

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN IPA
DI SDN PASANGGRAHAN KABUPATEN BANDUNG**

Oleh

**FIRDAUS HIDAYATULLOH DARMAN SURATMADJA
NPM 185060035**

ABSTRAK

Pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai pembaruan telah dilaksanakan guna meningkatkan kualitas serta kuantitas pendidikan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA tentunya menjadi masalah didalam proses belajar mengajar. Mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang memiliki materi luas dan sistematis serta menggunakan istilah asing. Istilah asing yang ada pada materi siklus air menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk dapat memberikan pemahaman terhadap siswanya terkait materi tersebut. Agar bisa meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih kreatif serta inovatif yang mendorong siswanya bisa belajar mandiri maupun mengikuti pembelajaran di kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka digunakan pendekatan penelitian pengembangan yang disesuaikan rumusan masalah dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi sampai 6 tahap yaitu; 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk, 4) Validasi produk, 5) Revisi produk, dan 6) Uji coba produk. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian ini berupa validasi media serta angket responden. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis serta dikembangkan menjadi produk media pembelajaran dengan mengelola data dari sumber, kemudian menghitung hasil dan menarik kesimpulan. Berdasar pada hasil penelitian data diperoleh bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang divalidasi oleh dosen ahli media memperoleh nilai presentase akhir sebesar 88% masuk pada kategori sangat layak, dan divalidasi ahli materi dengan nilai presentase akhir sebesar 92% juga masuk pada kategori sangat layak, kemudian berdasarkan respon siswa diperoleh nilai 81,23 % masuk pada kategori sangat menarik. Pada saat diujicobakan diperoleh hasil pretest dan posttest nilai rata – rata siswa 40 sebelum menggunakan media, dan 70 setelah menggunakan media. Berdasar KKM 75 diperoleh presentase sebesar 82,35 % dari total jumlah siswa yang mampu mencapai batas KKM. Maka dengan ini dapat disimpulkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

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

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON ARTICULATE STORYLINE 3 IN SCIENCE COURSES
AT SDN PASANGGRAHAN BANDUNG REGENCY**

By

Firdaus Hidayatulloh Darman Suratmadja

NPM 1805060035

ABSTRACT

Education has an important role in improving the quality of human resources. Various reforms have been implemented to improve the quality and quantity of education. The lack of use of learning media, especially in science subjects, is certainly a problem in the teaching and learning process. Science subjects are subjects that have broad and systematic material and use foreign terms. Foreign terms that exist in the water cycle material are a challenge for teachers to be able to provide understanding to their students regarding these materials. In order to improve the learning process, teachers are required to make learning more creative and innovative which encourages students to be able to learn independently and participate in classroom learning. To achieve this goal, a development research approach is used which is adapted to the formulation of the problem by using the Borg & Gall development model which is limited to 6 stages, namely; 1) Research and data collection, 2) Planning, 3) Product development, 4) Product validation, 5) Product revision, and 6) Product testing. The data techniques used are observation, interviews and questionnaires. The instrument of this research is media validation and respondent's questionnaire. The data that has been obtained is then analyzed and developed into learning media products by managing data from sources, then calculating the results and drawing conclusions. Based on the results of the research data, it was found that the Articulate Storyline 3 learning media which was validated by media expert lecturers obtained a final percentage value of 88.5% in the very feasible category, and validated by material experts with a final percentage value of 92.3% also included in the category very feasible, then based on the student's response, the score of 81.23% was included in the very interesting category. At the time of testing, the results of the pretest and posttest obtained the average score of 40 students before using the media, and 70 after using the media. Based on KKM 75 obtained a percentage of 82.35% of the total number of students who are able to reach the KKM limit. So with this it can be concluded that the Articulate Storyline 3 learning media is feasible to be used as a learning medium in science subjects.

Keywords: Development, Learning Media, Articulate Storyline 3

**NGEMBANGKEUN MEDIA PANGAJARAN INTERAKTIF
DUMASAR *ARTICULATE STORYLINE 3* KANA PANGAJARAN IPA
DI SDN PASANGGRAHAN KABUPATEN BANDUNG**

Ku

**FIRDAUS HIDAYATULLOH DARMAN SURATMADJA
NPM 185060035**

ABSTRAK

Atikan boga peran penting dina ngaronjatkeun kualitas SDM. Rupa-rupa réformasi geus dilaksanakeun pikeun ngaronjatkeun kualitas jeung kuantitas atikan. Kurang dipakéna média pangajaran hususna dina mata pelajaran IPA, tangtuna jadi masalah dina palaksanaan diajar jeung ngajar. Mata pelajaran sains nyaéta mata pelajaran anu miboga matéri anu jembar jeung sistematis sarta ngagunakeun istilah-istilah asing. Istilah-istilah asing anu aya dina matéri siklus cai téh jadi tantangan pikeun guru sangkan bisa méré pamahaman ka siswa ngeunaan matéri ieu. Sangkan ngaronjatkeun palaksanaan pangajaran, guru diwajibkeun sangkan pangajaran leuwih kréatif jeung inovatif anu ngajurung siswa sangkan bisa diajar mandiri jeung nuturkeun pangajaran di kelas. Pikeun ngahontal éta tujuan, digunakeun pendekatan panalungtikan pengembangan anu diluyukeun jeung rumusan masalah kalayan ngagunakeun modél pengembangan Borg & Gall anu diwatesanan kana 6 tahapan, nya éta; 1) Panalungtikan jeung ngumpulkeun data, 2) Perencanaan, 3) Pangwangunan produk, 4) Validasi produk, 5) Révisi produk, jeung 6) Uji coba produk. Téhnik data anu digunakeun nyaéta obsérvasi, wawancara jeung angkét. Alat dina ieu panalungtikan nya éta validasi média jeung angkét réspodén. Data anu geus dimeunangkeun tuluy dianalisis jeung dimekarkeun jadi produk média pangajaran ku cara ngokolakeun data tina sumber, tuluy diitung hasilna jeung nyieun kacindekan. Dumasar kana hasil data panalungtikan, kapanggih yén média pangajaran *Articulate Stroyline 3* anu divalidasi ku dosen ahli média meunangkeun peunteun perséntase ahir 88% dina katégori pantes pisan, sarta divalidasi ku ahli materi kalawan peunteun persentase ahir. 92% ogé kaasup kana katégori pantes pisan, tuluy dumasar kana réson siswa, peunteun 81,23% kaasup kana katégori pikaresepeun pisan. Dina waktu tés, hasil pratés jeung postés meunang rata-rata skor 40 siswa saméméh ngagunakeun média, jeung 70 sanggeus ngagunakeun média. Dumasar kana KKM 75 dimeunangkeun persentase 82,35% tina jumlah siswa anu mampuh ngahontal wates KKM. Ku kituna, bisa dicindekkeun yén média pangajaran *Articulate Stroyline 3* téh layak pikeun dijadikeun média pangajaran dina mata pangajaran IPA.

Kécap Pamageuh: Ngembangkeun, Media Pangajaran, *Articulate Storyline 3*