kemanjuran; 3) memeriksa respon emosional; dan 4) memeriksa motivasi secara keseluruhan.

D. Pembelajaran IPAS

Di Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum beberapa kali, yang berawal pada tahun 1947. Bulan Februari 2022 lalu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan kurikulum baru dengan nama Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Para pelajar dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin dipelajari sesuai bakat yang dimilikinya.

Perbedaan kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya pada tingkat SD, yaitu terdapat pemisahan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Rustaman *dalam* jurnal inovasi penelitian IPA ialah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang gejala alam yang dapat dipercaya.⁴⁷

Menurut Maryani IPS merupakan sebuah bahan analisis yang disederhanakan, pembiasaan, penyaringan dan perubahan yang berasal dari keterampilan serta konsep disiplin ilmu geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dan antropologi dikelola secara psikologis dan ilmiah tidak lain hanya untuk tujuan pembelajaran.⁴⁸ Bahan kajiannya menyangkut peristiwa, seperangkat

⁴⁷ Nana Sutrisna, dkk., Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas VIII SMP, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 2, No. 8, (2022), hlm. 2860.

⁴⁸ Fadhilah Salsabila, dkk., Analisis Pembelajaran IPS Dalam Mengembangkan Knowledge, Attitude, Skill dan Values di SD Labschool, *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 1, (2023), hlm. 46.

Hak Cipta Diindungi 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.

fakta, konsep dan generalisasi yang berkait dengan isu-isu aktual, masalah-masalah atau realitas sosial serta potensi daerah.⁴⁹

Namun, pada kurikulum merdeka, kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu mata pelajaran menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Adapun tujuan penggabungan mata pelajaran ini sebagai persiapan ketika siswa melanjutkan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat berhubungan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif.⁵⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah pembelajaran IPA dan IPS, yang mana IPA membahas tentang alam sedangkan IPS membahas tentang keadaan sosial di lingkungan sekitar.

E Karakteristik Siswa SD

Siswa Sekolah Dasar terbagi menjadi dua bagian yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi. Siswa kelas rendah merupakan siswa yang berada pada tingkatan satu, dua, dan tiga dengan rentang umur 6-9 tahun sedangkan untuk siswa kelas tinggi berada pada tingkatan kelas empat, lima dan enam dengan rentang umur 9-13 tahun.

⁴⁹ Edy Surahman dan Mukminin, Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP, *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 4, No. 1, (2017), hlm. 2.

⁵⁰ Suhelayanti, dkk., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)*, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 30.

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.

Menurut Piaget terdapat empat fase kognitif yang dialami manusia yaitu:⁵¹

1. Fase sensomotorik. Fase ini berada pada rentang 0-2 tahun. Pada fase ini bayi yang baru lahir dengan sejumlah refleks bawaan yang mendorong untuk mengeksploresi dunianya;
2. Fase praoperasional. Fase ini berada pada rentang 2-7 tahun. Pada fase ini siswa belajar untuk dapat merepresentasikan dan menggunakan objek melalui kata-kata maupun gambaran sesuatu;
3. Fase operasional konkret. Fase ini berada pada rentang usia 7-11 tahun. Pada fase ini siswa sudah dapat menggunakan logika. Tahapan ini siswa belajar untuk dapat memahami sesuatu secara logis menggunakan bantuan benda konkret. Pada fase ini lah siswa Sekolah Dasar berada. Sehingga diperlukan proses pembelajaran dengan penglogikaan melalui benda-benda konkret;
4. Fase operasional (12-15 tahun), pada fase ini kemampuan berpikir sudah dapat dilakukan secara abstrak. selain itu siswa pada masa ini sudah dapat melakukan penalaran secara logis dan dapat menarik kesimpulan dari informasi yang disajikan.

Anak-anak usia Sekolah Dasar, memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya

⁵¹ Fitri Haryati, dkk., Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 1 (2021), hlm. 1812.

Hak Cipta Diindungi 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.

mengembangkan pelajaran yang mengandung permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Havigrust dalam jurnal ilmiah pendidikan dasar meliputi:⁵²

1. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik;
2. Membina hidup sehat;
3. Belajar bergaul dan bekerja sama dalam kelompok;
4. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jens kelamin;
5. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat;
6. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif;
7. Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai;
8. Mencapai kemandirian pribadi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan anak usia Sekolah Dasar adalah mampu belajar bergaul dan bekerja sama dalam kelompok sehingga memperoleh sejumlah konsep untuk berpikir secara efektif, menjadikan siswa mencapai nilai moral dan kemandirian dalam dirinya.

F Kerangka Berpikir

Guru sebagai pemegang peran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga

⁵² Fatma Khaulani, dkk., Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, (2020), hlm. 57.

pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Hasil belajar berkaitan dengan metode maupun media pembelajaran yang digunakan, semakin menarik dan kreatif media pembelajaran yang disajikan, akan semakin menambah semangat siswa dalam belajar. Sebagai guru juga harus bisa memilah penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu yang membuat siswa bosan atau tidak memperhatikan pembelajaran adalah kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Mengatasi permasalahan tersebut penelitian ini mencoba menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Untuk mengetahui secara singkat tentang kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan pada bagan berikut:

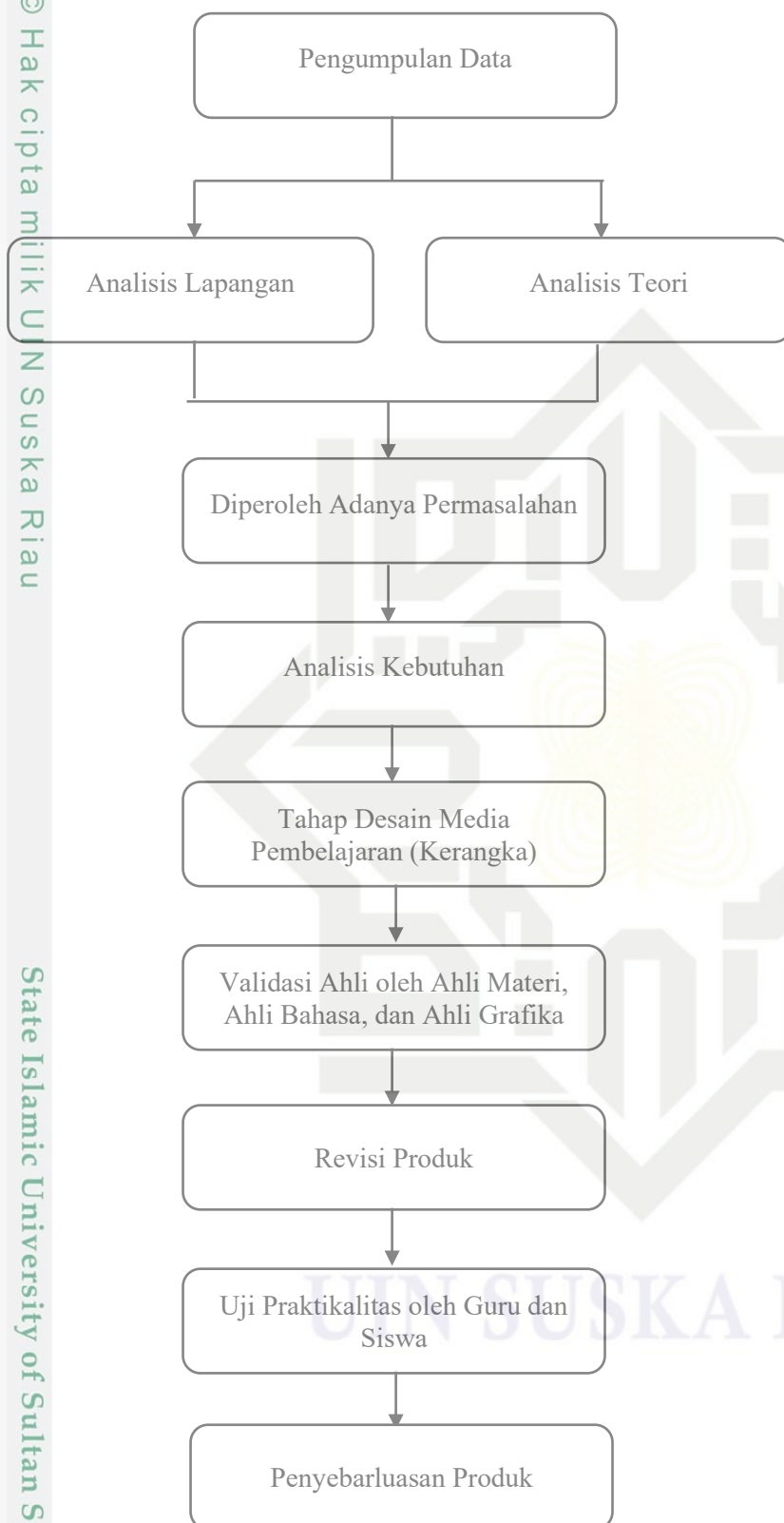


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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.



Bagan 2.7 Kerangka Berpikir

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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.

