

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman ini mengalami perubahan yang sangat pesat, tentunya kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan zaman ini yang terus menerus berinovasi akan merubah segi kehidupan masyarakat, salah satunya adalah Sistem Pendidikan. Pelaksanaan Sistem Pendidikan ini akan berjalan sesuai dengan arah perkembangan zaman nantinya. Adanya perubahan sistem Pendidikan dapat menjadi penyebab fundamental perubahan masyarakat ke arah yang dikenal sebagai masyarakat digital, sehingga dalam dunia Pendidikan nantinya akan ada pembaharuan terhadap era masyarakat digital. Pembaharuan berupa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk Pendidikan, tentunya memiliki manfaat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Berkaitan dengan Pendidikan, pembaharuan ini akan merubah pembelajaran yang menciptakan siswa yang berkualitas dan berinovasi tinggi dalam menghadapi perkembangan zaman yang terjadi. Melihat dari pesatnya perkembangan zaman yang perlahan-lahan dapat menunjang usaha pembaharuan, contohnya dalam bidang Pendidikan yaitu pembelajaran berpusat pada siswa.

Pendidikan merupakan salah satu yang sangat penting dalam mencapai kemajuan yang akan menempatkan seseorang menjadi lebih baik dalam menghadapi kehidupan. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar Sumber Daya Manusia (SDM) kedepannya menjadi semakin berkualitas. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 mengemukakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar

dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dapat aktif dalam mengembangkan pola pikir dirinya untuk memiliki kekuatan religius, mengontrol diri, jati diri, etika, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Jadi, pendidikan harus dapat mempersiapkan bekal untuk siswa dalam menghadapi kondisi sekarang sehingga tidak ada kegagalan yang dialami siswa nantinya.

Pendidikan di Indonesia juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang diciptakan guna menyalurkan informasi yang dilakukan secara terus-menerus. Pendidikan yang berusaha dalam mengembangkan semua aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik aspek afektif, kognitif maupun psikomotor. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi bawaan manusia, sehingga dapat berkembang secara optimal, serta dapat melakukan tugas dan kewajiban dalam kehidupan guna mencapai kesuksesan di masa mendatang. Sebagaimana pendidikan dapat diartikan sebagai salah satu proses mengubah sikap dan tingkah laku individu dan membentuk kesuksesan anak dengan cara mendidik sehingga Pendidikan dapat berlangsung apabila terjadinya proses belajar mengajar

Pembelajaran adalah suatu bentuk usaha guru dalam mewujudkan terjadinya proses mendapatkan pengetahuan, penguasaan, pembentukan sikap, dan kepercayaan pada siswa (Hanafy, 2014: 74). Pembelajaran atau proses belajar dan mengajar merupakan salah satu interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) yang menggunakan suatu bahan ajar, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dapat diketahui melalui tingkat keberhasilan mencapai tujuan Pendidikan. Hal ini, kurikulum menjadi salah satu utama yang sangatlah penting untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum sebagai pedoman utama dalam melaksanakan proses pendidikan yang ada di sekolah. Kurikulum 2013 menjadi penyempurnaan kurikulum tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2006. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada standart isi, standart proses, standart penilaian, dan standart pengelolaan. Kurikulum 2013 menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran tersebut tidak berpusat pada guru melainkan siswa yang harus mau mencari tahu pengetahuannya sendiri dengan dibantu oleh guru. Hal ini, kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik yang menggunakan tema menjadikan sebuah keharusan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran terpadu yang memiliki satu tema dekat dengan dunia peserta didik, menantang, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan suatu pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Ibadullah dan Ani, 2017: 1). Tema ini menjadi salah satu alat untuk menyatukan materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran. Menurut Joni (1996:3) menjelaskan bahwa pembelajaran terpadu adalah sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep, serta prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan otentik. Pembelajaran akan berlangsung apabila peristiwa dalam mengeksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga adanya partisipasi dalam eksplorasi tema dalam membantu peserta didik dalam belajar sekaligus proses, dan isi beberapa mata pelajaran.

Sebagaimana penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik atau terpadu adalah salah satu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari beberapa kompetensi dasar atau mata pelajaran.

