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

Oleh

Ni Ayu Ketut Sinta, NIM 1711031202

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 dengan *games* pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya kelas V SD yang teruji validitasnya. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu: 1. *Analyze*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluation*. Tetapi, implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan. Subjek pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 dengan *games*, sedangkan objek penelitian ini adalah validitas media ini. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode *rating scale*, kuesioner, wawancara, observasi, dan studi dokumen. Untuk mengukur validitas media, digunakan instrumen *rating scale* berupa lembar penilaian validitas media yang diisi oleh dua orang dosen, satu orang guru sebagai ahli, dan respon peserta didik dengan uji perorangan dan uji kelompok kecil. Data validitas media yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan rumus indeks validasi Aiken dan rumus *mean* untuk mengetahui skor rata-rata validitas media. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 dengan *games* dinyatakan valid dengan 1) indeks validitas Aiken oleh ahli materi terendah 0,67 dan tertinggi 1, 2) indeks validitas Aiken oleh ahli media terendah 0,67 dan tertinggi 1, 3) indeks validitas Aiken oleh ahli desain terendah 0,67 dan tertinggi 1, 4) respon praktisi sebesar 3,92, 5) respon perorangan 3,82 , 6) respon kelompok kecil sebesar 3,76. Berdasarkan analisis tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 dengan *games* pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata-kata kunci: media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline* 3 dengan *games*, subtema 3 lingkungan dan manfaatnya.

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

Oleh

Ni Ayu Ketut Sinta, NIM 1711031202

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to produce interactive learning media based on Articulate Storyline 3 with games on the sub-theme 3 environment and its benefits for fifth grade elementary school students whose validity is tested. The development model used in this study is the ADDIE model which has five stages, namely: 1. Analyze,2. Design, 3. Development, 4. Implementation, 5. Evaluation. However, the implementation and evaluation were not carried out due to circumstances and conditions that did not allow it. The subject of this research is an interactive learning media based on Articulate Storyline 3 with games, while the object of this research is the validity of this media. Data collection methods in this study are rating scale methods, questionnaires, interviews, observations, and document studies. To measure the validity of the media, a rating scale instrument was used in the form of a media validity assessment sheet filled out by two lecturers, one teacher as an expert, and student responses with individual tests and small group tests. The media validity data obtained were then analyzed using the Aiken validation index formula and the mean formula to determine the media validity average score. The development of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 with games is declared valid with 1) Aiken validity index by material experts the lowest 0.67 and the highest 1. 2) Aiken validity index by media experts the lowest 0.67 and the highest 1. 3) Aiken validity index by design experts, the lowest was 0.67 and the highest was 1. 4) practitioner response was 3.92, 5) individual response was 3.82, 6) small group response was 3.76. Based on this analysis, the interactive learning media based on Articulate Storyline 3 with games on sub-theme 3 environment and its benefits are feasible to be used in learning.

Keywords: interactive learning media, Articulate Storyline 3 with games, sub-theme 3 environment and its benefits.