Berdasarkan bagan di atas dijelaskan bahwa tahap penelitian ini dimulai dari pengumpulan data dengan melakukan analisis lapangan dan teori. Dengan mempertimbangkan data yang diperoleh permasalahan yang ada setelah itu memperoleh hasil analisis kebutuhan. Setelah menganalisis hasil kebutuhan selanjutnya dilakukan tahap mendesain media pembelajaran berupa kerangka media. Setelah selesai melakukan desain dilakukan pengembangan media pada tahap ini dilakukan penginputan gambar. Media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan siap divalidasi oleh 3 (tiga) ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafika. Produk yang sudah divalidasi dilakukan revisi kemudian dilakukan uji praktikalitas dengan uji coba terbatas kepada 3 guru dan siswa satu kelas.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah banyak dilakukan diantaranya adalah:

1. Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, dan Muhammad Fahri (2021), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SD/MI” diterbitkan oleh jurnal Basic Edu. Hasil penelitiannya menunjukkan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 79,8%, dengan kategori valid, penilaian ahli media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil respon siswa perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline 3* pada

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

- pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.
2. Luthfia Azzahra, Farida, dan Rizka Pitra (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Articulate Storyline 3* Menggunakan *Contextual Teaching and Learning*” diterbitkan oleh *Mandalika Mathematics and Education Journal*. Hasil pembahasannya menunjukkan bahwa hasil riset kelayakan ahli media didapatkan persentase sebesar 89,90%, hasil penilaian kelayakan ahli materi didapatkan persentase sebesar 92,01%, hasil penilaian kemenarikan guru didapatkan persentase sebesar 91%, dan siswa sebesar 93%. Dengan demikian bahwa multimedia *Articulate Storyline 3* sangat layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran.
3. Arman Cahyanto, Albertus Djoko Lesmono, dan Rifa’ati Dina Handayani (2021), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Melatihkan Kemampuan Berfikir Kritis pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi” diterbitkan oleh jurnal pendidikan fisika. Hasil penelitiannya memperoleh uji kelayakan e-modul fisika ini dikategorikan valid dengan hasil rata-rata uji dari 3 validator yaitu 85,78%, terjadi peningkatan hasil tes dengan nilai *N-gain* sejumlah 68% dengan kategori “sedang”, serta hasil angket respon siswa pada e-modul ini mendapatkan persentase sebesar 81%. Dengan demikian bahwa e-modul interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini valid, efektif, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran gelombang bunyi.

Hak Cipta Diindungi 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. Dwi Rizky Utari dan Zaka Hadikusuma Ramadan (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Siswa SD Kelas IV” diterbitkan oleh jurnal *education*. Hasil penelitiannya dengan validasi ahli materi sebesar 93,3% dengan kategori “sangat valid”, validasi ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kategori “sangat valid”, dan ahli media sebesar 97,8% dengan kategori “sangat valid”. Diperoleh nilai rata-rata dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebesar 97,8% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat dikategorikan sangat valid dan sudah layak digunakan.
5. Ni Luh Niken Ayu Putri, Ketut Sarjana, Nurul Hikmah, dan Sripatmi (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Unsur-Unsur dan Bagian-Bagian Lingkaran untuk Siswa SMP” diterbitkan oleh *Journal of Classroom Action Research*. Hasil pembahasannya mendapatkan hasil analisis angket validasi sebesar 0,87 dengan kategori “sangat valid”, diperoleh hasil angket kepraktisan pada tahap uji coba melalui angket kepraktisan sebesar 87%, keefektifan media pembelajaran dilihat dari persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi unsur-unsur dan bagian-bagian lingkaran.

Hak Cipta Diindungi 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 III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan yaitu jenis penelitian yang biasanya digunakan untuk membuat atau menghasilkan suatu produk. Penelitian dan Pengembangan atau yang biasa disebut dengan R&D bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang salah satunya pada sektor pendidikan.

Dalam sektor pendidikan, R&D merupakan penelitian yang biasanya digunakan untuk menguji keefektifan sebuah metode, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁵³ Maka penelitian ini akan menghasilkan produk dalam bidang pendidikan yaitu media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

Dalam upaya mengembangkan praktik pendidikan, penelitian R&D merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak digunakan, dalam hal ini R&D juga bermakna suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dapat dikembangkan bisa berupa media, bahan ajar, strategi, metode, serta pendekatan pembelajaran.

⁵³ Sukarman Purba, dkk., *Landasan Pedagogik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 147.

Hak Cipta Diindungi 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.

Pada penelitian ini, produk yang akan dihasilkan berupa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang diperuntukkan bagi siswa SD kelas IV pada materi pembelajaran IPAS sesuai dengan Kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar agar siswa tidak bosan serta membantu siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Hal ini juga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Model Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D. Dalam model pengembangan, 4D memuat panduan sistematika Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancang mempunyai standar kelayakan.⁵⁴

Alasan pemilihan model 4D didasari oleh langkah-langkah yang mudah dan tidak memakan waktu yang lama. Langkah-langkah model 4D yaitu:

1. *Define* (Pendenifisian)

Pada langkah ini melakukan kegiatan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi terkait syarat-syarat pengembangan berupa analisa awal, siswa, tugas, konsep, serta perumusan tujuan;

2. *Design* (Perencanaan)

Dalam langkah ini dilakukan perancangan perangkat pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap

⁵⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 194.

Hak Cipta Diindungi 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.

pendenifisian berupa penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal;

3. Develop (Pengembangan)

Dalam langkah pengembangan perangkat pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yang terdiri dari dua langkah, yaitu:

- a. Penilaian ahli (*expert appraisal*)
- b. Uji coba pengembangan (*development testing*)

4. Disseminate (Penyebaran)

Dalam langkah ini penerapan uji efektivitas yang bertujuan untuk melakukan tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diujicobakan dan direvisi, kemudian disebarakan ke lapangan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDIT Al Fityah Pekanbaru, Provinsi Riau pada bulan Februari-Mei 2024 tepatnya di semester genap Tahun Akademik 2023/2024.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi 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.

E Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menggunakan Model 4D. Dimana prosedur pengembangan Model 4D terdapat empat tahap sebagai berikut:

1. *Define* (Pendenifisian)

Langkah pertama dalam pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini adalah dengan cara mengumpulkan informasi dan menganalisis kebutuhan. Dalam pelaksanaannya tahapan ini terdapat lima langkah yang harus dilakukan, yaitu:

a. *Front-End Analysis* (Analisis Awal-Akhir)

Langkah pertama ini melakukan kegiatan analisis masalah dasar yang dihadapi oleh guru dengan tujuan peningkatan kinerja dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan langkah ini, penulis akan menganalisis media pembelajaran dan strategi yang biasa diterapkan oleh guru untuk siswanya.

b. *Learner Analysis* (Analisis Siswa)

Tujuan dari pelaksanaan tahapan analisis ini adalah untuk menemukan suatu gambaran mengenai masalah yang dirasakan oleh siswa yang berhubungan dengan materi, media pembelajaran yang digunakan serta strategi yang diterapkan pada proses pembelajaran melalui wawancara beberapa siswa.

c. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Pada langkah analisis tugas ini bertujuan untuk memilih dan menentukan materi apa yang akan disajikan pada bahan ajar/media. Penentuan materi pada langkah analisis ini ditujukan agar siswa bisa menerima dan memahami materi yang ditentukan.

Hak Cipta Diindungi 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.

d. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Dalam pelaksanaan analisis konsep dipaparkan materi yang akan dibahas dalam media interaktif.

e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Setelah didapatkan hasil dari langkah analisis tugas dan hasil analisis pada konsep yang akan dilakukan, selanjutnya kegiatan yang dilakukan yaitu perumusan indikator yang merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP) sesuai dengan kurikulum merdeka belajar yang telah ditetapkan.

2. Design (Perencanaan)

Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu merancang konsep media inetraktif dan merancang instrumen penilaian media inetraktif. Adapun rancangan konsep media interaktif yaitu menggunakan *software* (perangkat lunak) *Articulate Storyline 3*.

3. Development (Pengembangan)

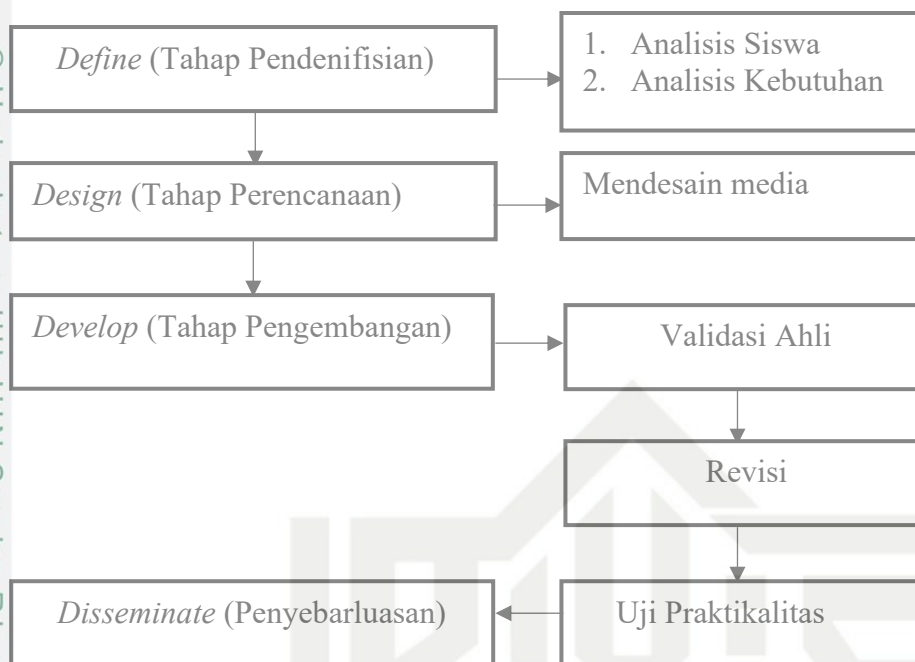
Tahapan pengembangan media pembelajaran ini meliputi tahap validasi oleh para ahli kemudian melakukan revisi atas masukan dan saran dari para ahli. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta guru dan siswa selaku pengguna. Setelah validasi ahli selanjutnya yaitu uji praktikalitas kepada guru dan siswa.

