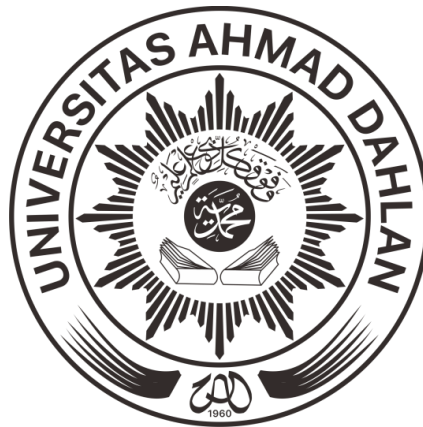


**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “BUDAYA
INDONESIA” MENGGUNAKAN *ARTICULATE
STORYLINE 3* MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Ahmad Dahlan Yogyakarta untuk memenuhi Persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan**



**Oleh :
Mahfudi Sahli
1900005163**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “BUDAYA
INDONESIA” MENGGUNAKAN *ARTICULATE
STORYLINE 3* MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Yang disiapkan dan disusun oleh

Mahfudi Sahli

1900005163

telah disetujui oleh

Dosen pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Kirana Prama Dewi, S.Sos., M.Pd.

NIPM. 19840705 201109011 1109603

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “BUDAYA INDONESIA” MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* 3 MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Yang disiapkan dan disusun oleh

Mahfudi Sahli

1900005163

telah dipertahankan di depan Panitia Penguji Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Pada Tanggal 29 Februari 2024 dan
dinyatakan telah memenuhi sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Nama Dosen

Tanda Tangan

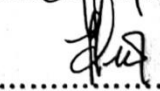
Ketua Sidang : Kirana Prama Dewi, S.Sos., M.Pd.



Penguji 1 : Dr. Ika Maryani, M.Pd.




Penguji 2 : Dr. Fitri Indriani, M.Pd.I.



Yogyakarta, 15 Maret 2024
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan

Dekan




Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIPM. 19710317 200803 111 0763796

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT


Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mahfudi Sahli
NIM : 1900005163
Email : mahfudi1900005163@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul tugas akhir : Pengembangan Media Interaktif “Budaya Indonesia”
Menggunakan *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran IPAS
Kelas IV di Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahamd Dahlan maupun institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saudara/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

ogyakarta, 3 Februari 2024

Mahfudi Sahli
NIM. 1900005163

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mahfudi Sahli
NIM : 1900005163
Email : mahfudi1900005163@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Ahmad Dahlan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul tugas akhir : Pengembangan Media Interaktif “Budaya Indonesia”
Menggunakan *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran IPAS
Kelas IV di Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak).



Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 3 Februari 2024



Mahfudi Sahli
NIM. 1900005163

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Kirana Prama Dewi, S.Sos., M.Pd.
NIPM. 19840705 201109011 1109603

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahfudi Sahli

NIM : 1900005163

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Media Interaktif “Budaya Indonesia” Menggunakan *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar”. Ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi perguruan tinggi ini atau perguruan lain kecuali bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Februari 2024



Mahfudi Sahli
NIM. 1900005163

MOTTO



وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

“Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang yang beriman.”

(Q.S. Ali ‘Imran : 139)

PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan KaruniaNya sehingga peneliti telah menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan rasa senang dan rendah hati, skripsi ini akan saya persembahkan kepada :

1. Keluarga tercinta, khususnya Bapak Pajar (Alm) dan Ibu Umi Maslihatin yang tidak henti-hentinya selalu mendoakan, mendukung, memberikan kasih sayang kepada penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamater Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang selalu saya banggakan.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang seperti saat ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Muchlas M.T., Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di lembaga ini;
2. Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.
3. Muhammad Ragil Kurniawan, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik dan selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan dan dorongan kepada penulis untuk penyusunan skripsi ini;
4. Kirana Prama Dewi, S.Sos., M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan motivasi;
6. Seluruh staf dan karyawan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini;
7. Keluarga Besar SDN 4 Trimoharjo, yang telah memberikan tempat bagi penulis untuk melakukan penelitian;

8. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dorongan motivasi dan semangat yang tiada henti serta doa dalam penulisan skripsi ini;
9. Seluruh teman-teman PGSD UAD 2019 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah ini.
10. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

Yogyakarta, 4 Februari 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mahfudi Sahli', written in a cursive style with a long horizontal stroke extending to the right.

