

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

AYU WULAN PURNAMA

NIM. 200209132

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ARTICULATE*
STORYLINE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS
IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh:

Ayu Wulan Purnama

NIM. 200209132

Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

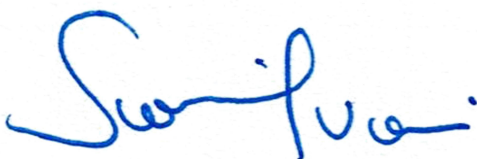
Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S. Pd, M. Pd.
NIP. 198811172015032008



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ARTICULATE*
STORYLINE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS
IV SD/MI**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), UIN Raniry dan Dinyatakan Lulus
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 29 Januari 2026 M
10 Sya'ban 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,



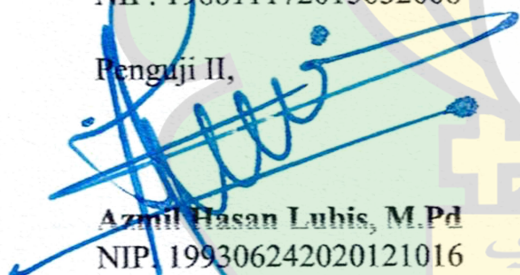
Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji I,



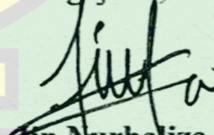
Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

Penguji II,



Azrul Hasan Lubis, M.Pd
NIP. 199306242020121016

Penguji III,



Iin Nurhaliza, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199507112025212006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. H. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Wulan Purnama

NIM : 200209132

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline*
Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 29 Januari 202

Yang Menyatakan



Ayu Wulan Purnama
F.S
Ayu Wulan Purnama
NIM. 200209132

A524FANX337520853

ABSTRAK

Nama : Ayu Wulan Purnama
Nim : 200209132
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI
Pembimbing : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline*, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil observasi dan mewawancarai guru diperoleh informasi bahwa guru menemukan kesulitan untuk menjelaskan materi ide pokok secara konvensional yang artinya guru membutuhkan pemanfaatan teknologi karena mendukung karakteristik gaya belajar siswa yang beragam dikarenakan kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi sehingga guru kesulitan untuk membuat media berbasis teknologi seperti media video pembelajaran *Articulate Storyline*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media, menganalisis kelayakan media dan uji kepraktisan respon guru terhadap media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian yang dikembangkan oleh ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 1 guru pelajaran bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media, materi, bahasa dan uji kepraktisan guru. Teknik analisis data uji validasi dan uji kepraktisan guru menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI berdasarkan hasil validasi media diperoleh skor 94,61%, pada materi diperoleh skor 91,11%, pada bahasa diperoleh skor 92%, dengan kriteria sangat layak. Hasil uji kepraktisan respon Guru diperoleh skor 93,33% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menemukan Ide Pokok.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberika kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkaikan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan hingga menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Adapun judul skripsi ini yaitu ” Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI”.

Dalam kesempatan kali ini penulis bermaksud ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing proposal skripsi yang telah banyak membantu serta meluangkan waktunya untuk membimbing penulis menyelesaikan Proposal Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi terciptanya penulisan yang lebih baik lagi di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Banda Aceh, 29 Januari 2026
Penulis,

Ayu Wulan Purnama
NIM. 200209132

DAFTAR ISI

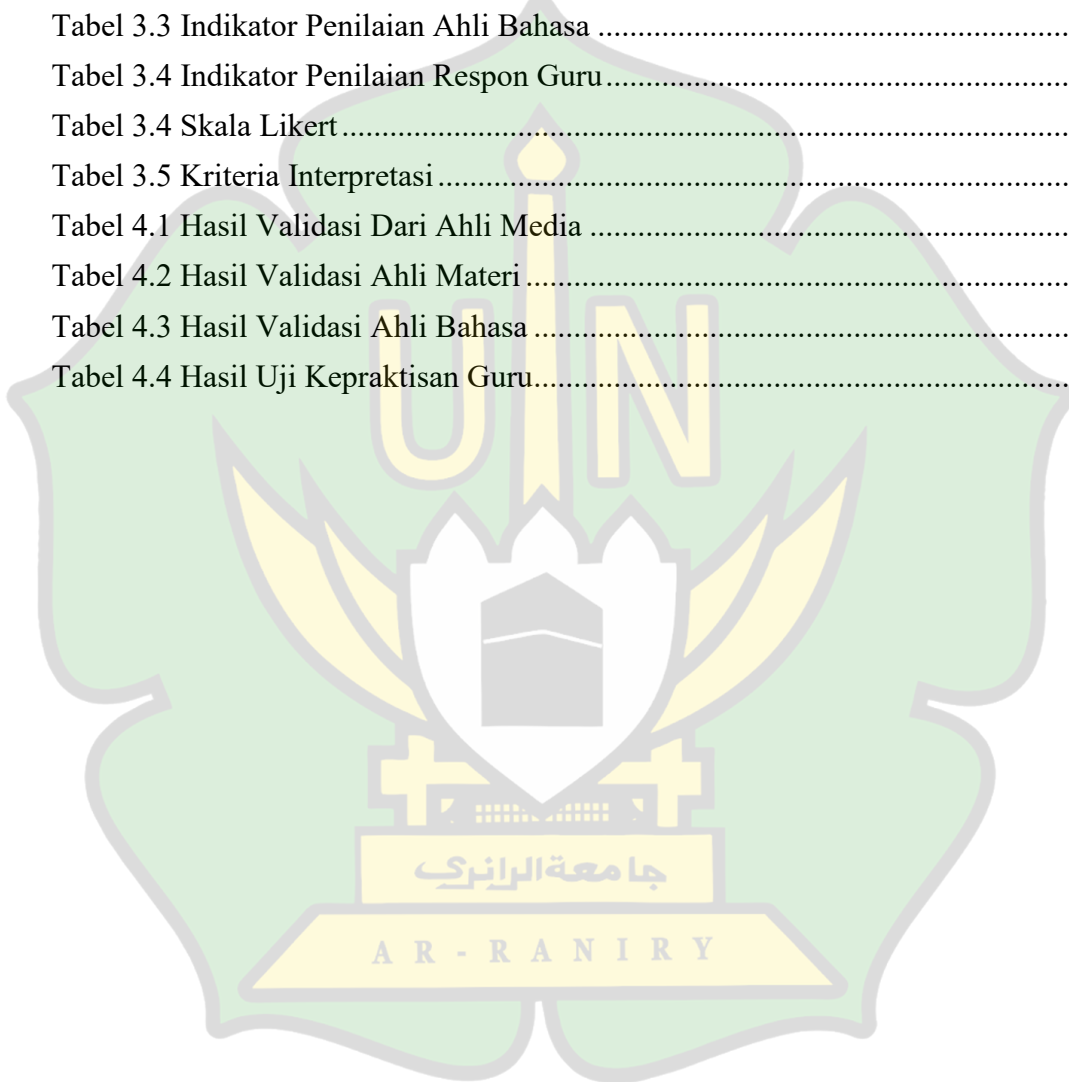
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Teoretis	5
E. Defenisi Operasional	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline	10
B. Media Pembelajaran Video Articulate Storyline	12
C. Video Articulate Storyline	14
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Rancangan Penelitian	23
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
C. Subjek dan Waktu Penelitian	26
D. Subjek Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Instrumen Penelitian.....	28
G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	46
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA	51
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Pengembangan	11
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Video	14
Tabel 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video <i>Articulate Storyline</i>	20
Tabel 3.1 Indikator Penilaian Ahli Media	28
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Ahli Materi	29
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Ahli Bahasa	29
Tabel 3.4 Indikator Penilaian Respon Guru	30
Tabel 3.4 Skala Likert	31
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi	32
Tabel 4.1 Hasil Validasi Dari Ahli Media	38
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	39
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	40
Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Guru	44

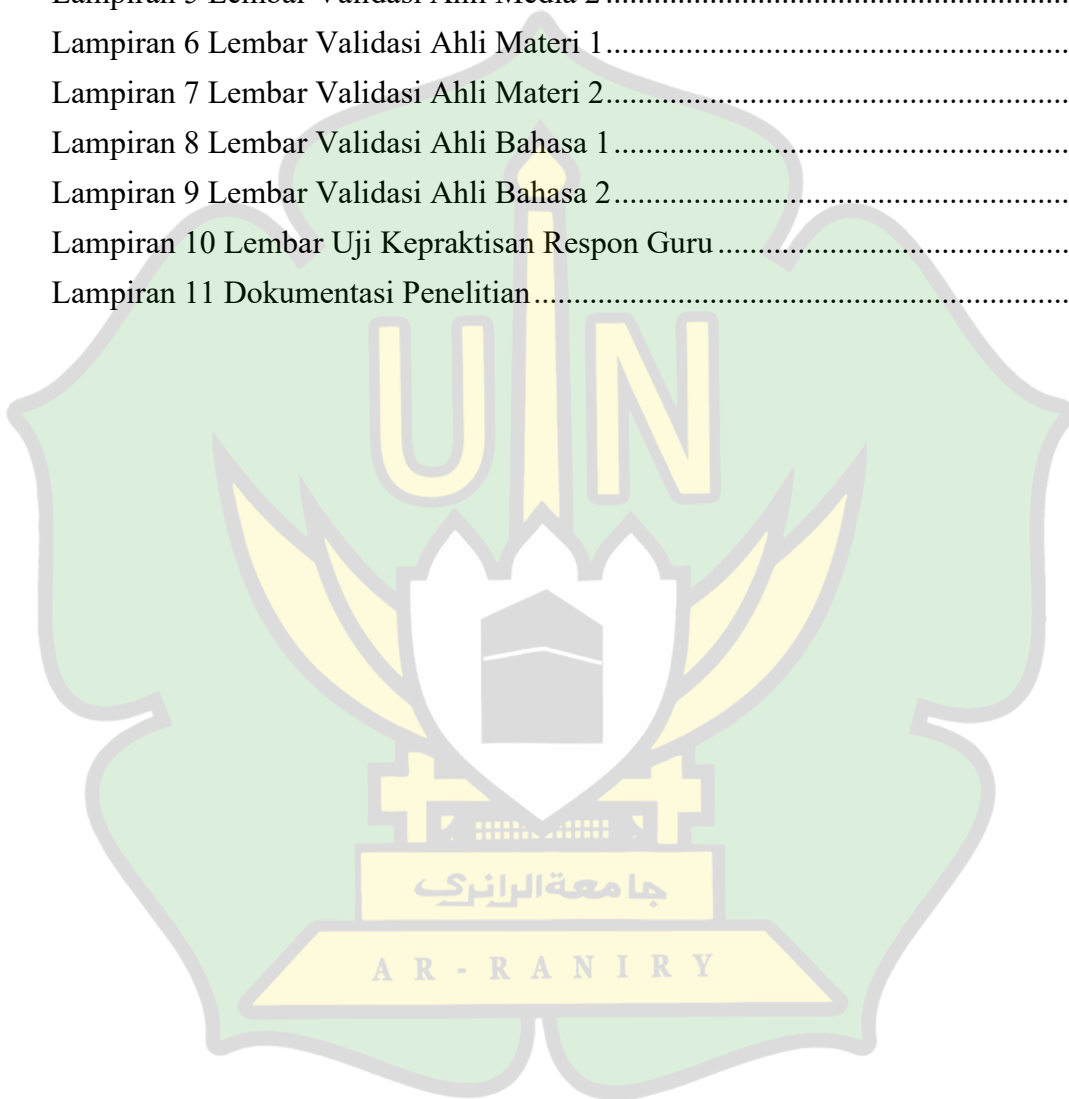


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Utama <i>Articulate Storyline</i>	16
Gambar 2. 2 Tampilan Ketika Akan Membuat Project Baru.....	16
Gambar 2. 3 Tampilan Sebelum Mengerjakan	17
Gambar 2. 4 Lembar Project <i>Articulate Storyline</i>	18
Gambar 2. 5 Icon-Icon yang Menjadi Ciri Khas <i>Articulate Storyline</i>	18
Gambar 2. 6 Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif	18
Gambar 2. 7 Fitur Trigger Pada <i>Articulate Storyline</i>	19
Gambar 2. 8 Template yang Terdapat pada <i>Articulate Storyline</i>	19
Gambar 3.1 Model ADDIE	24
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media.....	35
Gambar 4.2 Tampilan Tombol Menu Selanjutnya.....	36
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Media.....	36
Gambar 4.4 Tampilan Materi.....	37
Gambar 4.5 Tampilan Permainan	37
Gambar 4.6 Tampilan Soal Evaluasi.....	38
Gambar 4.7 Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah	42
Gambar 4.8 Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah.....	42
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.....	54
Lampiran 2 Surat Penelitian Akademik	55
Lampiran 3 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	56
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media 1	57
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media 2	60
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi 1	63
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi 2.....	66
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa 1	69
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa 2.....	71
Lampiran 10 Lembar Uji Kepraktisan Respon Guru	74
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital merupakan era dimana semua aspek dalam proses pembelajaran yang terjadi lebih banyak memanfaatkan media digital, seperti komputer atau laptop dan lainnya. Pembelajaran digital sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Di Era digital juga memberikan banyak peluang bagi dunia pendidikan untuk melakukan berbagai perubahan menjadi lebih baik. Dalam rangka membangun pengetahuan siswa, pendidik memiliki peluang untuk mengubah perspektif lama lingkungan belajar, media pembelajaran, sumber belajar, dan komponen-komponen pembelajaran lainnya menjadi lebih menarik, bervariasi. Pendidikan di era digital lebih banyak menggunakan multimedia seperti audio, video, dan visual, untuk menjelaskan materi kepada siswa.