4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap penyebaran ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Muatan Pembelajaran IPA akan dilakukan penyebaran setelah sidang munaqasyah dan telah disetujui oleh tim penguji.

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.


Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan 4D
F. Desain Uji Coba Produk
1. Desain Uji Coba
a. Uji Validitas (kelayakan)

Uji validitas (kelayakan) produk diuji oleh ahli materi, bahasa, ahli media untuk melihat kelayakan produk.

b. Uji Coba Kepraktisan

Uji coba kepraktisan berguna untuk mengetahui bagaimana respon seorang guru dan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Tingkat kepraktisan media dinilai dari kesesuaian materi, mudah dipahami, kemudahan penggunaan media, dan tampilan media.

Hak Cipta Diindungi 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. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru. Setelah produk dikembangkan, divalidasi oleh 3 (tiga) tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafika. Sedangkan uji coba kepraktisan dalam penelitian ini terdiri dari:

- a. Guru kelas IV SD selaku pengguna;
- b. Siswa kelas IV SD selaku pengguna.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- a. Angket, bertujuan untuk memperoleh hasil validasi (kelayakan) dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafika serta uji kepraktisan guru dan siswa;
- b. Wawancara, bertujuan untuk mendapatkan data secara lisan. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV SD. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara;
- c. Dokumentasi, bertujuan untuk mendukung data yang berupa *file* maupun foto. Dilakukan untuk mengetahui keadaan perangkat pembelajaran yang ada di sekolah, hasil belajar UTS dan UAS yang ada di SDIT Al Fityah Pekanbaru;

Hak Cipta Diindungi 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. Instrumen Penelitian

a. Angket Validasi

1) Indikator Lembar Validasi Materi

Indikator lembar validasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dari segi materi adalah sebagai berikut:⁵⁵

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Infikator	Pernyataan	Jumlah
1	Kelayakan isi	Materi mengacu pada kurikulum merdeka;	3
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran;	
		Mendorong rasa ingin tahu siswa	
2	Kelayakan penyajian	Materi yang disampaikan memiliki referensi yang jelas;	2
		Materi yang disampaikan sesuai dengan fakta;	
3	Kelayakan kebahasaan	Materi yang disampaikan sesuai dengan kognitif siswa;	2
		Materi yang disampaikan disajikan secara runtun.	

2) Indikator Lembar Validasi Bahasa

Indikator lembar validasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dari segi bahasa adalah sebagai berikut:⁵⁶

⁵⁵ Tesa Sri Rahayu, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Materi Gerak Dasar Pencak Silat Kelas IV SD, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2021), hlm. 34.

⁵⁶ *Ibid.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat;	3
		Keefektifan kalimat yang digunakan;	
		Kebakuan istilah;	
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pemahaman dan informasi;	1
3	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelek siswa;	1
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa dan ejaan;	2
		Konsistensi penggunaan simbol dan istilah;	
5	Dialog dan interaktif	Kualitas dialog/narration;	2
		Keseimbangan ruang/tata letak.	

3) Indikator Lembar Validasi Grafika

Indikator lembar validasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dari segi grafika adalah sebagai berikut:⁵⁷

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Grafika

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1	Desain tampilan	Kesesuaian desain tampilan;	2
		Kesesuaian tata letak menu dan tombol;	
2	Desain isi media	Ukuran, warna, dan jenis font;	2
		Ketepatan animasi	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
4	Kemenarikan media	Kemenarikan media interaktif	1
5	Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan	1

⁵⁷ Ni Ayu Ketut Sinta, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* IV SD, Skripsi, (Bali: Universitas Pendidikan Ganesha, 2021), hlm. 20.

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.

b. Angket Uji Kepraktisan

1) Indikator Penilaian Respon Guru

Indikator angket penilaian media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai berikut:⁵⁸

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1	Kelayakan isi	Materi mengacu pada kurikulum merdeka;	3
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran;	
		Mendorong rasa ingin tahu siswa	
2	Kelayakan penyajian	Materi yang disampaikan memiliki referensi yang jelas;	2
		Materi yang disampaikan sesuai dengan fakta;	
3	Kelayakan kebahasaan	Materi yang disampaikan sesuai dengan kognitif siswa;	2
		Materi yang disampaikan disajikan secara runtun.	
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa dan ejaan;	2
		Konsistensi penggunaan simbol dan istilah;	
5	Dialog dan interaktif	Kualitas dialog/ <i>narration</i> ;	2
		Keseimbangan ruang/tata letak.	
6	Kemenarikan media	Kemenarikan media interaktif	1
7	Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan	1

⁵⁸ Nur Hida Kusumaningrum, Pengembangan Media Siludup Berbasis Android Pada Materi Adaptasi MakhluK Hidup Kelas VI SD, Skripsi, (Semarang: Universitas Islam Sultan Agung), (2021), hlm. 38.

Hak Cipta Diindungi 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) Indikator Penilaian Respon Siswa

Indikator angket penilaian media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dari uji kelompok siswa adalah sebagai berikut:⁵⁹

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1	Kemenarikan media	Kemenarikan media interaktif;	2
		Ketertarikan dalam penggunaan media;	
2	Kelayakan isi	Pemahaman terhadap isi materi;	1
3	Kemudahan penggunaan	Kemudahan dalam penggunaan media;	1
4	Kelayakan isi	Menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.	1

c. Wawancara

1) Instrumen Wawancara Guru

Kisi-kisi instrumen wawancara guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru

No	Aspek
1	Penerapan kurikulum merdeka;
2	Penggunaan media;
3	Pengaruh media;
4	Media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> .
5	Kecocokan media.

2) Instrumen Wawancara Siswa

Kisi-kisi instrumen wawancara siswa adalah sebagai berikut:

⁵⁹ Ibid.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa

No	Kisi-kisi Instrumen Siswa
1	Minat siswa pada pembelajaran IPAS;
2	Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran;
3	Minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran;
4	Tanggapan siswa tentang media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> .
5	Kesediaan siswa dalam penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> .

Teknik Analisis Data

1. Validitas Oleh Validator

Teknik analisis data yang digunakan dalam penilaian ini yaitu dengan cara menghitung nilai validasi. Penskoran digunakan dengan menggunakan rumus Lawshe.

Jawaban setiap instrumen mempunyai gradasi dari -1 sampai dengan +1. Analisis data para ahli menggunakan pernyataan dengan jawaban tegas ya atau tidak ataupun sesuai dengan tidak sesuai. Data yang didapatkan diformulasikan dengan rumus:⁶⁰

$$CVR = \frac{2 MP}{M} - 1$$

Keterangan:

CVR : *Content Validity Ratio*

MP : Banyaknya pakar yang menyatakan valid

M : Banyaknya pakar yang memvalidasi

⁶⁰ Helin G. Yudawisastra, dkk., *Metodologi Penelitian*, (Bali: Intelektual Manifes Media, 2023), hlm., 102.

Hak Cipta Diindungi 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.

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan hasil uji CVR adalah:

$MP < \frac{1}{2}M$ maka $CVR < 0$ (tidak valid)

$MP = \frac{1}{2}M$ maka $CVR = 0$ (tidak valid)

$MP > \frac{1}{2}M$ maka $CVR > 0$ (valid)

Rentang CVR antara -1 sampai dengan 1. Sehingga dapat dilihat sejauh mana tingkat validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan. Kemudian data tersebut diinterpretasikan dengan teknik deskriptif. Semakin besar skor hasil analisis data, maka semakin baik tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Sehingga dapat dilihat sejauh mana tingkat validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan.

2. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi alat indra, maka dilakukan uji coba, dan pengisian angket oleh guru maupun siswa. Standar penilaian kelayakan adalah sebagai berikut:

$$CVR = \frac{2 MP}{M} - 1$$

Keterangan:

CVR : *Content Validity Ratio*

MP : Banyaknya pakar yang menyatakan valid

M : Banyaknya pakar yang memvalidasi

Hak Cipta Diindungi 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.

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan hasil uji CVR adalah:

$MP < \frac{1}{2}M$ maka $CVR < 0$ (tidak valid)

$MP = \frac{1}{2}M$ maka $CVR = 0$ (tidak valid)

$MP > \frac{1}{2}M$ maka $CVR > 0$ (valid)

Rentang CVR antara -1 sampai dengan 1. Sehingga dapat dilihat sejauh mana tingkat validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan. Kemudian data tersebut diinterpretasikan dengan teknik deskriptif. Semakin besar skor hasil analisis data, maka semakin baik tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Sehingga dapat dilihat sejauh mana tingkat validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan.

Hak Cipta Diindungi 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 V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru dapat diraiik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV hanya berupa video pembelajaran dari *youtube* dan *powerpoint* yang bersifat konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran sehingga terkendala dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Kebutuhan media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan informasi yang menyatakan bahwa siswa bosan dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan konvensional, untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Untuk memaksimalkan penggunaannya dalam mencapai tujuan pembelajaran maka media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
3. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dapat diakses secara *online* melalui *smarthphone* dan komputer. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang

digunakan mendesain media pembelajaran. *Background* media pembelajaran ini identik dengan warna biru dengan kombinasi hijau dan kuning. Media pembelajaran ini dikembangkan khususnya pada mata pelajaran IPAS muatan pembelajaran IPA. Jumlah *slide* pada media pembelajaran ini adalah 83 *slides*.