Mahfudi Sahli

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1. Asumsi Pengembangan	11
2. Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR PENELITIAN.....	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Pembelajaran IPAS di SD	13
a. Pengertian Pembelajaran IPAS	13
b. Tujuan Pembelajaran IPAS	15
c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS	16
2. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Tujuan Media Pembelajaran	18
c. Manfaat Media Pembelajaran	19

d. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
e. Jenis Media Pembelajaran.....	23
3. Media Interaktif.....	25
a. Pengertian Media Interaktif.....	25
b. Kriteria Kualitas Media Interaktif.....	26
4. <i>Articulate Storyline 3</i>	27
5. Materi Indonesiaku Kaya Budaya	30
6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	32
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Pikir	38
D. Pertanyaan Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
1. Analisis.....	42
2. Perancangan	43
3. Pengembangan	44
4. Implementasi	44
5. Evaluasi	45
C. Uji Coba Produk.....	45
a. Uji Ahli	45
b. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Trial</i>)	45
D. Subjek Uji Coba	46
E. Jenis Data	46
1. Data Kualitatif.....	46
2. Data Kuantitatif.....	46
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
1. Lembar Penilaian	47
a. Lembar Validasi Ahli Media.....	47
b. Lembar Validasi Ahli Materi	48
c. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	49
d. Lembar Penilaian Guru	49
e. Lembar Respon Siswa Kelas IV	49
G. Teknik Analisis Data.....	51
1. Analisis Data Kualitatif.....	51
2. Analisis Data Kuantitatif.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Data Uji Coba.....	55
1. Analisis.....	56

2. Perancangan	58
3. Pengembangan	62
4. Implementasi	66
5. Evaluasi	69
B. Analisis Data	69
1. Analisis Data Kualitatif	69
2. Analisis Data Kuantitatif	71
C. Revisi Produk	73
D. Kajian Produk Akhir	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan	79
B. Keterbatasan Penelitian	80
C. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	47
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	48
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran	49
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru	50
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	51
Tabel 6. Skala Penilaian <i>Likert</i>	52
Tabel 7. Kategori Penilaian	53
Tabel 8. Skala Penilaian <i>Guttman</i>	53
Tabel 9. Capaian dan Tujuan Pembelajaran	56
Tabel 10. Rancangan <i>Storyboard</i> Media	59
Tabel 11. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	63
Tabel 12. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi	64
Tabel 13. Hasil Penilaian oleh Ahli Pembelajaran	65
Tabel 14. Hasil Penilaian oleh Guru Kelas IV	67
Tabel 15. Hasil Respon oleh Siswa	68
Tabel 16. Data Hasil Uji Validasi Ahli	71
Tabel 17. Data Hasil Penilaian Guru	72
Tabel 18. Data Hasil Respon Siswa	72
Tabel 19. Data Hasil Penilaian Kualitas Media	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir	38
Gambar 2. Kerangka Penelitian Model ADDIE	41
Gambar 3. Revisi Menu Cover Media	74
Gambar 4. Revisi Ilustrasi Gambar	74
Gambar 5. Revisi Posisi Tombol <i>Home</i>	75
Gambar 6. Revisi Penambahan Provinsi	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penilaian oleh Ahli Media.....	88
Lampiran 2. Lembar Penilaian oleh Ahli Materi	91
Lampiran 3. Lembar Penilaian oleh Ahli Pembelajaran	94
Lampiran 4. Lembar Penilaian oleh Guru.....	97
Lampiran 5. Lembar Respon oleh Siswa	99
Lampiran 6. Surat Dosen Pembimbing	100
Lampiran 7. Lembar Pengesahan Seminar Proposal.....	101
Lampiran 8. Surat Permohonan Penelitian.....	102
Lampiran 9. Surat Balasan Penelitian di Sekolah	103
Lampiran 10. Surat Keterangan Penguji Ahli	104
Lampiran 11. Lembar Pernyataan Validasi Instrumen	105
Lampiran 12. Lembar Pengesahan Validasi Instrumen	106
Lampiran 13. Lembar Pengesahan Validasi Ahli	107
Lampiran 14. Lembar Pernyataan Validasi Ahli Media	108
Lampiran 15. Lembar Pernyataan Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 16. Lembar Pernyataan Validasi Ahli Pembelajaran.....	110
Lampiran 17. Lembar Hasil Penilaian Ahli Media	111
Lampiran 18. Lembar Hasil Penilaian Ahli Materi.....	114
Lampiran 19. Lembar Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	117
Lampiran 20. Lembar Hasil Penilaian Guru	120
Lampiran 21. Lembar Hasil Respon Siswa.....	122
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian	140
Lampiran 23. Tampilan Media Interaktif “Budaya Indonesia”	135
Lampiran 24. <i>Link</i> Untuk Mengakses Media	137

