

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3
DENGAN *GAMES* PADA SUBTEMA 3 LINGKUNGAN
DAN MANFAATNYA KELAS V SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Dasar**

RAMAN, EDUL

**Oleh
Ni Ayu Ketut Sinta
NIM 1711031202**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2021


SKRIPSI

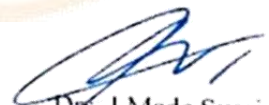
**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing I,

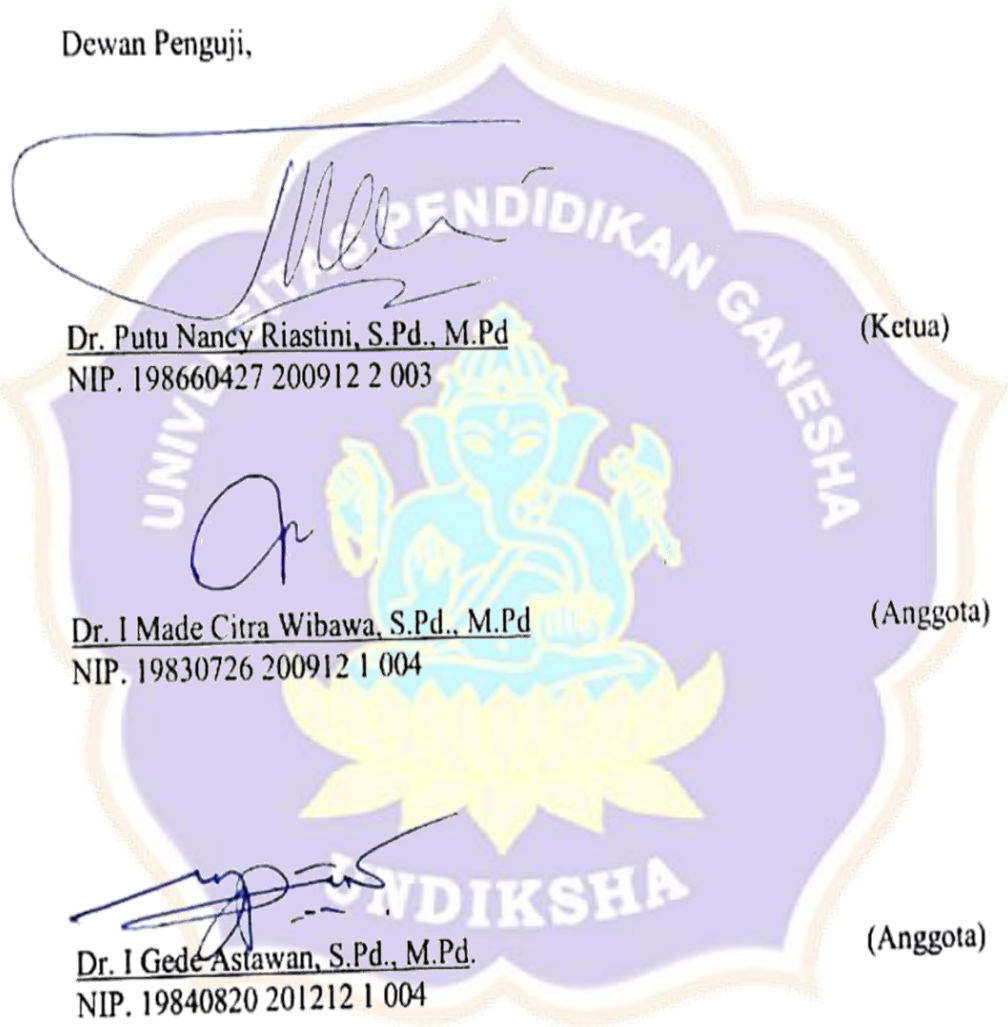
Pembimbing II,


Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840820 201212 1 004


Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 19601231 198603 1 022

Skripsi oleh Ni Ayu Ketut Sinta ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 03 Juni 2021

Dewan Penguji,



Dr. Putu Nancy Riastini, S.Pd., M.Pd
NIP. 198660427 200912 2 003

(Ketua)

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd
NIP. 19830726 200912 1 004

(Anggota)

Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840820 201212 1 004

(Anggota)

Dr. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 19601231 198603 1 022

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat - syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

Pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 3 Juni 2021



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 03 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
10000
6A30AJX233777010

Ni Ayu Ketut Sinta

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nyalah, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD”** dapat diselesaikan dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, disampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan serta program-program yang dilaksanakan di UNDIKSHA.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, atas motivasinya dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi dan kebijakan - kebijakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I dan *Judges I* (materi), yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
6. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan petunjuk dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
7. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., selaku Validator I, yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat dalam penyusunan instrumen penelitian ini.

8. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd., selaku *Judges* II (materi) serta Validator II, yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat dalam penyusunan instrumen penelitian ini.
9. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku *Judges* II (media, desain, uji perorangan dan kelompok kecil) serta Validator II, yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat dalam penyusunan instrumen penelitian ini.
10. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku *Judges* I (media, desain, uji perorangan dan kelompok kecil) serta Validator I, yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat dalam penyusunan instrumen penelitian ini.
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai di lingkungan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam menyelesaikan studi ini.
12. I Gede Wiradarma, S.Pd.SD yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
13. Ni Kadek Ayu Suartini, S.Pd.SD selaku dewan guru penguji, yang telah membantu dan membimbing selama penelitian.
14. I Nyoman Candra, Ni Made Sutiasih selaku orang tua yang selalu memberikan motivasi dan dukungan baik moral dan material serta keluarga besar yang memberikan dukungan selama menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
15. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2017 yang telah memberikan motivasi, bantuan, arahan, dan informasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang termuat dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dalam dunia pendidikan.

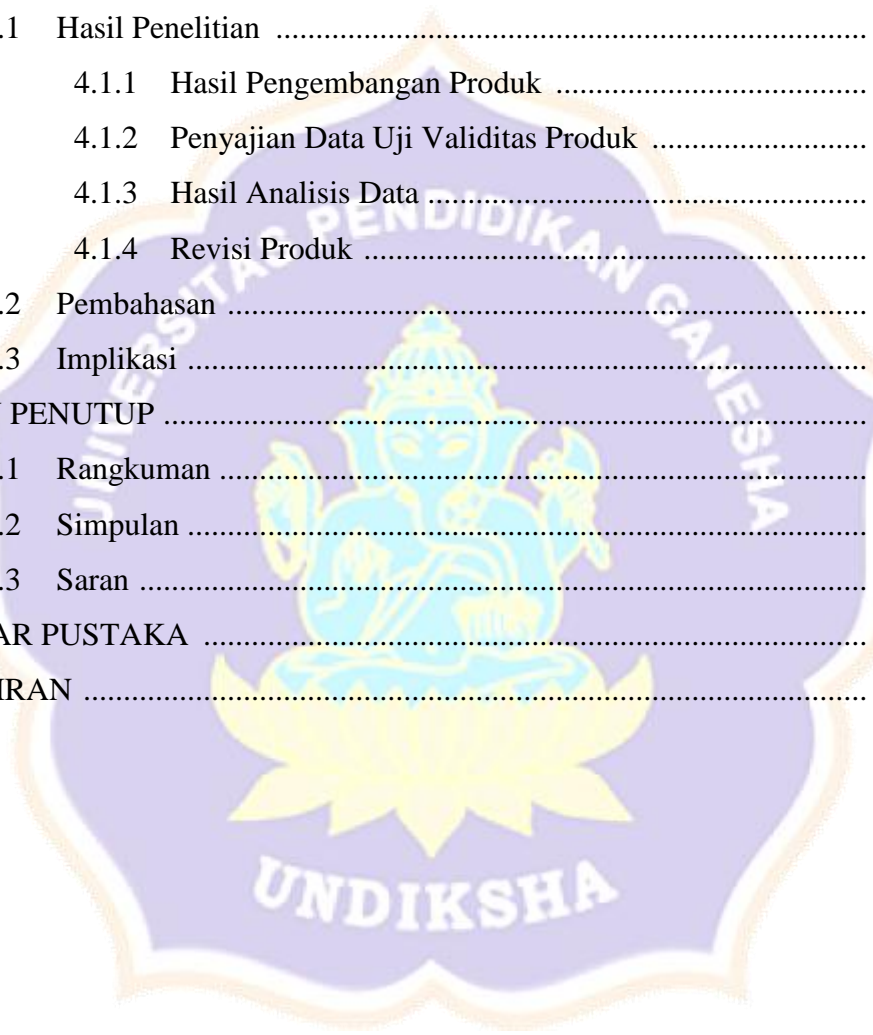
Singaraja, 03 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Perumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Pengembangan	10
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
1.8 Pentingnya Pengembangan	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
1.10 Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teori	16
2.1.1 Perkembangan Anak SD	16
2.1.2 Media Pembelajaran	17
2.1.3 Articulate Storyline 3	26
2.1.4 IPA di SD	30
2.1.5 Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya	34
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Model Penelitian Pengembangan	40
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	41