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dalam dunia hiburan semakin sangat pesat, sehingga banyak anak-anak yang lebih suka melihat sinetron, film, bermain games, internet yang akan menjadi guru mereka dari pada mendengarkan pelajaran guru di kelas. Oleh sebab itu, guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih.

Agar proses pembelajaran yang diciptakan menjadi menarik, maka salah satu yang harus dilakukan oleh tenaga pengajar saat ini adalah mencoba untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Adapun media yang harus dikembangkan dan digunakan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan (*Educational Technology*), maupun teknologi pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta alat-alat yang semakin canggih.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi juga semakin canggih dan mendorong kemajuan zaman dalam pemanfaatan teknologi pada proses jenjang

¹ Samad Umarella, dkk, "Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Institusi Agama Islam Ambon*, Vol.1, No. 17, 2018. h.234.

pendidikan yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Media-Media yang berkembang tersebut seperti komputer, tablet, dan *smartphone* yang bisa membantu secara mudah mendapatkan informasi khususnya untuk kalangan pelajar.

Penggunaan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menginspirasi minat siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan baru yang diajarkan oleh guru, sehingga memudahkan mereka untuk mengerti dan meresapi informasi tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa dapat menjadi sumber motivasi bagi rekan-rekannya dalam proses belajar-mengajar. Administrasi media pembelajaran memiliki signifikansi dalam institusi pendidikan resmi. Media pembelajaran menjadi alat pendukung dalam pelaksanaan aktivitas belajar-mengajar. Siswa dapat dirangsang dalam proses belajar mereka dengan melibatkan materi pembelajaran. Di lembaga pendidikan formal, pengelolaan alat bantu belajar sangatlah penting. Dalam proses belajar mengajar dapat memanfaatkan media pendidikan sebagai alat bantu.²

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Bahasa yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dan maksimal. Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered*, dari *passive learning* ke *active learning*, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.³

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di MIN 6 Aceh Tengah tepatnya di kelas IV , diperoleh informasi

² Nurrita, T. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, Vol. 3, No. 1, 2018, h. 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1>

³ Rika Purnama Sari "Pengaruh Penggunaan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 139 Lamanda". *Skripsi*, (Makassar:Universitas Muhammadiyah Makassar).

bahwa, guru menemukan kesulitan untuk menjelaskan materi ide pokok secara konvensional yang artinya guru membutuhkan pemanfaatan teknologi karena mendukung karakteristik gaya belajar siswa yang beragam . Dalam hal ini gaya belajar yang minimnya pengetahuan guru terhadap penggunaan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran. Dikarenakan kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi sehingga guru kesulitan untuk membuat media berbasis teknologi seperti media video pembelajaran *Articulate Storyline* dan media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran siswa. Sehingga penulis ingin membantu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dapat menunjang pembelajaran di kelas. Dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat memancing stimulus peserta didik dalam menemukan ide pokok dan dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam membangun pengetahuannya.

Setelah mengamati permasalahan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru dan mudah dalam pengerjaannya, juga mendapatkan hasil yang efektif dan efisien, adapun salah satu *software* yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah *Articulate Storyline*. Maka dari itu peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran.

Articulate Storyline adalah sebuah software yang menghadirkan berbagai fitur seperti video, gambar, animasi, foto, audio, dan elemen lainnya. Dengan konsep e-learning yang mirip dengan Microsoft PowerPoint, *Articulate Storyline* berperan sebagai perangkat lunak pendukung pembelajaran. Hasil dari plot yang ditulis dengan baik adalah situs web, CD, file a.swf, dan HTML5. Selain memiliki fitur yang mudah digunakan, perangkat ini juga menggabungkan elemen audio, visual, dan audio visual untuk menciptakan multimedia interaktif. Itu juga dilengkapi dengan ikon animasi yang dapat dipilih berdasarkan preferensi siswa.⁴

Untuk mendukung proses pembelajaran *Articulate Storyline* menawarkan sejumlah manfaat menarik, termasuk kemampuan untuk dengan mudah dibuat oleh

⁴ Juhaeni, J., Safajuruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah". *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 2021, h. 150.

pengguna, baik berpengalaman atau tidak, dan kemampuan untuk memasukkan berbagai jenis file, termasuk teks, gambar, video, animasi, dan lainnya. Ada aplikasi untuk membuat kuis tanpa mengunggah file dari internet, ada konten interaktif yang lebih melibatkan siswa dalam belajar, dan bisa dalam bentuk audio dan visual, suara dan visual dapat dibuat dalam cerita artikulasi, antara lain sesuatu.⁵

Kelebihan media pembelajaran *Articulate Storyline* seperti kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta fleksibilitas dalam penggunaan. Penggabungan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video dan animasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan menarik minat siswa. Adapun kekurangan media *Articulate Storyline*, seperti kemungkinan ketidakmampuan guru untuk menguasai semua fitur, dan biaya lisensi yang bisa menjadi hambatan.⁶

Selanjutnya, dalam riset lain yang dilaksanakan oleh Ridho Hafiedz dan Didah Nurhamidah pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan hasil presentase 81% dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bersifat efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki manfaat, tepat, interaktif, dan memiliki keefektifan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.⁷ Selanjutnya, dalam penelitian lain yang dilakukan Indirawati Leztiyani disebutkan bahwa agar pendidik mampu menggunakan wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, dan selanjutnya dalam penelitian Kuntum An Nisa Imania, dkk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ialah media pembelajaran interaktif yang sangat layak digunakan hal tersebut dikarenakan mendapatkan respon positif dari siswa. yang membedakan dari penelitian sebelumnya, di sini penulis ingin

⁵ Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). "Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi". *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), h. 25–36.

⁶ Dea Novia Damanik, Dinda Yarshal, "Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi *Storyline* Benda-Benda Disekitar Kita di Sekolah Dasar Kelas III", *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Vol. 6, No. 2, January 2020, h. 16

⁷ Ridho Hafiedz dan Didah Nurhamidah, "Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. April 2023, h, 54-64.

mengembangkan video pembelajaran *Articulate Storyline* dalam materi menemukan ide pokok pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendesain media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI.
2. Menilai kelayakan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI.
3. Menganalisis kepraktisan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI.

D. Manfaat Teoretis

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini membantu memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran video *Articulate Storyline* . Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian serupa dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pembuatan media pembelajaran video *Articulate Storyline* dan dapat digunakan untuk media mengajar kedepannya bagi peneliti.

b. Bagi Guru

Untuk membantu guru membuat media video pembelajaran interaktif dan alat bantu media saat pembelajaran dan merangsang pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran ide pokok dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif menjadi masukan pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran video *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

E. Defenisi Operasional

Untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang dimaksud atau untuk memudahkan pemahaman untuk judul skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini. Istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline*

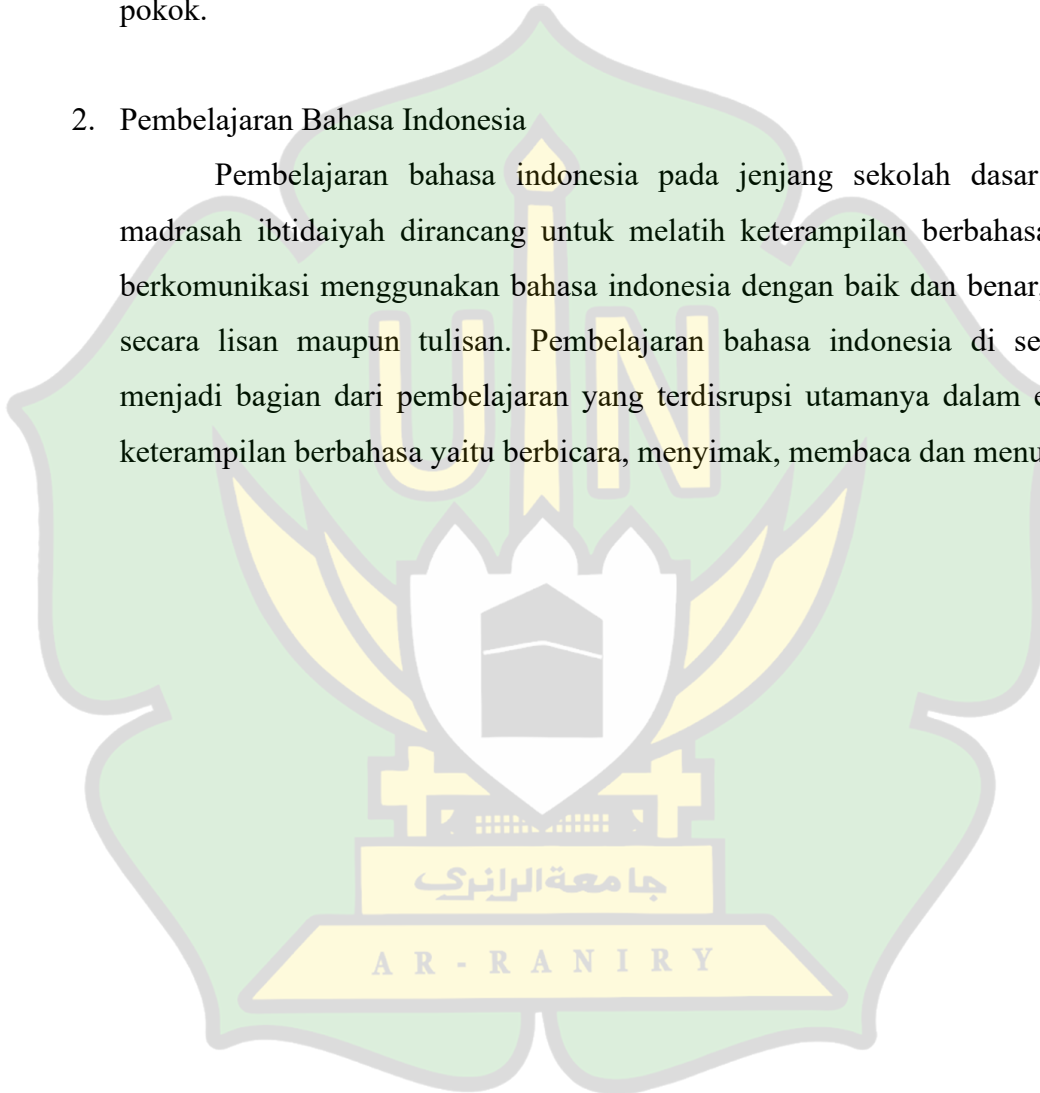
Pengembangan media pembelajaran video *Articulate Storyline* suatu media yang membantu proses belajar mengajar yang interaktif. Pengembangan juga suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁸ Suatu usaha yang dilakukan secara terencana dan terarah untuk membuat ataupun memperbaiki suatu produk guna meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

⁸ Setyosari, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Prestasi Pusta Karya. 2019), h. 19.

Media pembelajaran video salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan teknologi audio visual untuk menyampaikan informasi, pesan atau konten melalui gerakan gambar dan suara. *Articulate Storyline* yang di maksud yaitu aplikasi yang memiliki fitur seperti audio, video, gambar, animasi, teks kalimat penjelasan tentang materi menemukan ide pokok. *Articulate Storyline* terdapat juga fitur kuis dan terdapat juga lagu tentang ide pokok.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa indonesia pada jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dirancang untuk melatih keterampilan berbahasa dan berkomunikasi menggunakan bahasa indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah menjadi bagian dari pembelajaran yang terdisrupsi utamanya dalam empat keterampilan berbahasa yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis.⁹



⁹ Engkos Kosasih, *Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar*, (Jakarta: Quandra, 2006), h.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline*

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan secara etimologi dalam kamus bahasa Indonesia yaitu proses atau cara, perbuatan pengembangan.¹

Menurut Abdul Majid mengatakan: Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.²

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistis, bukan sekedar idealisme yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.³

Penelitian pengembangan adalah suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna, sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan

¹ Tim penyusun kamus pusat bahasa, *kamus besar bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 538.

² Abdul Majid, *Perencanaan pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 24

³ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 125.

suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggungjawabkan.

2. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan menyangkut dua informasi, yaitu masalah yang akan dipecahkan, spesifikasi pembelajaran, model, pertanyaan atau alat yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut. Karena kedua aspek ini termasuk dalam rumusan masalah penelitian pengembangan, berbagai pertanyaan jenis ini akan muncul di masa depan.