Sahli, Mahfudi. 2024. Pengembangan Media Interaktif “Budaya Indonesia” Menggunakan *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Pengembangan media interaktif “Budaya Indonesia” dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang kurang bervariasi pada saat pembelajaran IPAS. Siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, ribut mengobrol dengan teman sebangkunya, sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Dilihat dari beberapa siswa yang hanya mendapat nilai KKTP dibawah 68. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kualitas media interaktif “Budaya Indonesia” mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Karena penelitian hanya berfokus pada pengembangan produk, penelitian ini tidak melakukan tahap *implementation* dan untuk tahap *evaluation* dilakukan disetiap tahapan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar penilaian. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Desain uji coba dilakukan dengan validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, penilaian guru dan respon siswa.

Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 80 dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata 97,5 dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian dari ahli pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 85 dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian oleh guru kelas IV dengan memperoleh nilai rata-rata 90 dengan kategori “Sangat Baik” dan respon siswa kelas IV memperoleh nilai rata-rata 95,83 dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif “Budaya Indonesia” sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media interaktif, Budaya Indonesia, *Articulate Storyline 3*, Mata pelajaran IPAS, Model ADDIE

Sahli, Mahfudi. 2024. Developing Interactive Media "Indonesian Culture" Using Articulate Storyline 3 In A Natural Social Science Subject For Fourth Graders At A Primary School. Thesis. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRACT

The development of interactive media "Indonesian Culture" is motivated by the use of media that is less varied during IPAS learning. Students pay less attention to the explanation from the teacher, noisy chatting with their classmates, thus making students less understanding of the material presented. Judging from some students who only got KKTP scores below 68. This study aims to develop and determine the quality of interactive media "Indonesian Culture" in a natural social science subject for fourth graders at a primary school.

This research is part of the Research and Development (R&D) research method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Because the research focuses solely on product development, it does not carry out the implementation stage, and the evaluation stage is conducted at each step. The data collection technique employs an assessment sheet. The data analysis techniques used include qualitative and quantitative data. The trial design involves validation by media experts, material experts, learning experts, teacher assessments, and student responses.

Based on the validation results, the media expert obtained an average score of 80 in the "Very Good" category. The content expert's assessment received an average score of 97.5, categorized as "Very Good." The evaluation from the learning expert resulted in an average score of 85, also classified as "Very Good." The assessment by the fourth-grade teachers yielded an average score of 90, categorized as "Very Good," and the responses by fourth-grade students obtained an average score of 95.83, falling under the "Very Good" category. Therefore, it can be concluded that the interactive media " Indonesian Culture " is highly suitable for use as a learning tool in a natural social science subject for fourth graders at a primary school

Keywords: *Interactive Media, Indonesia Culture, Articulate Storyline 3, Subject IPAS, ADDIE Model*