3.3 Uji Coba Produk	44
3.1.1 Desain Uji Coba	44
3.1.2 Subjek Uji Coba	45
3.1.3 Jenis Data	45
3.1.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	46
3.1.5 Metode dan Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Hasil Penelitian	63
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk	64
4.1.2 Penyajian Data Uji Validitas Produk	78
4.1.3 Hasil Analisis Data	85
4.1.4 Revisi Produk	93
4.2 Pembahasan	100
4.3 Implikasi	106
BAB V PENUTUP	109
5.1 Rangkuman	109
5.2 Simpulan	112
5.3 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	120



DAFTAR TABEL

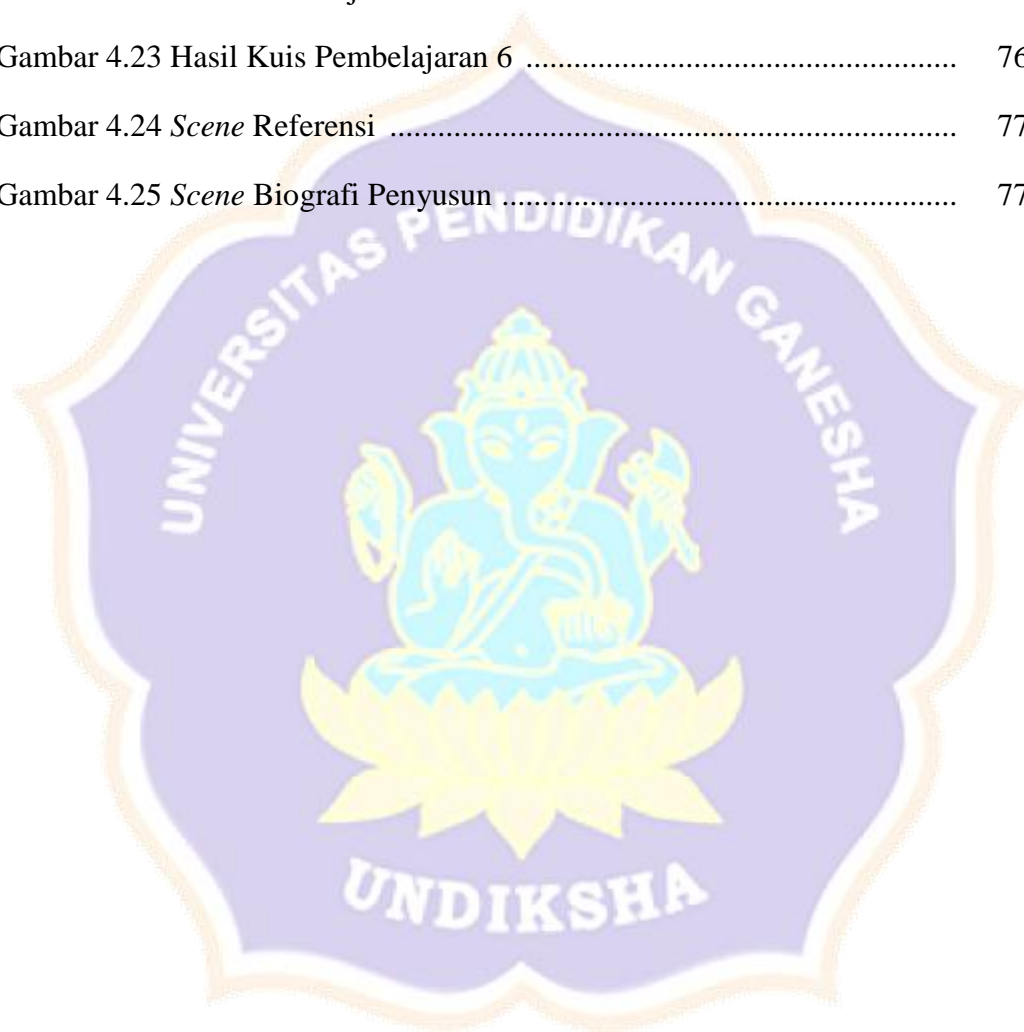
Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Persyaratan <i>Hardware</i> dan <i>Software Articulate Storyline 3</i>	27
Tabel 2.2 KD dan Indikator pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya	35
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Guru/Praktisi	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok kecil	52
Tabel 3.6 Perhitungan Validitas Isi Menurut <i>Gregory</i>	53
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validitas Isi	54
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen Materi Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i>	54
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Instrumen Media Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i>	55
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Instrumen Desain Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i>	56
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Instrumen Praktisi Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i>	57
Tabel 3.12 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Perorangan dan	