Jembatan antara temuan penelitian dan praktik pendidikan dapat dikatakan antara penelitian dasar dan penelitian terapan, penemuan, pengembangan dan validasi suatu produk sehingga penelitian ini dapat digunakan secara efektif mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran dengan menguji satu atau lebih teori yang melatarbelakangi terciptanya produk, apakah teori tersebut efektif karena produk tersebut efektif, atau apakah teori tersebut tidak ada artinya di era saat ini, terbukti bahwa produk tersebut efektif. Teori tersebut bahkan mungkin harus bekerja sama dengan teori lain dalam merancang produk.⁴

3. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Pengembangan

Berikut ini kelebihan dan kekurangan penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:⁵

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Pengembangan

Kelebihan	Kekurangan
R&D mampu menghasilkan suatu produk /model dengan nilai validasi yang tinggi karena produk tersebut dihasilkan melalui serangkaian uji coba lapangan dan divalidasi oleh para ahli.	Pekerjaan pengembangan umumnya memerlukan waktu yang relatif lama, karena prosedur yang harus dilakukan relatif kompleks.
Kerja penelitian pengembangan selalu mengedepankan proses	Pengembangan dapat digambarkan sebagai penelitian di

⁴ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol. 1, No. 1, Maret 2023, h. 86-100.

⁵ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol. 1, No. 1, Maret 2023, h. 86-100.

inovasi produk/model yang berkesinambungan atau yang memiliki nilai durabilitas yang cukup baik, sehingga diharapkan selalu ada produk/model yang memenuhi kebutuhan saat ini.	" <i>here and now</i> ", penelitian pengembangan tidak dapat digeneralisasikan secara keseluruhan karena penelitian pengembangan pada dasarnya dimodelkan pada sampel dan bukan pada populasi.
Penelitian pengembangan merupakan penghubung antara penelitian teoritis dan penelitian praktis.	
Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang cukup komprehensif, berbeda dengan metode deskriptif, evaluasi dan eksperimen.	

B. Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline*

1. Pengertian Media Video

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.⁶

Arsyad Azhar mengatakan: Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun, selain itu juga mudah digunakan, dan dapat diakses audiens secara luas. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.⁷

Menurut Elihami,dkk bahwa "media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual".⁸ Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan penayangan video murid dapat melihat sekaligus mendengar. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera

⁶ Arif Yudianto Penerapan Video seagai media pembelajaran.ISBN.978-602-50088-0-1.P.

⁷ Arsyad Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.P.

⁸ Elihami, E., & Saharuddin, A. (2017). Peran Teknologi Pembelajaran Islam dalam organisasi Belajar. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 1.P. h. 1-8.

lainnya sekitar 12%.⁹Penggunaan audiovisual (video) dinilai sangatlah efektif. Apabila video yang ditayangkan tersebut dilengkapi dengan sebuah software interaktif, maka kemungkinan siswa akan melakukan interaksi dengan program yang ada penggunaan media pembelajaran audiovisual berupa video tersebut akan memberikan motivasi terhadap siswa untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, sehingga penggunaan video yang diberikan dalam pembelajaran akan menimbulkan kegairahan dalam diri siswa selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan sub bahasan yang disajikan. Memilih media video sebagai media untuk penyebarluaskan hasil gagasan sebuah inovasi selain dapat mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalkan menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik.

Dari beberapa definisi di atas peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu juga para pengajar atau guru lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Tentunya hal tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan.

2. Manfaat Media Video

Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.¹⁰

Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi peserta didik pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap peserta didik. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat

⁹ Rina Cahyani, Sarwono, Puguh Karyanto, Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Biosfer pada Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2015/2016, *Jurnal GeoEco* ISSN: 2460-0768 Vol. 2, No.2, Juli 2016, h. 198-207

¹⁰ Sudjana, N & Rivai, A. "Media Pembelajaran". Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung. P.

pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada peserta didik yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian, media video dapat membantu peserta didik yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara *visual* (gambar) dengan *audio* (suara). Video pembelajaran yang ditujukan untuk mempermudah mahasiswa dalam proses pemahaman materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Dalam pembelajaran, setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Kelebihan	Kekurangan
Dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.	Memerlukan biaya dan waktu yang banyak.
Dapat meningkatkan pengetahuan siswa.	Media video terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi.
Dapat meningkatkan daya imajinasi serta daya pikir kritis dan dapat memicu siswa lebih berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran. ¹¹	Video yang tersedia tidak terlalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video yang di rancang dan diproduksi untuk kebutuhan sendiri. ¹²

C. Video *Articulate Storyline*

1. Pengertian *Articulate Storyline*

Aplikasi perangkat lunak dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi perangkat lunak tersebut adalah *Articulate*

¹¹ Dwi Yunia dan Astuti Wijayanti, “Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keaktifan Siswa”. h. 150.

¹² Akhmad Busyaeri, dkk., “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon”, *Al-Ibtida*, 3 (2016), h. 118-130.

Storyline. Darnawati, mengungkapkan aplikasi *Articulate Storyline* merupakan software yang diluncurkan pada tahun 2014 oleh *Global Incorporation* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video dan karakter animasi menjadi satu.¹³ Software ini telah tersedia dalam format exe sehingga bisa digunakan langsung pada PC/laptop dan tidak menginstal ulang. Software ini dapat dijalankan pada windows 7, 8 dan 10.

Output yang dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS, android, dan PC. Seperti yang diungkapkan Rivers (2015):

“*Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designers, and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements.*”

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak atau software yang berperan sebagai media pendukung pembelajaran. Fungsinya adalah untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *e-learning* dengan menggunakan proyek *storyline*. Software ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai elemen media seperti gambar, audio, dan video dalam presentasi pembelajaran dengan bantuan *Articulate Storyline*, materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Software ini memungkinkan pengguna untuk membuat proyek *storyline* yang menggunakan berbagai alat media, termasuk visual, audio, dan audio-visual.¹⁴

Menurut Amiroh, mengatakan: *Articulate Storyline* merupakan *authoring tools* yang memiliki kegunaan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten gabungan dari media berbentuk teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video menjadi satu. Maka dari itu penggunaannya cukup interaktif dan menarik, peserta dengan tipe belajar secara auditif atau visual bisa belajar dengan baik dan menyenangkan. Software ini begitu mudah diakses melalui perangkat elektronik yang memiliki akses internet.¹⁵

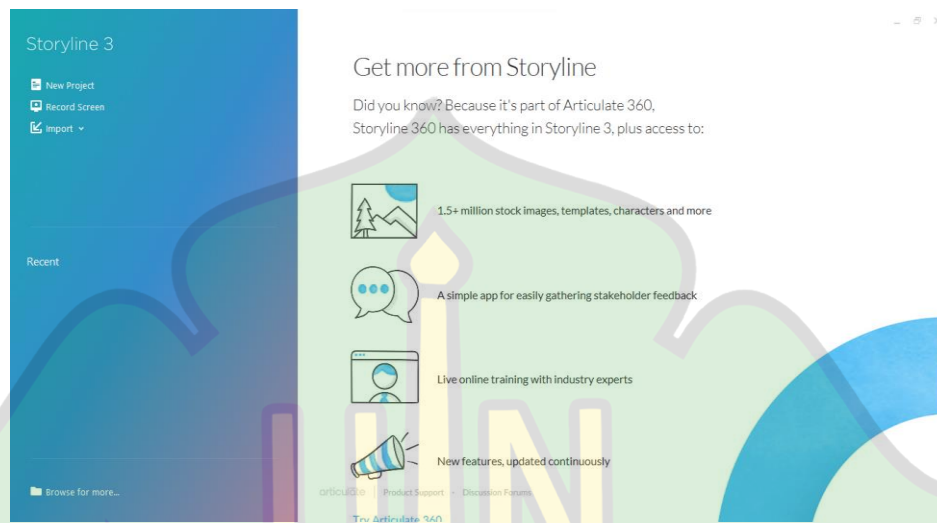
¹³Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), h. 8–16.

¹⁴ Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, S. (2019). *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline, 1(1), h. 101–107.

¹⁵ Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa. Tengah: Cipta Artha Media.

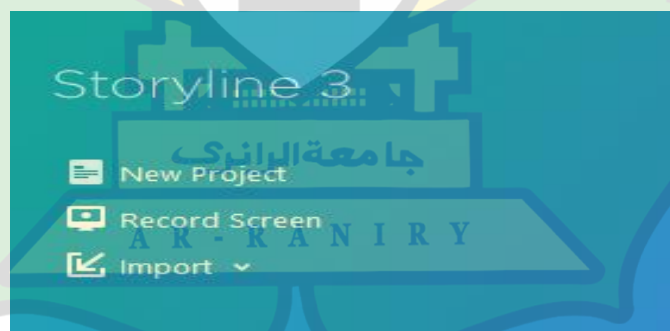
2. Tampilan *Articulate Storyline*

Fitur, ikon, dan tampilan pada software *Articulate Storyline* tidak asing bagi guru atau pengguna yang terbiasa menggunakan microsoft powerpoint.¹⁶Tampilan-tampilan yang disajikan software *Articulate Storyline* pada gambar 2.1



Gambar 2. 1 Tampilan Utama *Articulate Storyline*

Kemudian langkah pertama untuk membuat media pembelajaran melalui *Articulate Storyline* adalah dengan membuka software dan membuat *project* baru pada bagian *new project*.¹⁷disajikan pada gambar 2.2

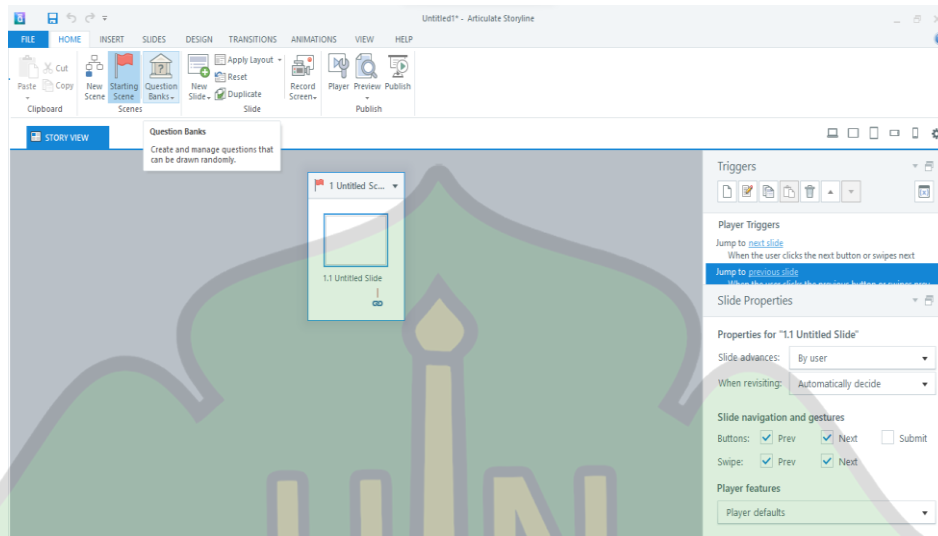


Gambar 2. 2 Tampilan Ketika Akan Membuat Proyek Baru

¹⁶ Indirawati liztiyani, (2021), “Articulate Storyline Interactive teaching tools”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), h. 24-35

¹⁷ Razilu.Z (2021) “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan *Articulate Storyline 3* di Sekolah Dasa”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 1(1), h. 17-21

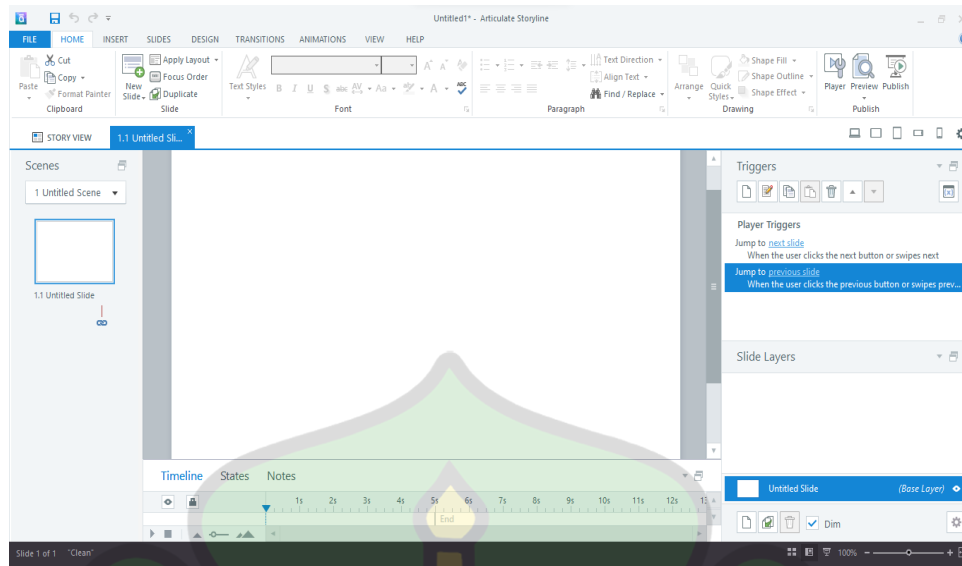
Lembar kerja kosong akan muncul setelah memilih menu new project, kemudian mengatur tampilan tayangan seperti mengatur tayangan pada microsoft powerpoint disajikan pada gambar 2.3