4. Desain media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* didesain dengan menyusun draf awal, merevisi isi media dan menentukan posisi gambar. Kemudian melakukan desain grafika media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Kemudian desain dan *publish* dalam bentuk *file ZIP*. *File* yang sudah berbentuk *ZIP* diunggah melalui *website 000Webhost.com*. Media pembelajaran dapat digunakan dengan *Link URL* yang terdapat pada *dashboard c-panel website 000Webhost.com*.
5. Validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Produk ini divalidasi oleh 3 Ahl dari masing-masing bidangnya, yaitu 3(tiga) validator ahli materi, 3 (tiga) validator ahli bahasa, dan 3 (tiga) validator ahli grafika. Setelah divalidasi oleh 3 (tiga) tim, ahli materi mendapatkan perolehan sebesar 91% dengan kategori “Valid”, ahli bahasa mendapatkan perolehan sebesar 95% dengan kategori “Valid”, dan ahli grafika mendapatkan perolehan sebesar 96% dengan kategori “Valid” yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini sangat layak untuk dikembangkan. Respon media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* oleh guru mendapatkan perolehan nilai 100% dengan kategori “Valid” dan siswa memperoleh nilai sebesar

Hak Cipta Diindungi 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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi 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.

99% dengan kategori “Valid”. Artinya produk yang dikembangkan ini sudah sangat baik untuk digunakan.

6. Uji praktikalitas dilakukan dengan uji terbatas. Hasil uji terbatas dengan penilaian 3 orang guru memperoleh nilai 100% dengan kategori “Valid”. Pada siswa yang melibatkan 27 responden memperoleh nilai sebesar 99% dengan kategori “Valid”.

Saran**1. Bagi Pendidik**

Pendidik dapat mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada saat proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara kelompok maupun individu.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hendaknya penelitian lain dapat mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dengan konsep yang lebih menarik dan lebih baik lagi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

DAFTAR PUSTAKA

- Handi, Muhammad dkk. 2013. “*Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*”. Semarang: UNISSULA.
- Akrim. 2020. “*Desain Pembelajaran*”. Depok: Rajawali Pers.
- Azzahra, Luthfia, Farida, dan Pitra, Rizka. 2020. “Pengembangan Multimedia *Articulate Storyline 3* Menggunakan *Contextual Teaching and Learning*”. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, Vol. 5, No. 1.
- Cahyanto, Arman, Lesmono, Albertus Djoko, dan Handayani, Rifa’ati Dina. 2022. “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Melatihkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi”. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*. Vol. 3, No. 2.
- Darlis, Ahmad, dkk. 2022. “Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar”. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol. 11, No. 2.
- Daryanto dan Raharjo, Muljo. 2012. “*Model Pembelajaran Inovatif*”. Yogyakarta: Gaya Media.
- Fatian, Ismaranda dan Ariani, Yetti. 2020. “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar”, *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 3, No. 2.
- Hamidah, Desty Putri, dkk. 2023. “*Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*”. Sukoharjo: Pradina Pustaka Grup.
- Haryati, Fitri, dkk. 2021. “Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 1.
- <https://bgpkalsel.kemdikbud.go.id/bgp/post/detail/mengenal-konsep-piramida-belajar/259> diakses pada 08 Januari 2024 Pukul 0.48 WIB.
- <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=56708> diakses pada 29 Desember 2023 Pukul 13.30 WIB.
- Hisna, Millah Nahdah. 2022. “Tutorial Pembuatan Media Aplikasi *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran di SD”, *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 2.
- Jalinus, Nizwardi. 2016. “*Media dan Sumber Pembelajaran*”. Jakarta: Kencana.

Hak Cipta Diindungi 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.

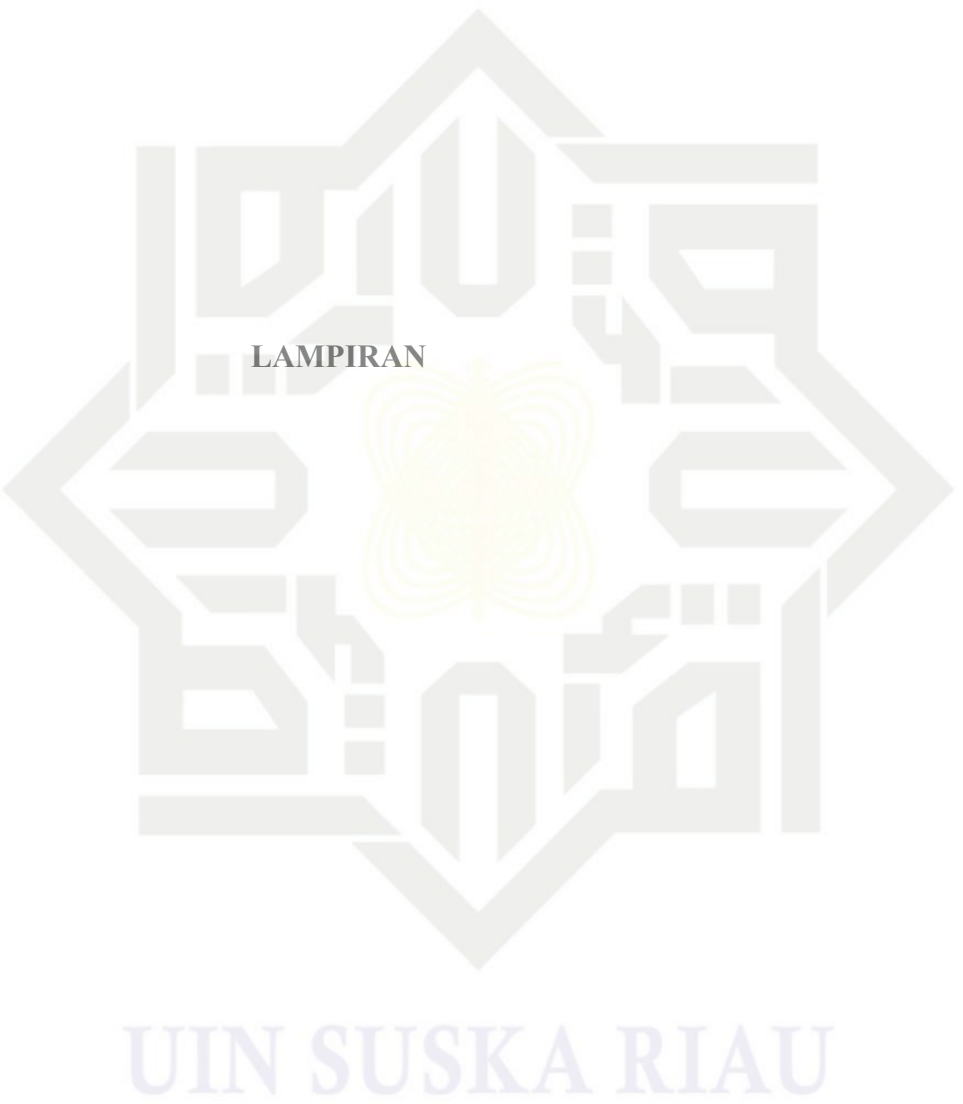
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Janaeni, dkk. 2021. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 8, No. 2.
- Khaulani, Fatma dkk. 2020. "Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2.
- Kiki Aryaningrum, dkk. 2017. "Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS", *Jurnal Harmony*, Vol. 2, No. 2.
- Kosilah dan Septian. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ASSURE Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 6.
- Kusumaningrum, Nur Hida. 2021. "Pengembangan Media Siludup Berbasis Android Pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup Kelas VI SD". Semarang: Universitas Islam Sultan Agung
- Laksana, Dek Ngurah, dkk. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran SD". Pekalongan: Nasya Expanding.
- Okpatrioka. 2023. "R&D Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*. Vol. 1. No. 1
- Purnomo, Agus, dkk. 2022. "Pengantar Model Pembelajaran". Lombok: Hamjah Diha.
- Putra, Dimas Febrian dan Zani, Melva. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model Problem-Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 3.
- Rhani, Athiya Luthfiani, dkk. 2022. "Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2.
- Salsabila, Fadhilah, dkk. 2023. "Analisis Pembelajaran Ips Dalam Mengembangkan Knowledge, Attitude, Skill dan Values di SD Labschool", *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 1.
- Suputro, Budiyo. 2017. "Manajemen Penelitian Pengembangan". Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Samet, Fayrus Abadi. 2022. "Model Penelitian Pengembangan". Malang: IAIN Sunan Kalijogo Malang.

Hak Cipta Diindungi 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.

- Shallah, Fina, dkk. 2021. "Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 5, No. 1.
- Surahman, Edy dan Mukminin. 2017. "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP", *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 4, No. 1.
- Srijono, Herman Dwi. 2017. "*Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*". Yogyakarta: UNY Press.
- Utari, Dwi Rizky dan Ramadan, Zaka Hadikusuma. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 untuk Siswa SD Kelas IV", *Jurnal Education*, Vol. 9, No. 4.
- Widiana, I Wayan dkk. 2020. "*Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*". Depok: Raja Grafindo Persada.
- Yusuf, Heni dan Istiyowati, Lucia Sri. 2023. "*Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi*". Bandung: Indonesia Emas Group.



LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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.