Kelompok Kecil Penilaian Media Pembelajaran	
Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	
dengan <i>games</i>	58
Tabel 3.13 Standar Persentase <i>Agreement</i>	60
Tabel 3.14 Kriteria Indeks Validasi Aiken	61
Tabel 3.15 Pedoman Konversi Skala 5	62
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i> Ahli Materi	78
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i> Ahli Media	79
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i> Ahli Desain	81
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i> Respon Praktisi.....	82
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i> Respon Perorangan	84
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>games</i> Respon Kelompok Kecil	85
Tabel 4.7 Penilaian Indeks Validitas Aiken Ahli Materi	86
Tabel 4.8 Penilaian Indeks Validitas Aiken Ahli Media	87
Tabel 4.9 Penilaian Indeks Validitas Aiken Ahli Desain	88
Tabel 4.10 Skor Rata-rata Respon Praktisi	89
Tabel 4.11 Skor Rata-rata Respon Perorangan	91
Tabel 4.12 Skor Rata-rata Respon Kelompok Kecil	92
Tabel 4.13 Revisi Media	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i>	28
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Utama <i>Articulate Storyline 3</i>	28
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja <i>Articulate Storyline 3</i>	29
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	41
Gambar 3.2 Desain Uji Coba	44
Gambar 4.1 Buku Tema dan LKS Materi Kelainan Tulang pada Manusia	65
Gambar 4.2 Buku Tema dan LKS Materi Kelainan Otot pada Manusia	65
Gambar 4.3 LKS Materi Gerak Otot pada Manusia	66
Gambar 4.4 <i>Background</i> Kelainan Tulang	69
Gambar 4.5 <i>Background</i> Kelainan Otot	69
Gambar 4.6 <i>Background</i> Gerak Otot	70
Gambar 4.7 <i>Scene Opening</i>	71
Gambar 4.8 <i>Scene Pembuka</i>	71
Gambar 4.9 Kompetensi Inti	72
Gambar 4.10 Kompetensi Dasar dan Indikator	72
Gambar 4.11 Tujuan Pembelajaran 2	72
Gambar 4.12 Tujuan Pembelajaran 5	72
Gambar 4.13 Tujuan Pembelajaran 6	73
Gambar 4.14 <i>Layer Menu</i>	73
Gambar 4.15 Pengertian Kelainan Tulang	74
Gambar 4.16 Kuis Pembelajaran 2	74

Gambar 4.17 Hasil Kuis Pembelajaran 2	74
Gambar 4.18 Macam-macam Kelainan Otot	75
Gambar 4.19 Kuis Pembelajaran 5	75
Gambar 4.20 Hasil Kuis Pembelajaran 5	75
Gambar 4.21 Macam-macam Gerak Otot	76
Gambar 4.22 Kuis Pembelajaran 6	76
Gambar 4.23 Hasil Kuis Pembelajaran 6	76
Gambar 4.24 <i>Scene</i> Referensi	77
Gambar 4.25 <i>Scene</i> Biografi Penyusun	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Observasi Awal	121
Lampiran 02. Surat Penelitian	123
Lampiran 03. Surat Uji Jugdes	125
Lampiran 04. Surat Validitas	133
Lampiran 05. Instrumen Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	143
Lampiran 06. Lembar Uji <i>Jugdes</i> Instrumen Penilaian Materi	161
Lampiran 07. Lembar Uji <i>Jugdes</i> Instrumen Penilaian Media	163
Lampiran 08. Lembar Uji <i>Jugdes</i> Instrumen Penilaian Desain	165
Lampiran 09. Lembar Uji <i>Jugdes</i> Instrumen Penilaian Uji Perorangan dan Kelompok Kecil	167
Lampiran 10. Perhitungan Pedoman Konversi Skala 5	169
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	171
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	175
Lampiran 13. Lembar Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	179
Lampiran 14. Lembar Hasil Respon Praktisi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	183
Lampiran 15. Lembar Hasil Respon Perorangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	186
Lampiran 16. Lembar Hasil Respon Kelompok Kecil Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	192
Lampiran 17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i>	204
Lampiran 18. Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan <i>Games</i> pada Subtema 3	

Lingkungan dan Manfaatnya	206
Lampiran 19. Transkrip Wawancara	215
Lampiran 20. Dokumentasi	218