Gambar 2. 3 Tampilan Sebelum Mengerjakan

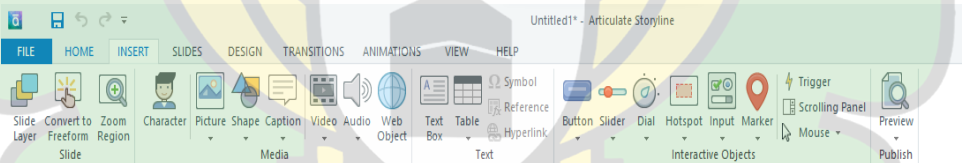
Sebelum mulai mendesain media pembelajaran agar output yang ditampilkan akan muncul penuh oleh tayangan *Articulate Storyline*, maka diperlukan pengaturan pada tayangan properties.¹⁸ Pengaturan ini juga dapat disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan disajikan pada gambar 2.4

¹⁸ Supriana.I.W & Sukmana.I.T (2018), "Peningkatan dan Pengembangan Pengajaran Berbasis Teknologi Bagi Guru-Guru di SMK Pariwisata Magarana", *Jurnal Widya Laksana*, 7(1), h 47-54



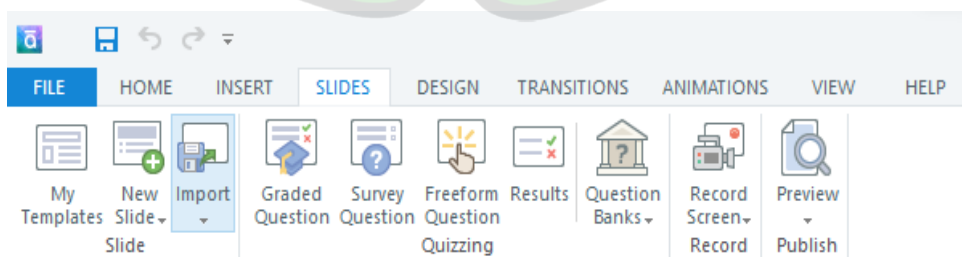
Gambar 2. 4 Lembar Project *Articulate Storyline*

Pada tab *insert* terdapat ikon-ikon berupa karakter yang berguna untuk menampilkan karakter kartun yang diinginkan, button untuk memilih ikon tombol yang akan diatur pada trigger sehingga dapat menampilkan jump slide otomatis, dan masih banyak ikon khusus lainnya yang terdapat pada *group interactive object*, ditampilkan ikon-ikon pada gambar 2.5



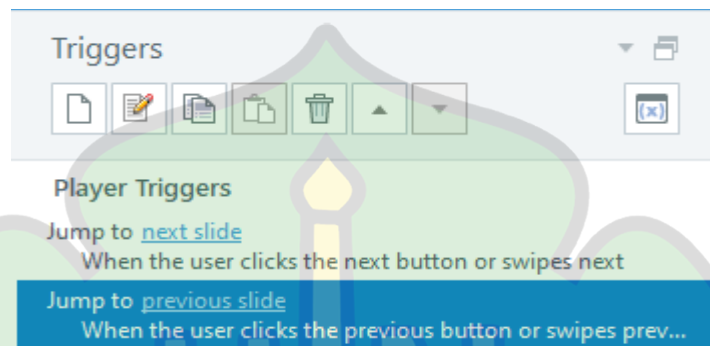
Gambar 2. 5 Icon-Icon yang Menjadi Ciri Khas *Articulate Storyline*

Terdapat fitur pilihan yang dapat dipilih ketika membuat kuis, pilihan-pilihan yang disajikan beragam dan interaktif. Guru dapat mendesain kuis sesuai kebutuhan pada *graded question* dan dapat memasukkan jawaban pada bagian result terlihat pada gambar 2.6



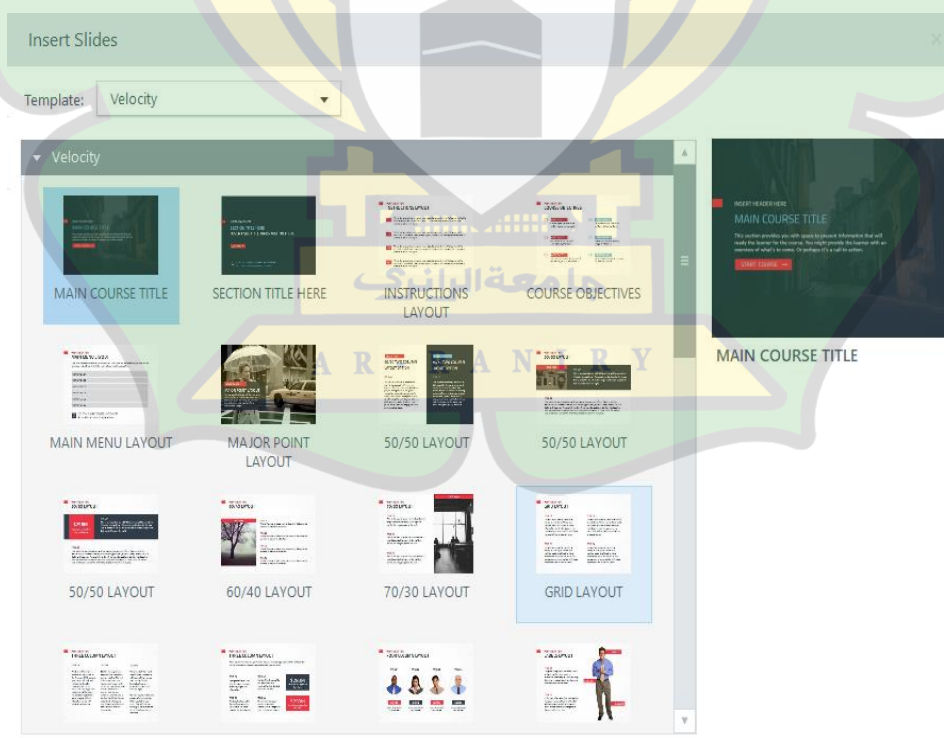
Gambar 2. 6 Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif

Kemudian pada fitur trigger adalah sistem kontrol yang digunakan untuk mengatur suatu objek tertentu pada suatu slide ke slide lainnya. Konsep trigger ini adalah kunci dari kreativitas pembelajaran interaktif pada *Articulate Storyline*. Pengaturan trigger ini tidak memerlukan kode-kode khusus, sehingga mudah digunakan. Trigger dapat dipadukan dengan ikon button yang terdapat pada ikon insert terlihat pada gambar 2.7



Gambar 2. 7 Fitur Trigger Pada *Articulate Storyline*

Apabila ingin cepat dalam membuat slide maka dapat memilih template yang telah disediakan. Template ini memudahkan pemula mendesain media pembelajaran interaktif terlihat pada gambar 2.8



Gambar 2. 8 Template yang Terdapat pada *Articulate Storyline*

3. Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline*

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Articulate Storyline* yaitu sebagai berikut:¹⁹

Tabel 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video *Articulate Storyline*

Kelebihan	Kekurangan
Di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis, menghadirkan konten gambar, video, dan animasi yang kiranya mampu memberikan pengetahuan yang lebih lengkap.	Biaya lisensi dan harga izin untuk memiliki software itu sendiri.
Media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> juga dapat ditambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan materi yang sedang dipelajari.	Video yang dihasilkan sering kali memiliki ukuran file yang cukup besar, sehingga memerlukan waktu lebih lama untuk diupload atau diunduh, terutama jika koneksi internet lambat.
Penggunaan desain yang menarik pada penyajian materi menjadikan siswa menjadi lebih mudah menggunakan media dan mudah untuk mengingat materi yang diajarkan	Pembuatan media video <i>Articulate Storyline</i> yang efektif memerlukan ketrampilan khusus dalam menggunakan perangkat lunak dan dsain pembelajaran.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.²⁰ Secara mendasar bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa yang berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan Indonesia.

¹⁹ Risma Dyah Mawarti, dkk, "Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Cerita Fiksi", *Jurnal Revolusi Pendidikan di era Vuca*.

²⁰ Muhammad Ali, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar, *Jurnal PAUD*, Vol.3, No.1. (2020), h. 35.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang didapati siswa di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran pokok yang sangat penting di ajarkan pada siswa terutama pada jenjang sekolah dasar sampai pada perguruan tinggi dan memiliki tujuan agar siswa terampil dalam berbahasa.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Atmazaki menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.²¹ menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia, serta menggunakannya dengan tepat juga kreatif untuk berbagai tujuan. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

3. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bila ditinjau kembali sejarah bahasa sejak awal hingga sekarang, maka fungsi bahasa dapat diturunkan dari dasar dan motif pertumbuhan bahasa itu sendiri. Dasar dan motif pertumbuhan bahasa itu dalam garis besarnya fungsi bahasa dapat berupa:²²

- a. Alat untuk menyampaikan ekspresi diri, sebagai alat untuk menyampaikan ekspresi diri, bahasa menyatakan secara terbuka segala sesuatu yang tersirat di dalam dada kita, sekurang-kurangnya untuk memaklumkan keberadaan kita.
- b. Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan saluran perumusan maksud kita, melahirkan perasaan dan memungkinkan kita menciptakan kerja sama dengan orang lain. Komunikasi mengatur berbagai macam aktivitas kemasyarakatan, merencanakan dan mengarahkan masa depan kita. Komunikasi juga memungkinkan manusia menganalisa masa lampaunya untuk menarik hasil-hasil yang berguna bagi masa yang akan datang.

²¹ Alpansyah, Abdul Talib Hashim, *Kuasi Eksperimen Teori dan Penerapan Dalam Penelitian Desain Pembelajaran*, (Guepedia: Maret 2021), h. 34.

²² Gorys Keraf, *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*, (Flores: Nusa Indah, 2004), h. 4.

- c. Alat mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, melalui bahasa anggota masyarakat perlahan-lahan mengenal adat-istiadat, tingkah laku, dan tata karma masyarakatnya.
- d. Alat mengadakan kontrol sosial, bahasa mempunyai relasi dengan proses-proses sosialisasi masyarakat.
- e. Tujuan kemahiran berbahasa, bahasa digunakan sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tertulis, agar mereka yang mendengar atau di ajak bicara, dengan mudah dapat memahami apa yang dimaksudkan.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan juga mengukur tingkat kelayakan produk tersebut.¹ Produk yang dihasilkan tidak hanya melalui benda atau *hardware*, seperti: modul, dan alat bantu proses pembelajaran di kelas atau dilaboratorium sekolah, tetapi juga bisa menggunakan perangkat lunak seperti halnya multimedia dan lain sebagainya.²

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau melengkapi produk yang dari dulu sudah ada tetapi harus dapat dipertanggungjawabkan.³ Proses penelitian pengembangan ini terdiri dari, mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, validasi produk dimana produk akan divalidkan oleh ahlinya dan merevisi produk apabila terdapat saran dan perbaikan sehingga bisa menjadi produk yang layak digunakan.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk yang akan digunakan untuk pembelajaran. Maka produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran video *Articulate Storyline*. Dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdapat beberapa tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*) pengembangan dan pembuatan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

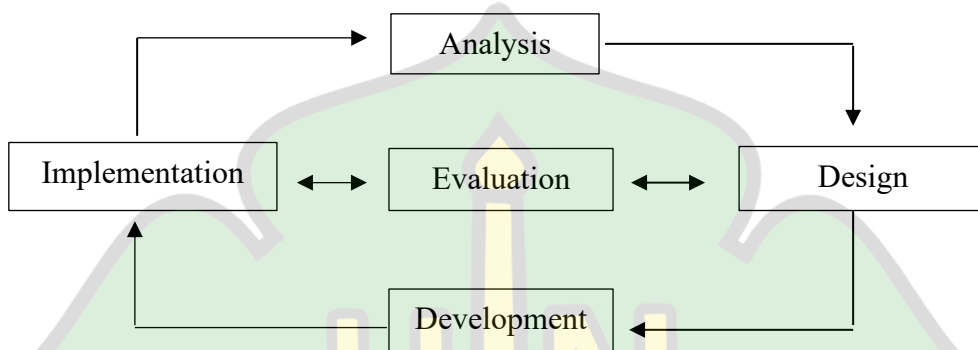
¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 407

² Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan Metode Pendekatan dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 58

³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 194

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dapat dilakukan dalam penelitian ini. Dan model ADDIE ini cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:⁴



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis pada proses pencarian informasi aktual yang terjadi di lapangan, pada tahap ini peneliti menganalisa kebutuhan dengan melakukan observasi lapangan, dan mewawancarai guru. Peneliti menemukan bahwasanya kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi seperti media video pembelajaran *Articulate Storyline* sehingga sehingga guru kesulitan untuk menjelaskan materi ide pokok tanpa adanya media video pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan proses merancang suatu konsep untuk menghasilkan suatu produk. Proses perancangan dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang materi, dan mengevaluasi pembelajaran.⁵ Peneliti terlebih dahulu melakukan desain awal, menyediakan bahan dan alat kemudian memilih indikator materi yang akan dibahas, mengumpulkan bahan pembelajaran, kemudian merancang media dengan menentukan latar belakang, menentukan materi, memilih gambar yang sesuai terhadap materi tersebut. Ada

⁴Yudi dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute, 2020), h. 29.