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

© Hak cipta milik State Islamic Univ

Lampiran 1

DATA NILAI UTS SISWA KELAS IV

No	NAMA SISWA	UTS IPAS															16	17	18	19	Nilai
		5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5	2					
1	Siswa 01	3	2	2	5	5	5	4	2	1	1	3	2	2	1	3	4	2	5	2	62,8
2	Siswa 02	5	3	2	2	5	2	3	3	5	2	2	3	5	2	3	2	2	3	5	68,6
3	Siswa 03	3	2	4	5	2	3	4	5	2	2	3	4	5	2	3	2	2	3	5	70,9
4	Siswa 04	5	7	5	5	2	5	5	5	2	2	5	5	5	2	5	5	5	3	5	96,5
5	Siswa 05	3	5	2	5	2	3	5	5	2	2	2	4	5	3	2	2	2	5	5	72,1
6	Siswa 06	4	2	5	5	2	4	2	5	2	2	3	4	5	2	3	3	2	3	5	72,1
7	Siswa 07	4	4	2	2	2	3	2	5	2	2	3	4	1	1	2	2	2	5	5	66,3
8	Siswa 08	5	3	2	5	2	4	3	4	2	2	5	3	1	1	2	2	2	3	5	76,7
9	Siswa 09	5	2	2	5	2	3	4	5	2	2	3	5	1	2	3	5	5	2	5	73,3
10	Siswa 10	3	2	3	2	2	3	3	5	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	5	57
11	Siswa 11	3	2	3	2	2	3	2	3	1	1	2	3	1	1	3	3	2	3	5	55,8
12	Siswa 12	4	2	5	5	2	4	4	2	2	2	2	5	2	2	5	5	2	5	5	88,4
13	Siswa 13	2	2	2	2	2	2	2	5	1	1	2	2	1	1	3	2	2	3	5	45,3
14	Siswa 14	3	6	2	5	2	4	5	5	2	2	2	4	1	1	2	3	2	3	2	69,8
15	Siswa 15	4	2	3	5	2	5	4	5	2	2	5	4	2	2	5	5	4	5	5	86
16	Siswa 16	3	3	5	5	2	2	4	5	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	5	68,6
17	Siswa 17	3	2	2	5	2	5	3	3	2	2	2	3	5	2	2	3	3	3	5	66,3
18	Siswa 18	4	4	3	4	2	3	4	5	2	2	2	4	5	2	3	2	2	5	4	72,1
19	Siswa 19	2	3	3	5	2	5	5	5	2	2	2	5	5	1	2	3	2	2	5	70,9
20	Siswa 20	2	2	4	5	2	3	2	2	1	2	2	5	5	2	2	3	3	5	5	66,3
21	Siswa 21	2	2	2	5	2	3	2	5	1	1	2	5	5	2	3	4	2	3	2	61,6
22	Siswa 22	2	2	2	5	2	3	4	4	2	1	2	5	3	1	5	4	2	2	5	66,3
23	Siswa 23	4	2	3	5	2	3	3	5	2	2	5	3	3	2	2	2	6	3	5	72,1
24	Siswa 24	4	3	2	5	2	5	5	5	2	2	2	4	5	2	3	2	3	5	3	74,4
25	Siswa 25	2	2	2	5	2	3	2	3	2	2	2	3	5	2	2	2	2	2	5	58,1
26	Siswa 26	3	3	2	5	2	4	5	5	2	2	5	5	5	1	5	2	3	3	5	77,9
27	Siswa 27	4	4	3	5	2	5	5	5	2	2	5	4	5	5	3	4	3	3	5	86
28	Siswa 28	5	2	2	5	2	5	5	5	2	2	4	4	3	2	3	2	3	3	5	74,4
29	Siswa 29	5	2	3	5	2	3	2	5	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	4	65,1
30	Siswa 30	5	5	2	5	2	3	5	5	2	2	2	3	5	1	3	5	2	5	5	79,1



- 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, p
 - 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

Lampiran 2

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

DATA NILAI UAS IPAS SISWA SD KELAS IV SDIT AL FITYAH

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Benar PG	UAS		
1	Siswa 01	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	2	1	1	1	2	3	4	2	1	5	21	65,0	
2	Siswa 02	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	5	1	3	5	3	22	70,0
3	Siswa 03	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2	5	3	5	3	5	17	73,0	
4	Siswa 04	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	4	3	4	2	5	24	76,0		
5	Siswa 05	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	2	1	1	3	5	3	3	5	17	67,0		
6	Siswa 06	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	2	2	2	3	2	4	1	5	21	69,0		
7	Siswa 07	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	5	4	5	2	5	19	73,0	
8	Siswa 08	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	4	2	3	20	58,0		
9	Siswa 09	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	5	5	5	3	5	21	81,0	
10	Siswa 10	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	2	1	1	2	5	5	5	3	3	20	76,0		
11	Siswa 11	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	1	2	1	3	5	5	5	5	10	70,0			
12	Siswa 12	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	2	5	5	5	5	5	19	89,0			
13	Siswa 13	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	5	5	5	5	5	14	74,0			
14	Siswa 14	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	2	2	2	2	3	1	4	3	2	21	65,0		
15	Siswa 15	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	2	2	1	2	2	3	3	2	4	3	20	68,0		
16	Siswa 16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	1	2	2	1	4	2	3	3	21	63,0	
17	Siswa 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	1	2	2	3	5	4	5	5	24	86,0			
18	Siswa 18	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	2	1	1	2	1	5	5	5	5	3	18	78,0		
19	Siswa 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	3	3	3	24	64,0		
20	Siswa 20	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	2	1	1	1	1	5	3	5	5	3	19	73,0		
21	Siswa 21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	3	23	67,0			
22	Siswa 22	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	2	2	2	1	2	3	4	2	5	19	67,0			
23	Siswa 23	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	5	5	5	22	86,0				
24	Siswa 24	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	2	2	1	2	1	3	5	4	2	5	19	73,0		
25	Siswa 25	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	2	2	1	1	5	3	4	5	5	13	71,0			
26	Siswa 26	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	20	58,0			
27	Siswa 27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	2	4	4	3	5	5	26	84,0		
28	Siswa 28	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	2	2	2	1	2	3	5	5	5	14	78,0			
29	Siswa 29	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	1	1	1	2	3	5	3	3	3	18	66,0			
30	Siswa 30	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	5	5	5	5	5	23	89,0			

© Hak cipta
 Lampiran 3

RATA-RATA IPAS KELAS IV

No	Nama Siswa	UTS	UAS	Rata-rata	Keterangan
1	Siswa 01	62,8	65	63,9	TIDAK TUNTAS
2	Siswa 02	68,6	70	69,3	TIDAK TUNTAS
3	Siswa 03	70,9	73	72,0	TUNTAS
4	Siswa 04	96,5	76	86,3	TUNTAS
5	Siswa 05	72,1	67	69,6	TIDAK TUNTAS
6	Siswa 06	72,1	69	70,6	TUNTAS
7	Siswa 07	66,3	73	69,7	TIDAK TUNTAS
8	Siswa 08	76,7	58	67,4	TIDAK TUNTAS
9	Siswa 09	73,3	81	77,2	TUNTAS
10	Siswa 10	57,0	76	66,5	TIDAK TUNTAS
11	Siswa 11	55,8	70	62,9	TIDAK TUNTAS
12	Siswa 12	88,4	89	88,7	TUNTAS
13	Siswa 13	45,3	74	59,7	TIDAK TUNTAS
14	Siswa 14	69,8	65	67,4	TIDAK TUNTAS
15	Siswa 15	86,0	68	77,0	TUNTAS
16	Siswa 16	68,6	63	65,8	TIDAK TUNTAS
17	Siswa 17	66,3	86	76,2	TUNTAS
18	Siswa 18	72,1	78	75,1	TUNTAS
19	Siswa 19	70,9	64	67,5	TIDAK TUNTAS
20	Siswa 20	66,3	73	69,7	TIDAK TUNTAS
21	Siswa 21	61,6	67	64,3	TIDAK TUNTAS
22	Siswa 22	66,3	67	66,7	TIDAK TUNTAS
23	Siswa 23	72,1	86	79,1	TUNTAS
24	Siswa 24	74,4	73	73,7	TUNTAS
25	Siswa 25	58,1	71	64,6	TIDAK TUNTAS
26	Siswa 26	77,9	58	68,0	TIDAK TUNTAS
27	Siswa 27	86,0	84	85,0	TUNTAS
28	Siswa 28	74,4	78	76,2	TUNTAS
29	Siswa 29	65,1	66	65,6	TIDAK TUNTAS
30	Siswa 30	79,1	89	84,1	TUNTAS

Hak Cipta Diindungi 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
 Lampiran 4

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA GURU

 Hari/tanggal :
 Sekolah :
 Kelas Observasi :
 Narasumber :

No	Butir pertanyaan
1	Sudah berapa lama ustazah mengajar dikelas IV?
2	Apakah ustazah pernah mengikuti pelatihan?
3	Pelatihan apa saja yang pernah ustazah ikuti?
4	Selama ustazah mengajar di kelas IV, apakah Ustazah pernah menemukan masalah pada siswa yang tidak bersemangat dalam belajar?
5	Bagaimana cara yang biasa ustazah lakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
6	Apakah biasanya ustazah menggunakan media dalam pembelajaran?
7	Media seperti apa yang biasa ustazah gunakan dalam pembelajaran IPAS?
8	Apakah ustazah pernah menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> atau semacamnya?
9	Jika saya ingin menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> sebagai tambahan media ajar, bagaimana pendapat ustazah ?
10	Apakah menurut pandangan ustazah media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ini dapat menunjang hasil belajar?
11	Bagaimana menurut ustazah jika media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ini diterapkan dalam pembelajaran IPAS?

Hak Cipta Diindungi 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 5

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA GURU

Hari/tanggal : Senin, 4 Desember 2023
 Sekolah : SDIT Al Fityah Pekanbaru
 Kelas Observasi : IV Ibnu Hawqal
 Narasumber : Akhyarrahmah, S.T.

No	Butir pertanyaan	Jawaban narasumber
1	Sudah berapa lama ustazah mengajar dikelas IV?	Sejak 2004, sudah 19 tahun
2	Apakah ustazah pernah mengikuti pelatihan?	Pernah
3	Pelatihan apa saja yang pernah ustazah ikuti?	Untuk yang sekarang berjalan pelatihan guru penggerak, kurikulum merdeka, kurikulum 2013.
4	Selama ustazah mengajar di kelas IV, apakah Ustazah pernah menemukan masalah pada siswa yang terutama pada mata pelajaran tertentu?	Ada, terutama IPAS, karena IPAS materinya banyak, sehingga perlu banyak menggunakan media, terutama yang bersifat konkret, seperti gambar, video.
5	Bagaimana cara yang biasa ustazah lakukan untuk menstimulus semangat belajar siswa	Dengan memberikan kata-kata motivasi, memberikan ice breaking.
6	Apakah biasanya ustazah menggunakan media dalam pembelajaran?	Iya
7	Media seperti apa yang biasa ustazah gunakan dalam pembelajaran IPAS?	Menggunakan video pembelajaran dan lingkungan sekitar.
8	Apakah ustazah pernah menggunakan media <i>articulate storyline</i> 3 atau semacamnya?	Untuk media <i>articulate storyline</i> 3 belum pernah mendengar.

Hak Cipta Diindungi 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.

No	Butir pertanyaan	Jawaban narasumber
9	Jika saya ingin menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> sebagai tambahan media ajar, bagaimana pendapat ustazah ?	Bagus, karena murid di rumah bisa menggunakan media tersebut.
10	Apakah menurut pandangan ustazah media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ini dapat menunjang hasil belajar?	Iya, karena dengan media tersebut dapat memotivasi semangat belajar siswa sehingga berdampak kepada hasil belajar yang bagus.
11	Bagaimana menurut ustazah jika media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ini diterapkan dalam pembelajaran IPAS?	Bagus, karena IPAS banyak yang bersifat abstrak sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Hak Cipta Diindungi 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 6

Wawancara Siswa

Hari/Tanggal :
 Waktu :
 Nama :
 Kelas :
 Sekolah :

No	Butir Pertanyaan
1	Apakah ananda semua punya cita-cita?
2	Apakah ananda ingin jadi orang yang sukses?
3	Bagaimana caranya agar kita bisa jadi orang yang sukses?
4	Apakah ananda senang dengan pelajaran IPAS?
5	Materi apa yang ananda sukai pada pelajaran IPAS?
6	Apakah ananda senang dengan materi yang sesuai dengan lingkungan sehari-hari?
7	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis digital?
8	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ?
9	Jika kita belajar IPAS mata pelajaran IPS menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> apakah ananda senang?

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi Undang-Undang

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

Lampiran 7
TRANSKRIP HASIL WAWANCARA SISWA

Hari/Tanggal : Senin, 27 November 2023

Waktu : 09.30 WIB

Nama : Luthfiatul Husna

Kelas : IV Ibnu Hawqal

Sekolah : SDIT Al Fityah Pekanbaru

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apakah ananda semua punya cita-cita?	Punya, saya ingin menjadi dokter dan hafal Al-Qur'an
2	Apakah ananda ingin jadi orang yang sukses?	Ya, saya ingin menjadi orang yang sukses.
3	Bagaimana caranya agar kita bisa jadi orang yang sukses?	Belajar dengan rajin, jangan ninggalin shalat.
4	Apakah ananda senang dengan pelajaran IPAS?	Suka tapi kadang tidak suka.
5	Materi apa yang ananda sukai pada pelajaran IPAS?	Bagian tumbuhan
6	Apakah ananda senang dengan materi yang sesuai dengan lingkungan sehari-hari?	Sangat senang
7	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis digital?	Pernah, menggunakan youtube
8	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ?	Belum pernah
9	Jika kita belajar IPAS menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> apakah ananda senang?	Sangat senang, karena saya bosan jika yang ada di buku dan papan tulis saja.

Transkrip Hasil Wawancara Siswa

Hari/Tanggal : Senin, 27 November 2023

Waktu : 09.30 WIB

Nama : Ridho Revianto

Kelas : IV Ibnu Hawqal

Sekolah : SDIT Al Fityah Pekanbaru

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apakah ananda semua punya cita-cita?	Punya, saya ingin menjadi dokter dan hafal Al-Qur'an
2	Apakah ananda ingin jadi orang yang sukses?	Ya, saya ingin menjadi orang yang sukses.
3	Bagaimana caranya agar kita bisa jadi orang yang sukses?	Rajin belajar, shalat tepat waktu, doa, dan nurut orang tua.
4	Apakah ananda senang dengan pelajaran IPAS?	Suka.
5	Materi apa yang ananda sukai pada pelajaran IPAS?	Gaya
6	Apakah ananda senang dengan materi yang sesuai dengan lingkungan sehari-hari?	Sangat senang
7	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis digital?	Pernah, menggunakan youtube
8	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ?	Belum pernah
9	Jika kita belajar IPAS menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> apakah ananda senang?	Sangat senang, karena saya bosan jika yang ada di buku dan papan tulis saja.

Hak Cipta Diindungi 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.

Transkrip Hasil Wawancara Siswa

Hari/Tanggal : Senin, 27 November 2023

Waktu : 09.30 WIB

Nama : Zaskia Nurul Huda

Kelas : IV Ibnu Hawqal

Sekolah : SDIT Al Fityah Pekanbaru

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apakah ananda semua punya cita-cita?	Punya, saya ingin menjadi pengusaha yang hafal Al-Qur'an
2	Apakah ananda ingin jadi orang yang sukses?	Ya, saya ingin menjadi orang yang sukses.
3	Bagaimana caranya agar kita bisa jadi orang yang sukses?	Belajar dengan rajin, jangan ninggalin shalat, patuh kepada orang tua dan guru.
4	Apakah ananda senang dengan pelajaran IPAS?	Tidak terlalu suka
5	Materi apa yang ananda sukai pada pelajaran IPAS?	Bagian tumbuhan
6	Apakah ananda senang dengan materi yang sesuai dengan lingkungan sehari-hari?	Senang
7	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis digital?	Pernah, menggunakan youtube
8	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ?	Belum pernah
	Jika kita belajar IPAS menggunakan media interaktif	Sangat senang, karena saya bosan jika hanya mendengarkan guru saja, sehingga saya ngantuk.

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
	berbasis <i>articulate storyline</i> 3 apakah ananda senang?	

Transkrip Hasil Wawancara Siswa

Hari/Tanggal : Senin, 27 November 2023

Waktu : 09.30 WIB

Nama : Raziq Hanan Mubaraq

Kelas : IV Ibnu Hawqal

Sekolah : SDIT Al Fityah Pekanbaru

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apakah ananda semua punya cita-cita?	Punya, saya ingin menjadi polisi
2	Apakah ananda ingin jadi orang yang sukses?	Ya, saya ingin menjadi orang yang sukses.
3	Bagaimana caranya agar kita bisa jadi orang yang sukses?	Belajar, shalat, dan doa.
4	Apakah ananda senang dengan pelajaran IPAS?	Tidak suka.
	Materi apa yang ananda sukai pada pelajaran IPAS?	Tentang tumbuhan.
5	Apakah ananda senang dengan materi yang sesuai dengan lingkungan sehari-hari?	Sangat senang
	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis digital?	Pernah, menggunakan youtube

	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
0	Apakah ananda pernah belajar menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> ?	Belum pernah
1	Jika kita belajar IPAS menggunakan media interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> apakah ananda senang?	Sangat senang, karena saya bosan jika yang ada di buku dan papan tulis saja, agar saya tidak ngantuk.

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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 8

Naskah Mentah Media

1. Profil pengembang
2. Pengatur *backsound*
3. Menu
4. Materi 1 sistem panca indra
5. Praktikum
6. Materi 2 perubahan wujud benda
7. Praktikum
8. Materi 3 gaya
9. Praktikum
10. Kuis

Tampilan Media Pembelajaran

A. Judul Media



B. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi 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.

SISTEM PANCA INdra

CP 1:
Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra).

TP:

1. Menganalisis bagian-bagian dan fungsi panca indra serta cara merawatnya
2. Mengidentifikasi kelainan pada panca indra.

IKTD:

Materi Media Pembelajaran

Bagian Luar Mata



Alis mata

Alis Mata
Berfungsi untuk menahan air atau melindungi mata dari benda cair dan keringat.

mata

Bagian Dalam Mata



Lensa

Pupil

Pupil
Mengatur banyak sedikitnya cahaya yang masuk ke mata.


Sklera

Retina

Hak Cipta Diindungi 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.

D Praktikum




PRAKTIKUM

Alat dan Bahan:

1. 1 bungkus agar-agar
2. Air
3. Gelas
4. Panci
5. Kompor
6. Loyang

Langkah-langkah:

1. Buatlah kelompok bersama temanmu sebanyak 5 orang



PRAKTIKUM

Langkah-langkah:

1. Buatlah kelompok bersama temanmu sebanyak 5 orang
2. Buka agar-agar
3. Masukkan gar-agar ke dalam panci
4. Tambahkan air sebanyak 4 gelas, aduk rata dan panaskan hingga mendidih
5. Tuangkan agar-agar ke loyang
6. Diamkan hingga dingin
7. Amati dan catat perubahan yang terjadi pada setiap perubahan

E Kuis

1/10

Gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, baik manusia maupun hewan disebut...

- Gaya pegas
- Gaya magnet
- Gaya gravitasi
- Gaya otot

KIRIM

Lampiran 9

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth,

Bapak/Ibu.....

D

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan oleh Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan a.n Nur Afriani dengan NIM 12010823528 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru”. Dengan ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membantu penyelesaian studi mahasiswa dimaksud dengan menjadi validator.....