⁵ Achmad Syafi Zain, dkk. "Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Web* di SMA 1 Annuqayah Sumenep", *Jurnal Ilmiah Educativ*, Vol. 4, No.2, (2018), h.56.

tiga kegiatan yang dilakukan pada tahap desain, yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Produk yang diciptakan yaitu media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi ide pokok.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang sudah dibuat sebelumnya.⁶ Adapun langkah-langkah dalam tahap pengembangan berikut ini.

- a. Menyiapkan teks/materi pembelajaran
- b. Menyiapkan animasi pendukung (gambar).
- c. Membuat produk.
- d. Uji kelayakan awal oleh validator ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi.
- e. Revisi Produk.
- f. Uji kelayakan akhir oleh validator ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi.
- g. Revisi produk.

Setelah pengumpulan data sudah divalidkan oleh validator maka instrument tersebut akan digunakan untuk menilai kelayakan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kegiatan ini merupakan hasil dari skor kelayakan media pembelajaran serta masukan dan kritikan tahap media pembelajaran yang dikembangkan, kritikan dan masukan dari validator dibuat sebagai bahan revisi perbaikan media pembelajaran. Setelah itu media pembelajaran yang sudah di revisi sudah dapat melakukan tahap selanjutnya yaitu implementasi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui beberapa tahap maka telah dapat diketahui sejauh mana kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Jika dalam tahap sebelumnya terdapat hal yang harus diperbaiki, maka peneliti akan merevisi produk terlebih dahulu. Pada tahap ini peneliti hanya melakukan uji kepraktisan tidak sampai ke tahap uji keefektifan. Uji kepraktisan dilakukan untuk memperoleh respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

⁶ Galang Prihadi Mahardika, "Digital Game Bases Learning dengan Model *ADDIE* untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari", *Jurnal Teknoin*, Vol. 22, No. 2, (2015), h. 3

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir yang dilalui oleh peneliti dalam pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada produk yang di kembangkan, patokannya berdasarkan hasil uji coba produk pada tahap sebelumnya, apabila respon guru menyatakan bahwa produk ini menarik dan layak maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan. Jika produk belum sempurna maka hasil uji coba akan dijadikan sebagai bahan perbaikan produk, sehingga bisa menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran bahan ajar materi piktogram dan diagram batang yang sangat layak untuk digunakan.

Tahap evaluasi peneliti memberikan angket pada guru, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang akan digunakan sebagai alat ukur untuk dapat menilai keberhasilan dalam pembuatan media pembelajaran serta saran dan masukan yang telah diberikan sehingga peneliti dapat memperbaiki sesuai dengan revisi agar media pembelajaran yang telah dikembangkan benar-benar layak dan sesuai untuk digunakan.

Peneliti akan memperjelas penelitian ini hanya fokus kepada pengembangan media saja, yaitu media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa indonesia. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak ada dilakukan tahap-tahap seperti tes tulis pada siswa untuk menguji tingkat pemahamannya apakah meningkat setelah menggunakan media pembelajaran video yang sudah dikembangkan atau bahkan tidak sama sekali. Jadi penelitian ini hanya menguji kelayakan dan menguji kepraktisan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan.

C. **Subjek dan Waktu Penelitian**

Penelitian mengambil lokasi penelitian di MIN 6 Aceh Tengah, Kecamatan Kebayakan, Kabupaten Aceh Tengah sebagai tempat memperoleh data. Mengenai waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

D. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Validator ahli media yang terdiri dari 2 dosen dan 1 Guru MIN 6 Aceh Tengah.
2. Validator ahli materi yang terdiri dari 2 dosen dan 1 Guru MIN 6 Aceh Tengah.
3. Validator ahli bahasa yang terdiri dari 2 dosen dan 1 Guru MIN 6 Aceh Tengah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa dan Uji kepraktisan Guru.

1. Validasi media pembelajaran *Video Articulate Storyline*

Validasi media pembelajaran video *Articulate Storyline* digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan, dengan memberikan lembar validasi dan media pembelajaran video *Articulate Storyline* kepada validator yang terdiri dari 2 dosen.

2. Validasi materi media pembelajaran *Video Articulate Storyline*

Validasi materi ide pokok pada pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan untuk mengetahui kelayakan materi dari media pembelajaran *Video Articulate Storyline* yang dikembangkan, dengan memberikan lembar validasi dan media pembelajaran *Video Articulate Storyline* kepada validator yang terdiri dari 2 dosen

3. Validasi bahasa media pembelajaran *Video Articulate Storyline*

Validasi bahasa digunakan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Video Articulate Storyline* yang dikembangkan, dengan memberikan lembar validasi dan media pembelajaran *Video Articulate Storyline* kepada validator yang terdiri dari 2 dosen.

4. Uji Kepraktisan Guru media pembelajaran *Video Articulate Storyline*

Uji kepraktisan guru digunakan untuk mengetahui seberapa praktis media pembelajaran *Video Articulate Storyline* digunakan, dengan memberikan lembar uji kepraktisan guru yang terdiri 1 Guru MIN 6 Aceh Tengah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat ukur merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi sebagai bagian penting dalam penelitian.⁷ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi untuk ahli media, ahli bahasa dan lembar validasi ahli materi. Hasil lembar validasi akan dianalisis guna melihat persentase tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Adapun instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1. Lembar validasi media pembelajaran *Video Articulate Storyline*
2. Lembar validasi materi Ide Pokok pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Lembar validasi Bahasa media pembelajaran *Video Articulate Storyline*
4. Lembar validasi kepraktisan guru media pembelajaran *Video Articulate Storyline*

1. Lembar Validasi Media Pembelajaran *Video Articulate Storyline*

Tabel 3.1 Indikator Penilaian Ahli Media

No.	Indikator Penilaian
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.
2.	Dsain cover menarik dan jelas.
3.	Pemilihan animasi sesuai.
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.
5.	Bacsound terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video <i>Articulate Storyline</i> memiliki tata letak yang bagus dan jelas.

⁷ Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Rowonerjo Negeri Katon Pesawaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4, No.1, 2017, h. 41.

7.	Kualitas gambar yang bagus.
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran.
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya.
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video <i>Articulate Storuline</i> .
11.	Komposisi warna.
12.	Kerapian dsain.
13.	Kejelasan ilustrasi dengan materi.

2. Lembar validasi materi Ide Pokok pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tabel 3.2 Indikator Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian
1.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Kurikulum Merdeka.
2.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan capaian pembelajaran.
3.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan alur tujuan pembelajaran.
4.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan modul pengajaran.
5.	Kejelasan isi materi.
6.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.
7.	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat pemahaman peserta didik.
8.	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan.
9.	Materi yang di sajikan sesuai dengan gambar yang di tampilkan.

3. Lembar validasi Bahasa media pembelajaran Video *Articulate Storyline*

Tabel 3.3 Indikator Penilaian Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian
1.	Kejelasan Bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi.
2.	Penggunaan Bahasa yang sederhana dan komikatif.
3.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan.
4.	Keterbacaan teks dialog.
5.	Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien.
6.	Bahasa menggunakan resapan Bahasa kehidupan sehari-hari.
7.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.
8.	Tidak mengandung makna ganda.
9.	Ketepatan taat Bahasa.
10.	Penggunaan tanda baca.

4. Lembar Validasi Keperaktisan Guru media pembelajaran Video *Articulate Storyline*

Tabel 3.4 Indikator Penilaian Respon Guru

No	Pernyataan
1.	Kesesuaian media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran bahasa indonesia dengan materi menemukan ide pokok pada paragraf
2.	media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran bahasa indonesia yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran
3.	media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran bahasa indonesia digunakan membantu dalam memahami materi menemukan ide pokok pada paragraf
4.	Bahasa yang digunakan santun, komunikatif dan mudah dipahami
5.	Ketepatan teks dengan materi
6.	Menggunakan bahasa Indonseia yang baik dan benar
7.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan mudah digunakan

8.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang digunakan membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan benar
9.	Tampilan media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan menarik
10.	Teks/tulisan pada media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> dapat terbaca
11.	Jenis font dan ukuran font sudah sesuai
12.	Background dan komposisi warna yang menarik
13.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan memberikan sesuatu pengalaman yang bermakna
14.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan berkaitan dengan realita (konstektual)
15.	Ide dalam pengembangan media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pembelajaran terkesan kreatif

G. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka dilanjutkan dengan analisis data. Data dalam penelitian dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.⁸

1. Analisis Data Validasi Media, Validasi Materi, Validasi Bahasa dan Validasi Keperaktisan Guru

Skala yang digunakan dalam kelayakan media pembelajaran ini adalah skala *Likert*. Skala Likert berbentuk sebuah skor yang digunakan untuk mengukur sikap, Pendapat, dan persepsi seseorang.⁹ Dengan masing-masing bobot skor yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Skala Likert¹⁰

Keterangan	Skor
------------	------

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 147

⁹ Pramuaji, Alfiyanto, and Muhammad Munir. "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2.2 (2017):h. 183-189.

¹⁰ Fadillah, Ahmad, and Westi Bilda. "Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe." *Jurnal Gantang*, Vol. 4.2, 2019, h. 177-182.

Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sedangkan untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angket presentase atau skor penilaian.

f = Nilai yang diperoleh.

N = Jumlah nilai maksimal.

Untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan kriteria penilaian validasi oleh pakar ahli dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi¹¹

Penilaian	Kriteria Interpretasi
< 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Dalam penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal 61% sampai dengan 80% dengan kriteria “Layak”. Jadi jika hasil penelitian dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa setelah dianalisis mendapatkan skor persentase 61% sampai dengan 80% dengan kriteria “Layak” maka pengembangan

¹¹ Arikunto Dan Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 35

media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV pada materi menemukan ide pokok di MIN 6 Aceh Tengah layak digunakan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia IV SD/MI memuat langkah-langkah yang dilakukan pada saat mengembangkan media video pembelajaran *Articulate Storyline*, langkah tersebut dimulai dari wawancara guru dan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di MIN 6 Aceh Tengah tepatnya di kelas IV, sehingga peneliti memanfaatkan media video pembelajaran *Articulate Storyline* untuk menyelesaikan analisis kebutuhan tersebut.

Pengembangan media pembelajaran video *Articulate Storyline* adalah suatu rangkaian proses dan langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran video *Articulate Storyline* berdasarkan langkah-langkah yang terdapat pada *Articulate Storyline*. Pengembangan media ini bertujuan untuk memudahkan pendidik dan siswa dalam pembelajaran dan juga memahami materi menemukan ide pokok yang terdapat pada media video pembelajaran *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media video pembelajaran ini telah dilakukan dengan melalui beberapa tahapan. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki beberapa langkah-langkah penelitian yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mewawancarai guru dan melakukan observasi saat proses belajar mengajar. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media video pembelajaran *Articulate Storyline*. Hasil observasi dan mewawancarai guru diperoleh informasi bahwa guru menemukan kesulitan untuk menjelaskan materi ide pokok secara konvensional yang artinya guru membutuhkan pemanfaatan

teknologi karena mendukung karakteristik gaya belajar siswa yang beragam dikarenakan kurangkanya pemahaman guru terhadap teknologi sehingga guru kesulitan untuk membuat media berbasis teknologi seperti media video pembelajaran *Articulate Storyline*. Oleh karena itu, peneliti berpikir untuk mengembangkan media video pembelajaran *Articulate Storyline* dan dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat memancing stimulus peserta didik dalam menemukan dan memahami ide pokok dan dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam membangun pengetahuannya.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap tindak lanjut dari tahap analisis. Proses perancangan (*design*) media pembelajaran dibutuhkan sebuah sketsa desain untuk membantu pembuatan media pembelajaran. Media video pembelajaran *Articulate Storyline* memiliki beberapa tampilan yang terdiri dari tampilan.

a. Tampilan Awal/Menu

Tampilan awal/menu pada media video pembelajaran *Articulate Storyline* berisi bagian tombol atau *icon* untuk menuju ke tampilan berikutnya, dan memudahkan guru saat menggunakannya.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Media



Gambar 4.2 Tampilan Tombol Menu Selanjutnya

b. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan berikutnya merupakan tampilan petunjuk penggunaan media video *Articulate Storyline*. Tampilan ini dibuat untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam penggunaan media.



Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Media

c. Tampilan Materi

Tampilan materi ini merupakan tampilan yang penting dalam media video *Articulate Storyline*, karena tampilan ini memuat materi yang akan diajarkan kepada peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Dalam tampilan materi ini, terdapat audio berupa suara atau sound pada setiap slidennya, visual berupa gambar-gambar animasi yang menarik sesuai dengan materi yang di sampaikan,

serta lagu yang di nyanyikan sesuai dengan materi. Sehingga membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam belajarnya.