Instrumen dan dokumen yang diperlukan berkaitan dengan validasi dimaksud disertakan dalam bagian surat permohonan ini.

Demikian surat permohonan ini, atas berkenannya Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Pembimbing,

.....

Hak Cipta Diindungi 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 10

Daftar Nama Validator Materi

No	Nama Validator
	Niki Dian Permana, P., M.Pd.
	Solheri, M.Pd.
	Uswatun Khasanah, S.Pd., Gr.

Hak Cipta Diindungi 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 11

LEMBAR VALIDASI MATERI

Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV . Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu selaku validator materi.

Petunjuk:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu dengan lengkap;
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom tabel “S” jika sesuai dan “TS” jika tidak sesuai, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1: Sesuai (S)
 - b. Skor 0: Tidak Sesuai (TS)
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan;
4. Saran Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Identitas Responden

Hari/Tanggal :

Nama :

Profesi :

Instansi :



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Catatan/Keterangan
		S	TS	
1	Materi mengacu pada kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka;			
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran;			
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan kognitif siswa;			
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan fakta;			
5	Materi yang disampaikan disajikan secara sistematis;			
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami;			
7	Penyajian materi disertai dengan contoh;			
8	Gambar dan ilustrasi sesuai;			
9	Penyajian materi disertai tugas sebagai bahan latihan siswa;			
10	Kesesuaian materi dengan latihan;			
11	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa.			
Saran:				
.....				
.....				

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

Pekanbaru, 13 Mei 2024

Ahli Materi

.....



No	Pernyataan	Skor Penilaian		Catatan/Keterangan
		S	TS	
.....

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Hak Cipta Diindungi 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, p
 - 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



Lampiran 12

Daftar Nama Validator Bahasa

No	Nama
1	R. Hariyani Susanti, S.S., M.Hum.
2	Vera Sardila, M.Pd.
3	Hovi Melani, S.Pd., Gr.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



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.



Lampiran 13

LEMBAR VALIDASI BAHASA

Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV . Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu selaku validator.....

petunjuk:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu dengan lengkap;
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom tabel “S” jika sesuai dan “TS” jika tidak sesuai, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1: Sesuai (S)
 - b. Skor 0: Tidak Sesuai (TS)
3. Saran Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Identitas Responden

Hari/Tanggal :

Nama :

Profesi :

Instansi :

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



- 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, p...
- 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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic Univ

No	Pernyataan	Jawaban		Catatan/Keterangan
		S	TS	
1	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD;			
2	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami;			
3	Struktur kalimat yang digunakan sudah tepat;			
4	Tidak memiliki makna ganda;			
5	Kesesuaian dengan perkembangan intelek siswa;			
6	Bahasa yang digunakan komunikatif			
7	Konsistensi penggunaan simbol dan istilah;			
Saran:				

Pekanbaru, 15 Mei 2024

Ahli Bahasa

.....

Lampiran 14

Daftar Nama Validator Grafika

No	Nama
1	Dr.Mimi Hariyani, M.Pd.
2	Muhammad Ilham Syarif, M.Pd.
3	Nunu Mahnun, M.Pd., Ph.D.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Hak cipta dan Hak milik di Suska Riau
 State Islamic Univ

Lampiran 15

LEMBAR VALIDASI GRAFIKA

Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV . Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu selaku validator grafika.

Petunjuk:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu dengan lengkap;
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom tabel “S” jika sesuai dan “TS” jika tidak sesuai, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1: Sesuai (S)
 - b. Skor 0: Tidak Sesuai (TS)
3. Saran Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Identitas Responden

Hari/Tanggal :

Nama :

Profesi :

Instansi :



© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic Univ

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, p
 - 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

Pernyataan	Jawaban		Catatan/Keterangan
	S	TS	
1. Kesesuaian desain tampilan;			
2. Desain tampilan menarik;			
3. <i>Background</i> pada media dapat mewakili materi yang disajikan;			
4. <i>Backsound</i> tidak mengganggu;			
5. Kesesuaian tata letak menu dan tombol;			
6. Kesesuaian ukuran, warna, dan jenis font;			
7. Ketepatan animasi;			
8. Kemenarikan media interaktif;			
9. Kemudahan penggunaan.			

Pekanbaru, 22 Mei 2024

Ahli Media

.....

Lampiran 16

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :

Profesi :

Status/Ahli :

Instansi :

Menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* penelitian atas

nama:

Nama : Nur Afriani

NIM : 12010823528

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru

Telah diperiksa dan dinyatakan layak/tidak layak untuk digunakan lebih lanjut.

Pekanbaru,.....2024

Validator

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.

Lampiran 17

Daftar Nama Respon Guru

No	Nama
	Akhyarrahmah, ST.
	Salmawati, S.Pd.I., Gr.
	Maizarah, S.Pd.

Hak Cipta Ditinjau Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



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.

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN GURU

Lembar instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV . Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu selaku responden.

Petunjuk:

Isilah identitas Bapak/Ibu dengan lengkap;

Dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom tabel “S” jika sesuai dan “TS” jika tidak sesuai, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:

- a. Skor 1: Sesuai (S)
- b. Skor 0: Tidak Sesuai (TS)

Saran Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Identitas Responden

Hari/Tanggal :

Nama :

Profesi :

Instansi :

No	Pernyataan	Jawaban		Keterangan
		S	TS	
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran;			
2	Kemenaarikan desain bahan ajar;			
3	Desain media pembelajaran menarik;			
4	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung konsep;			
5	Menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa;			
6	Kemudahan dalam penggunaan media.			
Saran:				
.....				
.....				

Pekanbaru, 27 Mei 2024

Guru

.....

Hak Cipta Diindungi 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, p
 - 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

Lampiran 19

Daftar Nama Respon Siswa

No	Nama Siswa
1	Adiba Ufaira Mulya
2	Aisyah Haura Satria
3	Alisna Sofiya Hannah
4	Amira Sofia
5	Faruq
6	Fauziah Saidah
7	Gania Halwa Tsabita
8	Gendhisqueen Maulida Arsy
9	Ghaziah Uzama
10	Hafizah
11	Harun Ar-Rasyid
12	Hilwa Saja'annisa
13	Husein
14	Ikmal Fata Daulay
15	Indah Ramadhani
16	Isryad
17	M. Fahri Aditya
18	M. Yusuf A.
19	Mizyah Hadziq Abdillah
20	Muhammad Tsaqif
21	Najla Aqilah Richandia
22	Rakik
23	Rameisyah Aliya
24	Rumaisha
25	Syamdi Qodra Ramadhan
26	Vania Chantika A.
27	Vivian Mesya Putri Lee

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 20

Angket Respon Siswa

Identitas Responden

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah identitas ananda dengan lengkap;
2. Pengisian angket cukup dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan respon siswa.

No	Pernyataan	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kemenaarikan media;			
2	Ketertarikan dalam penggunaan media;			
3	Pemahaman terhadap isi materi;			
4	Kemudahan dalam penggunaan media;			
5	Menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.			

1. Diarang 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. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 21

REKAPITULASI

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Ahli Materi	Butir Pertanyaan											Jumlah Skor	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Wiki Dian Permana, P., M.Pd.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
Polher, M.Pd.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
Uswain Khasanah, S.Pd., Gr.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8	73
Jumlah Skor												30	
Rata-rata												91	

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Ahli Bahasa	Butir Pertanyaan							Jumlah Skor	%
	1	2	3	4	5	6	7		
Raden Hariyani Susanti, S.S., M.Hum.	1	1	1	1	1	1	1	7	100
Vera Sardila, M.Pd.	0	1	1	1	1	1	1	6	86
Fovi Melani, S.Pd., Gr.	1	1	1	1	1	1	1	7	100
Jumlah Skor								20	
Rata-rata								95	

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Grafika Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Ahli Grafika	Butir Pertanyaan								Jumlah Skor	%
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Dr.Mimi Hariyani, M.Pd.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100
Muhammad Ilham Syarif, M.Pd.	1	1	0	1	1	1	1	1	7	88
Nunu Mahnun, M.Pd., Ph.D.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100
Jumlah Skor									23	
Rata-rata									96	

Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 1. Di larang 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. Di larang 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

Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas Guru Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Guru	Butir Pertanyaan						Jumlah Skor	%
	1	2	3	4	5	6		
Akhyarrahmah, ST.	1	1	1	1	1	1	6	100
Maizarah, S.Pd.	1	1	1	1	1	1	6	100
Salmawati, S.Pd.I., Gr.	1	1	1	1	1	1	6	100
Jumlah Skor							18	
Rata-rata							100	

Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas Siswa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

No	Responden	Butir Pernyataan					Jumlah Skor	(%)
		1	2	3	4	5		
1	R1	1	1	1	1	1	5	100
2	R2	1	1	1	1	1	5	100
3	R3	1	1	1	1	1	5	100
4	R4	1	1	1	1	1	5	100
5	R5	1	1	1	0	1	4	80
6	R6	1	1	1	1	1	5	100
7	R7	1	1	1	1	1	5	100
8	R8	1	1	1	1	1	5	100
9	R9	1	1	1	1	1	5	100
10	R10	1	1	1	1	1	5	100
11	R11	1	1	1	1	1	5	100
12	R12	1	1	1	1	1	5	100
13	R13	1	1	1	1	1	5	100
14	R14	1	1	1	1	1	5	100
15	R15	1	1	1	1	1	5	100
16	R16	1	1	1	1	1	5	100
17	R17	1	1	1	1	1	5	100
18	R18	1	1	1	1	1	5	100
19	R19	1	1	1	1	1	5	100
20	R20	1	1	1	1	1	5	100
21	R21	1	1	1	1	1	5	100
22	R22	1	1	1	1	1	5	100
23	R23	1	1	1	1	1	5	100

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

No	Responden	Butir Pernyataan					Jumlah Skor	Jumlah	Kriteria	Valid
		1	2	3	4	5				
24	R24	1	1	1	1	1	5	100		
25	R25	1	1	1	1	1	5	100		
26	R26	1	1	1	1	1	5	100		
27	R27	1	1	1	1	1	5	100		
Rata-rata							134	99		
Kriteria										Valid

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 22

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

DOKUMENTASI

1. Kegiatan wawancara dengan guru



2. Kegiatan wawancara dengan siswa



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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.