Gambar 4.4 Tampilan Materi

d. Tampilan Permainan

Tampilan ini memuat permainan berbentuk soal pilihan yang terbagi menjadi lima kotak nomor soal, setiap soal memiliki waktu untuk peserta didik menjawab pertanyaan.



Gambar 4.5 Tampilan Permainan

e. Tampilan Soal Evaluasi

Tampilan ini memuat latihan soal evaluasi pada media video *Articulate Storyline*. Tampilan ini berisi beberapa soal pilihan ganda, peserta didik dapat memilih dan mengerjakannya setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media tersebut.



Gambar 4.6 Tampilan Soal Evaluasi

3. Pengembangan (*Development*)

a. Tahap Validasi

Selanjutnya pada tahap ini yaitu menilai rancangan produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan validasi kepraktisan respon guru. Tujuan dari tahap ini untuk mendapatkan hasil akhir dari media pembelajaran video *Articulate Storyline* setelah melalui tahap revisi yang didapat dari validator sesuai masukan dan saran. Apabila media pembelajaran video *Articulate Storyline* belum layak digunakan, maka media video *Articulate Storyline* tersebut akan direvisi kembali.

1) Analisis Validasi Ahli Media

Media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan divalidasi oleh 2 orang ahli media yaitu 2 Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Dari Ahli Media

No	Indikator Penilaian	V1	V2
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.	5	5
2.	Desain cover menarik dan jelas.	5	5
3.	Pemilihan animasi dengan jelas.	4	5

4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.	5	5
5.	Backsound terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.	5	5
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video <i>Articulate Storyline</i> memiliki tata letak yang bagus dan jelas.	5	4
7.	Kualitas gambar yang bagus.	5	4
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran.	5	4
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya.	5	4
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video <i>Articulate Storyline</i> .	5	4
11.	Komposisi warna.	5	5
12.	Kerapian desain.	5	5
13.	Kejelasan ilustrasi dengan materi.	5	4
Skor		64	59
Keseluruhan		123	
Presentase		94,61%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli media yang secara keseluruhan mendapat kriteria “sangat layak” dengan perolehan skor 94,61%. Media ini dikatakan sangat layak dikarenakan sudah melalui tahap validasi dan revisi bagian tampilan, penambahan suara, penambahan animasi dan penambahan menu petunjuk. Sehingga media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

2) Analisis Validasi dari Ahli Materi

Media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan divalidasi oleh 2 orang ahli materi yaitu 2 Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	V1	V2
1.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Kurikulum Merdeka.	4	5
2.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran	4	5

	Bahasa Indonesia dengan capaian pembelajaran.		
3.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan alur tujuan pembelajaran.	4	5
4.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan modul pengajaran.	4	5
5.	Kejelasan isi materi.	5	4
6.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.	5	4
7.	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat pemahaman peserta didik.	5	4
8.	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan.	5	5
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar yang ditampilkan.	4	5
Skor		40	42
Keseluruhan		82	
presentase		91,11%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi secara keseluruhan mendapat kriteria “sangat layak” dengan perolehan skor 91,11%. Media ini dikatakan sangat layak di karenakan sudah melalui tahap validasi dan revisi pada bagian penyesuaian materi Pada modul ajar bahasa Indonesia dan penambahan materi. Sehingga media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

3) Analisis Validasi dari Ahli Bahasa

Media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan divalidasi oleh 2 orang ahli bahasa yaitu 2 Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Adapun hasil analisis dari ahli bahasa dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	V1	V2
1.	Kejelasan Bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi.	5	4
2.	Penggunaan Bahasa yang sederhana dan komikatif.	5	4
3.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan.	5	4

4.	Keterbacaan teks dialog.	5	4
5.	Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien.	5	5
6.	Bahasa menggunakan resapan Bahasa kehidupan sehari-hari.	5	5
7.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.	5	5
8.	Tidak mengandung makna ganda.	5	5
9.	Ketepatan taat Bahasa.	3	4
10.	Penggunaan tanda baca.	5	4
Skor		48	44
Keseluruhan		92	
Presentase		92%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli bahasa secara keseluruhan mendapat kriteria “sangat layak” dengan perolehan skor 92%. Media ini diaktakan sangat layak dikarenakan sudah melalui tahap validasi dan revisi pada bagian kejelasan bahasa pada saat penyampaian materi dan pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan. Sehingga media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

b. Hasil Revisi Validasi

1) Revisi Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator I dan validator II ahli media memperoleh saran dan masukan agar menambah menu soal evaluasi, menu petunjuk penggunaan media dan penambahan animasi dan suara agar menarik perhatian peserta didik. Saran ini dibutuhkan untuk menghasilkan media yang layak dan menarik serta efektif untuk digunakan. Berikut ini merupakan gambar dari media yang telah di validasi oleh ahli media:

A R - R A N I R Y



Gambar 4.7 Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah

2) Revisi Validasi Ahli Materi

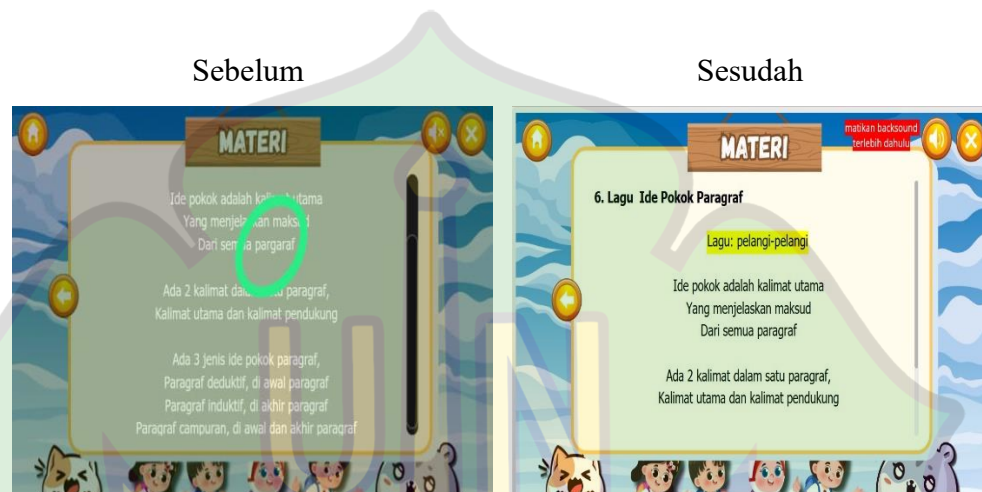
Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator I dan validator II diperoleh saran atau masukan agar menambah Materi dan menyesuaikan materi dengan tema pelajaran sekolah. Berikut gambar media yang telah divalidasi oleh ahli materi:



Gambar 4.8 Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah

3) Revisi Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh Validator I dan validator II diperoleh saran atau masukan agar memeriksa ulang penulisan yang kurang huruf dan salah huruf (*typo*). Saran dibutuhkan untuk menghasilkan media video pembelajaran yang layak dan menarik serta efektif untuk digunakan. Berikut gambar media yang telah divalidasi oleh ahli bahasa:



Gambar 4.9 Validasi Ahli Bahasa Sebelum dan Sesudah

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini adalah lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan dan direvisi oleh peneliti diuji kepraktisan dengan menggunakan angket respon guru. Pada tahap ini dilaksanakan uji kepraktisan pada 1 orang guru bahasa Indonesia kelas IV di MIN 6 Aceh Tengah yaitu pada tanggal 06 November 2025. Uji coba kepraktisan dilaksanakan secara langsung di MIN 6 Aceh Tengah. pada saat melakukan penelitian, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu kemudian peneliti langsung mengenalkan media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang telah peneliti kembangkan. Adapun hasil uji kepraktisan respon guru dari media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru

Berikut tabel hasil kepraktisan dari 1 orang guru bahasa Indonesia mengenai kelayakan media pembelajaran video *Articulate Storyline*.

Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Guru

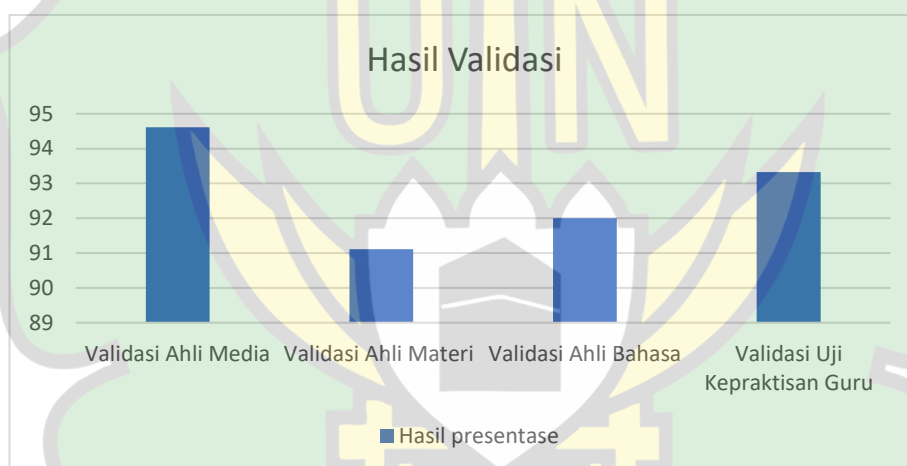
No	Pernyataan	Skor
1.	Kesesuaian media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran bahasa indonesia dengan materi menemukan ide pokok pada paragraf	5
2.	media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran bahasa indonesia yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran	4
3.	media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran bahasa indonesia digunakan membantu dalam memahami materi menemukan ide pokok pada paragraf	5
4.	Bahasa yang digunakan santun, komunikatif dan mudah dipahami	5
5.	Ketepatan teks dengan materi	5
6	Menggunakan bahasa Indonseia yang baik dan benar	5
7.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan mudah digunakan	5
8.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang digunakan membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan benar	5
9.	Tampilan media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan menarik	4
10.	Teks/tulisan pada media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> dapat terbaca	5
11.	Jenis font dan ukuran font sudah sesuai	5
12.	Background dan komposisi warna yang menarik	4
13.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan memberikan sesuatu pengalaman yang bermakna	4
14.	Media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> yang disajikan berkaitan dengan realita (konstektual)	4
15.	Ide dalam pengembangan media pembelajaran video <i>Articulate Storyline</i> pembelajaran terkesan kreatif	5
Skor		70
Keseluruhan		75
Presentase		93,33
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan data hasil uji kepraktisan yang diperoleh oleh guru secara keseluruhan mendapat kriteria “sangat layak” dengan perolehan skor 93,33. Media ini dikatakan sangat layak karena sudah melalui tahap uji kepraktisan guru dan revisi pada bagian penyesuaian materi dan bagian petunjuk penggunaan sehingga media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran guru disekolah.

b. Interpretasi Data

1) Data Hasil Validasi Media, Validasi Materi, Validasi Bahasa dan Validasi Keperaktisan Guru.

Dari hasil validasi media, validasi materi, validasi bahasa dan validasi kepraktisan guru dari media pembelajaran video *Articulate Storyline*. Data hasil presentase dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi

Berdasarkan analisis data yang diperoleh oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan uji kepraktisan guru pada grafik 4.10 menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari nilai secara keseluruhan yaitu ahli media dengan total presentase 91,11%, ahli materi dengan total presentase 91,11%, ahli bahasa dengan total presentase 92% dan uji kepraktisan guru dengan total presentase 93,33%. Hal ini sejalan dengan penelitian Amanda Kartika Sari dan Nugrananda Janattaka dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Bahasa

Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo” mendapatkan skor dari ahli media 91% dan ahli materi 92% dengan kategori sangat layak.¹ Dengan demikian, media pembelajaran video *Articulate Storyline* layak untuk di terapkan di sekolah.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang di kembangkan. Media yang telah diuji coba kan dapat dilihat hasilnya melalui angket yang telah diisi, hal ini digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran video *Articulate Storyline* sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang dikembangkan agar benar-benar sesuai dan layak untuk diterapkan.

a. Validitas

Validitas adalah lembaran yang dibagikan untuk menilai media, materi, dan bahasa media pembelajaran video *Articulate Storyline*, pada penilaian ahli media diperoleh presentase 94,61% dengan kriteria sangat layak, pada penilaian ahli materi diperoleh presentase 91,11% dengan kriteria sangat layak dan pada penilaian ahli bahasa diperoleh presentase 92% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media pembelajaran video *Articulate Storyline* layak untuk di terapkan di sekolah.

b. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan merupakan tanggapan dari guru terhadap media pembelajaran video *Articulate Storyline*. Uji kepraktisan dilakukan oleh 1 orang guru MIN 6 Aceh Tengah, tanggapan guru terhadap media pembelajaran video *Articulate Storyline* dengan presentase 93,33% dengan kriteria sangat layak .

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Adapun yang di lakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi, menguji kelayakan, dan mengembangkan media. Mengembangkan media berarti menciptakan media baru dari media yang belum ada. Adapun media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran

¹ Nugrananda Janattaka, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo”, *Jurnal on Education*, Vol. 07, No. 01, (2024), h. 05.

Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline*

Uji kelayakan adalah penentuan suatu produk dan juga uji layak untuk dikembangkan dan direlisasikan.² Berdasarkan tahap uji kelayakan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan tujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah disusun sehingga media pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik dan layak untuk digunakan.

Adapun hal yang menjadi penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah beberapa aspek tinjauan yaitu kelayakan media, materi dan bahasa. Kelayakan media terdiri dari beberapa aspek tinjauan yaitu kegunaan, kualitas teks, kualitas gambar/video dan kualitas warna. Sedangkan kelayakan materi dan bahasa dapat dinilai dari aspek isi materi, dan aspek bahasa, dialog dan interaktif. Berdasarkan hasil dari validasi media pembelajaran video *Articulate Storyline* dapat dipergunakan setelah dilakukan melakukan revisi oleh ahli media dan materi. Validator ahli media dan validator ahli materi memberi komentar berupa beberapa masukan dan saran terhadap produk yang dinilai sebagai acuan terhadap perbaikan produk yang di hasilkan.

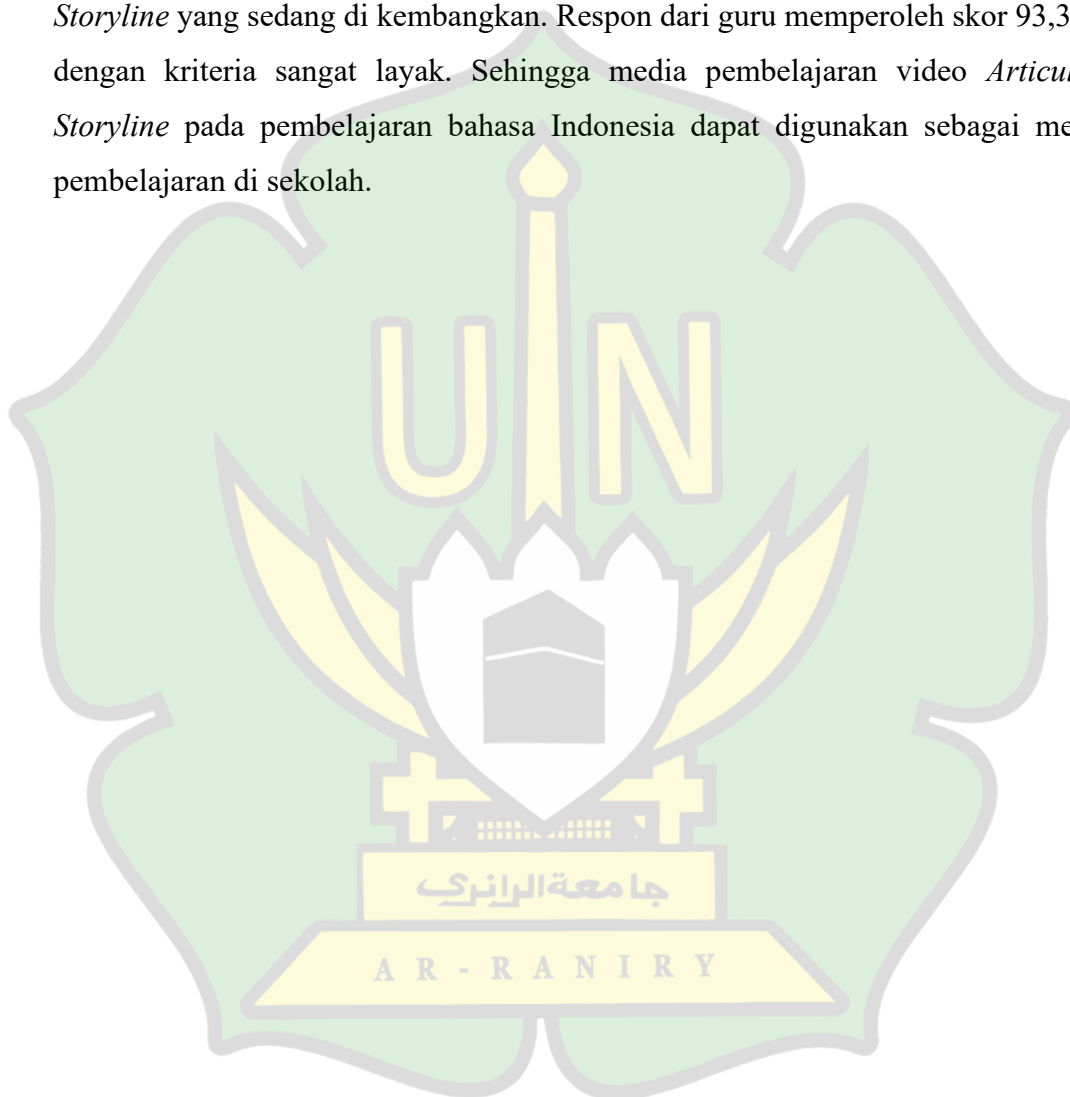
Hasil uji kelayakan pada media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV oleh ahli media memiliki total nilai aspek keseluruhan yaitu 94,61% hasil tersebut dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran yang di kembangkan layak digunakan dengan sedikit revisi. Hasil uji kelayakan pada materi dan bahasa pada media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV oleh ahli materi dan bahasa memiliki total nilai aspek keseluruhan yaitu pada ahli materi terdapat skor nilai 91,11% dan padah ahli bahasa terdapat skor nilai 92% hasil tersebut dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak dan media pembelajaran yang di kembangkan layak digunakan dengan sedikit revisi, sehingga bisa

² Serian Wijatno, Pengantar Entrepreneurship, (Jakarta: Grasindo, 2009), h. 88.

membantu pembelajaran bahasa Indonesia di kelas pada materi menemukan ide pokok.

2. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline*

Dari data uji kepraktisan kepada 1 guru bahasa Indonesia kelas IV yaitu guru di MIN 6 Aceh Tengah dengan cara memberikan lembar uji respon guru yang berisi 15 pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang sedang dikembangkan. Respon dari guru memperoleh skor 93,33% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengembangan Media Video *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran video *Articulate Storyline* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI, dengan menggunakan model R&D dengan rancangan penelitian ADDIE yang meliputi tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*) pengembangan dan pembuatan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video *Articulate Storyline* yang layak digunakan dengan dilakukan revisi sesuai masukan dan saran dari para validator.
2. Hasil dari uji kelayakan yang telah dilaksanakan oleh tim validator ahli media mendapatkan total skor 94,61% dengan kategori sangat layak, sementara itu validator ahli materi mendapatkan total skor 91,11% dengan kategori sangat layak, dan validator ahli bahasa mendapatkan total skor 92% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran video *Articulate Storyline* dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dan dapat dijadikan untuk media pembelajaran.
3. Berdasarkan data uji kepraktisan yang diperoleh dari guru tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video *Articulate Storyline* layak digunakan, dengan total skor 93,33%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran video *Articulate Storyline* dapat di terapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di uraikan, maka peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan penelitian pengembangan analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, implementasi, dan evaluasi. Pada skripsi ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan atau uji validasi saja tidak sampai ke tahap penyebaran. Oleh karena itu, peneliti menyarankan pada peneliti selanjutnya yang melakukan pengembangan media pembelajaran video *Articulate Storyline* agar dapat menyebarluaskan ke siswa dan peneliti selanjutnya dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Talib Hashim, Alpansyah. (2021). *Kuasi Eksperimen Teori dan Penerapan Dalam Penelitian Desain Pembelajaran*, Guepedia.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa Tengah: Cipta Artha Media.
- Arikunto Dan Jabar. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.P.
- Busyaeri,Akhmad dkk. (2016), Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon, *Al-Ibtida*, 3.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Dea Novia Damanik, Dinda Yarshal, (2020) Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda Disekitar Kita di Sekolah Dasar Kelas III, *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Dwi Yunia dan Astuti Wijayanti. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keaktifan Siswa. 3(2).
- Elihami, E., & Saharuddin, A. (2017). Peran Teknologi Pembelajaran Islam dalam organisasi Belajar. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 1.P.
- Engkos Kosasih. (2006). *Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Quandra.
- Fadillah, Ahmad, and Westi Bilda. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2).
- Galang Prihadi Mahardika. (2015). *Digital Game Bases Learning* dengan Model *ADDIE* untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari. *Jurnal Teknoin*, 22(2).
- Hamid, Hamdani. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Indirawati liztiyani. (2021). *Articulate Storyline* Interactive teaching tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1).

- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1).
- Juhaeni, J., Safajuruiddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2).
- Keraf Gorys. (2004). *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Majid, Abdul. (2019). *Perencanaan pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Ali. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar, *Jurnal PAUD*, 3(1).
- Nugrananda Janattaka, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo, *Jurnal on Education*, 07(01),
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1),. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1>
- Nurul Hidayah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Rowonerjo Negeri Katon Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4(1).
- Okpatrioka, (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1).
- Pramuaji, Alfiyanto, and Muhammad Munir. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2.(2).
- Razilu.Z (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan *Articulate Storyline 3* di Sekolah Dasa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 1(1).
- Ridho Hafiedz dan Didah Nurhamidah. (2023). Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Rika Purnama Sari “Pengaruh Penggunaan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 139 Lamanda”. *Skripsi*, (Makassar:Universitas Muhammadiyah Makassar).

- Rina Cahyani , Sarwono, Puguh Karyanto. (2016) Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Biosfer pada Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal GeoEco ISSN: 2460-0768. 2(2).
- Risma Dyah Mawarti, dkk (2023) Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Cerita Fiksi. Jurnal Revolusi Pendidikan di era Vuca.
- Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana
- Samad Umarella, dkk. (2018). Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Institusi Agama Islam Ambon. 1(17).
- Setyosari,Punaji. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Wijatno,Serian. (2009). Pengantar Entrepreneurship. Jakarta: Grasindo.
- Zain, Syafi, Achmad. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Web* di SMA 1 Annuqayah Sumenep. Jurnal Ilmiah Educativ, 4(2).
- Setyosari. (2019). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pusta Karya
- Sudjana, N & Rivai, A. (1992). *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung. P.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian dan Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriana.I.W & Sukmana.I.T (2018). Peningkatan dan Pengembangan Pengajaran Berbasis Teknologi Bagi Guru-Guru di SMK Pariwisata Magarana. Jurnal Widya Laksana. 7(1).
- Tim penyusun kamus pusat bahasa. (2007). *kamus besar bahasa indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Yudi dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute.

Lampiran I Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 057 Tahun 2026

TENTANG
PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Meningat :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : 434 TAHUN 2025

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Silvia S. Wisuda Lubis, M.Pd.
 Untuk Membimbing
 Nama : Ayu Wulan Purnama
 Nim : 200209132
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA- 25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

AR - RANIRY

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.

Ditandatangani di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 15 Januari 2026

Dekan


 Sahat Muliuk
 

Lampiran 2 Surat Penelitian Akademik



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-8801/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala MIN 6 Kabupaten Aceh Tengah

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 200209132

Nama : AYU WULAN PURNAMA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : JL TAKENGON BIRUEN .LORONG KANDEPAG

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SD/MI**

Banda Aceh, 03 November 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 12 Desember 2025

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGAH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 ACEH TENGAH
KECAMATAN KEBAYAKAN KABUPATEN ACEH TENGAH
 Alamat : Jl. Panca Derma No.102 Jongkok Meluem, Kec.Kebayakan

SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor : B-23/Mi.01.09.6/Kp.01/11/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Senian Pinta, S.Ag.,M.Pd
 Jabatan : Kepala MIN 6 Aceh Tengah
 Instansi : Kementerian Agama Kabupaten Aceh Tengah/ MIN 6 Aceh Tengah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ayu Wulan Purnama
 NIM : 200209132
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh


Telah melaksanakan penelitian di MIN 6 Aceh Tengah pada tanggal 04 November sampai dengan 22 November 2025, dengan judul:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SD/MI"

Selama pelaksanaan penelitian tersebut, yang bersangkutan telah memenuhi ketentuan dan prosedur yang berlaku di instansi kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Tengah, 24 November 2025
 Yang menerangkan,


 Senian Pinta, S.Ag.,M.Pd
 NIP. 197311201999052001

A R - R A N I R Y

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media 1

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

Peneliti : Ayu Wulan Purnama

NIM : 200209132

Validator : Azmil Hasan Lubis, M.Pd.