3. Kegiatan validasi produk



4. Kegiatan uji praktikalitas



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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 23

FOTO PRODUK



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

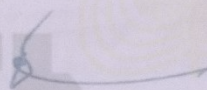
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 24

SURAT-SURAT

1 Surat Disposisi

LEMBAR DISPOSISI KAJUR PGMI

	INDEKS BERKAS : - KODE : -
SIFAT	: Biasa
HAL	: Bimbingan Skripsi
TANGGAL	: 24 Mei 2023
NAMA MAHASISWA	: Nur Afriani
NIM	: 1201082352
INSTRUKSI/INFORMASI*) Mohonn kesediaan Bapak/Ibu Dr. Aramadin, M.Pd. Untuk menjadi Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa tersebut	
Ketua Jurusan	
 Subhan, S.Ag., M.Ag.	
Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi"	

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 Diindungi 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 Surat Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/3807/2024 Pekanbaru, 05 Februari 2024

Sifat : Biasa
Lamp : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

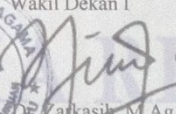
Kepada
Yth. Dr. Aramudin, M.Pd.


Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : NUR AFRANI
NIM : 12010823528
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al-Fityah Pekanbaru
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017199703 1 004



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

3 Surat Prariset

Hak Cipta Diindungi 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.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1833/2024 Pekanbaru, 29 Januari 2024
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SDIT AL-FITYAH PEKANBARU
 di
 Tempat

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : NUR AFRANI
 NIM : 12010823528
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.




UIN SUSKA RIAU

4 Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL FITYAH



Al-Fityah

Jalan : Karya, Panam Kel. Tuah Karya, Kec. Tuah Madani - Pekanbaru
 Telepon : (0761) 6707889 Kode POS : 28291.
 Laman : www.alfityah.org/sdit, Hp. 085263508779 / 085272404063 / 082172920776

Nomor : 034/SDIT-FTY/SB/2024 Pekanbaru, 30 Januari 2024
 hal : Balasan surat izin pelaksanaan PraRiset

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN SUSKA RIAU
 di
 tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

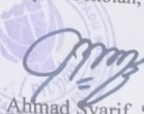
Berdasarkan surat yang kami terima dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan nomor: No. Un.04/F.II.4/PP.00.9/1833/2024 perihal izin pelaksanaan PraRiset Mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NUR AFRIANI
 NIM : 12010823528
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Dengan ini kami menyatakan menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan PraRiset di SDIT Al Fityah Pekanbaru.

Demikian, atas perhatian Bapak/Ibu kami sampaikan ucapan terima kasih. Hanya kepada Allah Swt. kita berserah diri dan hanya kepada-Nya kita meminta pertolongan.


Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Kepala Sekolah,

Ahmad Syarif, S.Pd
 NIKY 2015.01.1.1.01

Surat Riset

Hak Cipta Diindungi 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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-3922/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2024	Pekanbaru,06 Februari 2024 M
Sifat : Biasa	
Lamp. : 1 (Satu) Proposal	
Hal : Mohon Izin Melakukan Riset	

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 :

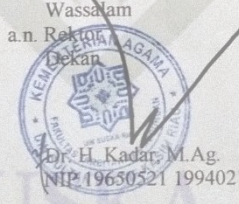
Nama	: Nur Afriani
NIM	: 12010823528
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al-Fityah Pekanbaru
 Lokasi Penelitian : SDIT Al-Fityah Pekanbaru
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (06 Februari 2024 s.d 06 Mei 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

Surat Rekomendasi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang


1. Diarangi 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.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI
 Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/62897
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-3922/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2024 Tanggal 6 Februari 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:


1. Nama	: NUR AFRIANI
2. NIM / KTP	: 120108235280
3. Program Studi	: PGMI
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: PEKANBARU
6. Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDIT AL-FITYAH PEKANBARU
7. Lokasi Penelitian	: SDIT AL-FITYAH PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 19 Februari 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 PROVINSI RIAU**

Tembusan :
 Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
 Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan


UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi 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.

PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
GEDUNG LIMAS KAJANG LANTAI III KOMP. PERKANTORAN PEMKO. PEKANBARU
JL. ABDUL RAHMAN HAMID KOTA PEKANBARU

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/627/2024



a. Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/62897 tanggal 19 Februari 2024, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : NUR AFRIANI
2. NIM : 120108235280
3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
5. Jenjang : S1
6. Alamat : DUSUN KARYA BARU DESA SIMPANG PERAK JAYA KEC. KERINCI KANAN-SIAK
7. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDIT AL-FITYAH PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

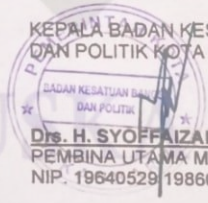
Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 26 Februari 2024

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
DAN POLITIK KOTA PEKANBARU


Drs. H. SYOFFAIZAL, M.Si
PEMBINA UTAMA MUDA
NIP. 19640529 198603 1 003

UIN SUSKA RIAU

Tembusan
Yth : 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
2. Yang Bersangkutan.


Surat Riset Dinas Pendidikan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU DINAS PENDIDIKAN

Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204
PEKANBARU
website : www.disdikpu.org email : disdikpu@yahoo.com

Pekanbaru, 27 Februari 2024

Kepada Yth,
SDIT Al-Fityah Pekanbaru

Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/00408/2024

Lampiran : -

Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

di -
Pekanbaru


Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : BL.04/Kesbangpol/627/2024 tanggal 26 Februari 2024 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama : NUR AFRIANI
NIM : 12010823528
Mahasiswa : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDIT AL-FITYAH PEKANBARU

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SDIT Al-Fityah Pekanbaru, sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


an. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA PEKANBARU
Sekretaris
U.b Kepala Sub Bagian Umum



NOVA NURMAN, SE
Penata Muda Tk. I
NIP. 19781031 201407 2 003

Surat Balasan Riset

SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL FITYAH



Al-Fityah

Jalan : Karya, Panam Kel. Tuah Karya. Kec. Tuah Madani - Pekanbaru
 Telepon : (0761) 6707889. Kode POS : 28291.
 Laman : www.alfityah.org/sdit. Hp. 085263508779 / 085272404063 / 082172920776


SURAT KETERANGAN
Nomor: 120/SDIT-FTY/S.Ket/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Fityah Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Nur Afriani
NIM	: 12010823528
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Benar telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Fityah Pekanbaru dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru.

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kepala Sekolah
Ahmad Syarif, S.Pd
 NIP. 2015.01.1.1.01

UIN SUSKA RIAU


Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

10 Kegiatan Bimbingan Skripsi

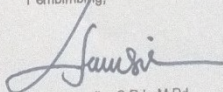


KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jalan H. R. Soebrantas No. 155 Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561646

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing	:	
a. Seminar usul Penelitian	:	Research and Development (R&D)
b. Penulisan Laporan Penelitian	:	Research and Development (R&D)
2. Nama Pembimbing	:	Dr. Aramudin, S.Pd., M.Pd.
3. Nomor Induk Pegawai (NIP)	:	19850924 202012 1 003
4. Nama Mahasiswa	:	Nur Afriani
5. Nomor Induk Mahasiswa	:	12010823528
6. Kegiatan	:	Bimbingan Skripsi

Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
26 September 2023	Bimbingan Proposal Bab I	<i>fua</i>
05 Desember 2023	Bimbingan Proposal Bab II	<i>fua</i>
08 Januari 2024	Bimbingan Proposal Bab III	<i>fua</i>
07 Februari 2024	Bimbingan Instrumen Penelitian	<i>fua</i>
28 Mei 2024	Bimbingan Olah data Penelitian	<i>fua</i>
04 Juni 2024	Bimbingan Analisis Data Penelitian	<i>fua</i>
08 Juni 2024	Bimbingan Bab V	<i>fua</i>
11 Juni 2024	Bimbingan Abstrak dan Cover Skripsi	<i>fua</i>

Pekanbaru, 12 Juni 2024
 Pembimbing,

 Dr. Aramudin, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19850924 202012 1 003

UIN SUSKA RIAU

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nur Afriani merupakan putri pertama dari Bapak Diman dan Ibu Ruswati yang lahir pada tanggal 09 April 2000 di Siak Sri Indrapura. Penulis mulai menempuh pendidikan pada tahun 2007 pada jenjang Sekolah Dasar di SDN 06 Simpang Perak Jaya, kemudiann melanjutkan ke SMPIT Global Sains Miftahul Qur'an Seminai, Kerinci Kanan, Siak dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi di SMAN 1 Lubuk Dalam dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2020 diterima sebagai mahasiswa Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur UMPTKIN. Pada tanggal 4 Juli hingga 31 Agustus 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sialang Baru, Kecamatan Lubuk Dalam, Kabupaten Siak. Kemudiann dilanjutkan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SDIT Al Fityah Pekanbaru dari tanggal 19 September hingga 30 November 2023. Dengan niat, tekad dan motivasi yang tinggi penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru”.

Hak Cipta Diindungi 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.