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan media pembelajaran video articulate storyline pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV SD/MI. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas media video articulate storyline tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.					✓
2.	Dsain cover menarik dan jelas.					✓
3.	Pemilihan animasi sesuai.				✓	✓
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.					✓
5.	Bacsound terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.					✓
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video <i>Articulate Storyline</i> memiliki tata letak yang bagus dan jelas.				✓	
7.	Kualitas gambar yang bagus.				✓	
8.	Keefektifan dan efesiensi program media pembelajaran.				✓	
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankanya.				✓	
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video <i>Articulate Storuline</i> .				✓	
11.	Komposisi warna.					✓
12.	Kerapian dsain.					✓
13.	Kejelasan ilustrasi dengan materi.				✓	

Penilaian media keseluruhan

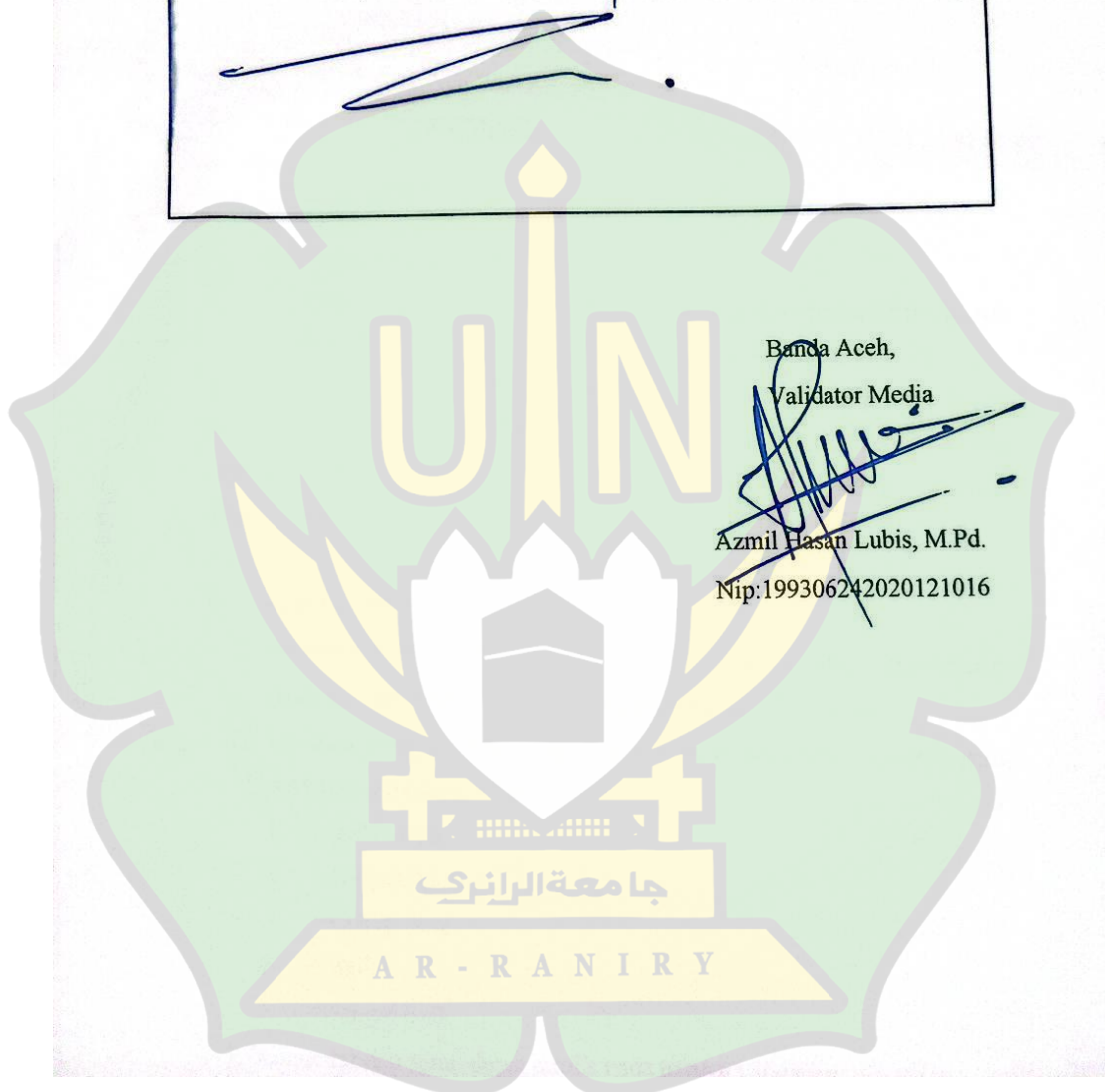
- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

Komentar dan Saran

Sudah layak untuk diqumakan.

Banda Aceh,
Validator Media

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
Nip:199306242020121016



Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

Peneliti : Ayu Wulan Purnama

NIM : 200209132

Validator :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan media pembelajaran video articulate storyline pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV SD/MI. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas media video articulate storyline tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.					✓
2.	Dsain cover menarik dan jelas.					✓
3.	Pemilihan animasi sesuai.				✓	
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.					✓
5.	Bacsound terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.					✓
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video <i>Articulate Storyline</i> memiliki tata letak yang bagus dan jelas.					✓
7.	Kualitas gambar yang bagus.					✓
8.	Keefektifan dan efesiensi program media pembelajaran.					✓
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankanya.					✓
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video <i>Articulate Storuline.</i>					✓
11.	Komposisi warna.					✓
12.	Kerapian dsain.					✓
13.	Kejelasan ilustrasi dengan materi.					✓

Penilaian media keseluruhan

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
 Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
 Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
 Tidak layak untuk diproduksi

A R - R A N I R Y

Komentar dan Saran

tambahkan swa penjelasan dan
kurangi kerangka.



*Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi 1***LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

Peneliti : Ayu Wulan Purnama

NIM : 200209132

Validator : Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan media pembelajaran video articulate storyline pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV SD/MI. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas materi tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

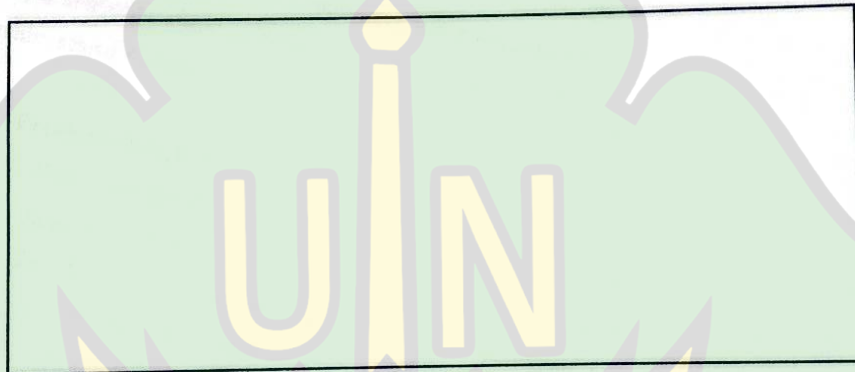
B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Kurikulum Merdeka.					✓
2.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan capaian pembelajaran.					✓
3.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan alur tujuan pembelajaran.					✓
4.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan modul pengajaran.					✓
5.	Kejelasan isi materi.				✓	20
6.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.				✓	
7.	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat pemahaman peserta didik.				✓	12
8.	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan.					✓
9.	Materi yang di sajikan sesuai dengan gambar yang di tampilkan.					✓

Penilaian media keseluruhan

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
 Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
 Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
 Tidak layak untuk diproduksi

Komentar dan Saran

Banda Aceh,
Validator Materi



Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd

Nip:198907032023212038

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

Peneliti : Ayu Wulan Purnama

NIM : 200209132

Validator : Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan media pembelajaran video articulate storyline pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV SD/MI. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas materi tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Kurikulum Merdeka.				✓	
2.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan capaian pembelajaran.				✓	
3.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan alur tujuan pembelajaran.				✓	
4.	Kesesuain materi media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan modul pengajaran.				✓	
5.	Kejelasan isi materi.					✓
6.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.					✓
7.	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat pemahaman peserta didik.					✓
8.	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan.					✓
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar yang ditampilkan.				✓	

Ap


Penilaian media keseluruhan

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

Komentar dan Saran

cantumkan Cp (artikel) merdeka

Banda Aceh,
Validator Materi


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

Nip:197906172003122002

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa 1

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

Peneliti : Ayu Wulan Purnama

NIM : 200209132

Validator :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan media pembelajaran video articulate storyline pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV SD/MI. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas bahasa. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi.				✓	
2.	Penggunaan Bahasa yang sederhana dan komikatif.				✓	
3.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan.				✓	
4.	Keterbacaan teks dialog.				✓	
5.	Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien.					✓
6.	Bahasa menggunakan resapan Bahasa kehidupan sehari-hari.					✓
7.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.					✓
8.	Tidak mengandung makna ganda.					✓
9.	Ketepatan taat Bahasa.				✓	
10.	Penggunaan tanda baca.				✓	

Penilaian media keseluruhan

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

Komentar dan Saran

Dik. dilanjutkan

Banda Aceh,

Validator Bahasa

[Signature]

Rafiah Hamim, M.Pd
198301032023212038

Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa 2

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI

Peneliti : Ayu Wulan Purnama

NIM : 200209132

Validator : Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan media pembelajaran video articulate storyline pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV SD/MI. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas bahasa. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi.					✓
2.	Penggunaan Bahasa yang sederhana dan komunikatif.					✓
3.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan.					✓
4.	Keterbacaan teks dialog.					✓
5.	Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien.					✓
6.	Bahasa menggunakan resapan Bahasa kehidupan sehari-hari.					✓
7.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.					✓
8.	Tidak mengandung makna ganda.					✓
9.	Ketepatan taat Bahasa.			✓		✓
10.	Penggunaan tanda baca.					✓

Penilaian media keseluruhan

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Komentar dan Saran

- Masih ada kata depan yang ditulis galang seperti dialkuir
- daunnys = daunnya
- ada beberapa kata di setiap slide tertutup dengan icon buku

Banda Aceh,

Validator Bahasa



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

Nip:197906172003122002



Lampiran 10 Lembar Uji Kepraktisan Respon Guru

LEMBAR VALIDASI KEPRAKTISAN RESPON GURU TERHADAP

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Articulate Storyline Pada
Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI**

Nama : Suharini Sofu^{ri}, S.Pd.1

NIP : 19861227 201903 2007

No. HP : 0813 7334 9722

Petunjuk Pengisian :

1. Angket respon guru diisi oleh guru kelas IV SD/MI,
2. Angket digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran video Articulate Storyline pada pembelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang diberikan akan menjadikan evaluasi peneliti dalam pengembangan media pembelajaran video Articulate Storyline pada pembelajaran bahasa indonesia yang dilakukan.
4. Mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia mengisi angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Adapun kriteria pemilihan sebagai berikut.

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Aspek isi						
1.	Kesesuaian media pembelajaran video Articulate Storyline pada pembelajaran bahasa indonesia dengan materi menemukan ide pokok pada paragraf				✓	5
2.	media pembelajaran video Articulate Storyline pada pembelajaran bahasa indonesia yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran				✓	9
3.	media pembelajaran video Articulate Storyline pada pembelajaran bahasa indonesia digunakan membantu dalam memahami materi menemukan ide pokok pada paragraf				✓	5
Aspek Kebahasaan/Komunikasi						
4.	Bahasa yang digunakan santun, komunikatif dan mudah dipahami				✓	
5.	Ketepatan teks dengan materi				✓	
6.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	30
Standar Penyajian/Penggunaan						
7.	Media pembelajaran video Articulate Storyline yang disajikan mudah digunakan				✓	
8.	Media pembelajaran video Articulate Storyline yang digunakan membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan benar				✓	
9.	Tampilan media pembelajaran video Articulate Storyline yang disajikan menarik				✓	9
10.	Teks/tulisan pada media pembelajaran video Articulate Storyline dapat terbaca				✓	10
11.	Jenis font dan ukuran font sudah sesuai				✓	
12.	Background dan komposisi warna yang menarik				✓	
13.	Media pembelajaran video Articulate Storyline yang disajikan memberikan sesuatu pengalaman yang bermakna				✓	12
14.	Media pembelajaran video Articulate Storyline yang disajikan berkaitan dengan realita (konstektual)				✓	

70

$$\frac{70}{15} \times 100$$

93,33

5


15.	Ide dalam pengembangan media pembelajaran video Articulate Storyline pembelajaran terkesan kreatif						✓
-----	--	--	--	--	--	--	---

Penilaian media keseluruhan

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

Komentar dan Saran

Aceh Tengah,
Responden


Suharini Safitri, S.Pd.
NIP. 19861227 2019032007

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian



Penyerahan Surat Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah



Pengisian Lembar Validasi Kepraktisan Respon Guru



Menunjukkan Media Pembelajaran Video Articulate Sstoryline



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Ayu Wulan Purnama
 NIM : 200209132
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
 Tempat/Tgl. Lahir : Paya Tumpi 1, 29 Januari 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat Rumah : Desa Paya Tumpi 1, Kec. Kebayakan, Kota Takengon, Kab. Aceh Tengah
 Saudara Kandung : 7 (Tujuh)
 Telp/Hp : 0822-1185-1875
 E-mail : 200209132@student.ar-raniry.ac.id
 Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Riwayat Pendidikan

SD/MI : MIN 1 Kota Takengon
 SMP/MTSN : MTSN 2 Aceh Tengah
 SMA/MA : SMK N 1 Takengon
 Perguruan Tinggi : PGMI, FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Data Orang Tua

Nama Ayah : Syamsul Bahri
 Pekerjaan : Pensiunan
 Nama Ibu : Fauziah
 Pekerjaan : Pensiunan
 Alamat Orang Tua : Desa Paya Tumpi 1, Kec. Kebayakan, Kota Takengon, Kab. Aceh Tengah