Pembelajaran tematik ini lebih menekankan pada penerapan pembelajaran sampai melakukan sesuatu (*learning by doing*). Sehingga guru harus bisa merancang pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman belajar yang mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Adanya pengalaman belajar dapat menunjukkan unsur-unsur konseptual yang membuahkan proses pembelajaran lebih efektif. Hal ini, perlu adanya media yang inovatif untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik saat proses belajar mengajar yang berlangsung serta dapat menarik perhatian. Media mempunyai cakupan yang sangat luas, sehingga masalah media dibatasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran yang dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Ziniyati, 2017: 62). Media pembelajaran merupakan salah satu untuk membangkitkan proses belajar. Media yaitu sebuah alat dalam menyampaikan atau mengantarkan pesan pada pembelajaran. Hal ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi, penyebaran angket dan wawancara guru yang telah dilakukan di SDN Manukan Kulon Surabaya diketahui bahwa kegiatan pembelajaran sudah menerapkan kurikulum 2013. Penurunan covid-19 masa pandemi sekarang ini menjadikan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar Kota Surabaya sebagian besar dilakukan secara luring atau tatap muka. Begitu juga di

SDN Manukan Kulon Surabaya yang sudah menerapkan pembelajaran luring atau tatap muka di sekolah dengan batasan waktu kegiatan pembelajaran yang berbeda kegiatan pembelajaran biasanya yaitu 6x30 menit atau 3 jam. Metode pembelajaran yang sering digunakan pada pembelajaran tematik adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Metode tersebut dianggap sangat mudah digunakan dan dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Mengenai media pembelajaran yang digunakan pendidik adalah media gambar. Media gambar tersebut yang menggambarkan penjelasan dari materi-materi yang akan disampaikan. Hal ini, penggunaan media dan metode dalam proses pembelajaran berlangsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa, tentunya pada pembelajaran tematik.

Menurut Ibu Sri Nurhayati selaku guru kelas VB mengatakan bahwa Media pembelajaran ini sangat penting sebagai sarana siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung. Media dapat dikatakan layak apabila memberikan suatu umpan balik sehingga akan terjadi pembelajaran secara dua arah. Berdasarkan fakta dilapangannya, media yang digunakan oleh guru masih berjalan satu arah yang mana media tersebut berbentuk gambar saja. Hal ini, membuat siswa menjadi pasif karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan melihat media gambar yang ditampilkan di depan kelas sehingga yang lebih aktif gurunya dalam pembelajaran. Media dapat dikatakan berjalan satu arah adalah materi yang disampaikan tanpa memberikan kesempatan umpan balik atau bertanya. Apabila materi yang disampaikan melalui media tersebut dapat memberikan kesempatan siswa mengoperasikan medianya maka dapat dikatakan media tersebut berjalan dua arah. Oleh karena itu, diperlukannya media interaktif yang dapat berjalan dua

arah dan dirasa cukup baik digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Sebagaimana hasil angket kebutuhan peserta didik yang telah disebar sebagian besar beranggapan bahwa siswa merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran tematik secara luring atau tatap muka. Pada saat kegiatan pembelajaran tematik guru sering menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran lebih membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Adanya media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran tematik ini membuat siswa lebih bersemangat dan aktif dalam belajar. Media yang pernah digunakan dalam pembelajaran adalah media gambar dan audio visual. Sebagian besar siswa sudah mengenal dan pernah menggunakan media interaktif. Siswa lebih menyukai pembelajaran tematik yang didalamnya berisikan permainan. Penyampaian materi yang diinginkan dalam pembelajaran tematik dengan singkat dan jelas. Selain itu, diakhir pembelajaran pendidik melakukan evaluasi setelah menggunakan media. Evaluasi yang diinginkan dalam bentuk soal-soal pilihan ganda. Hal ini, bertujuan agar siswa dapat mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan media interaktif.

Adanya media pembelajaran interaktif akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting untuk perubahan tingkah laku, hal ini, media pembelajaran di rasa tepat untuk mempermudah dan menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam menerima materi yaitu media interaktif. Media tersebut sangat efektif digunakan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tematik karena media interaktif ini dapat menyampaikan pesan dari guru kepada siswanya ataupun sebaliknya. Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan pada kelas V Tema 8 subtema 1 ini masih

tergolong cukup baik, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang nilainya rendah atau dibawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Manukan Kulon Surabaya Tahun Ajaran 2021/2022 adalah 75. Hasil belajar siswa dapat dikatakan cukup baik apabila nilai siswa mencapai KKM atau lebih. Hasil *Pre-test* pada siswa kelas V Tema 8 Subtema 1 menunjukkan bahwa dari 31 siswa terdapat 20 siswa sebanyak 64% yang dikategorikan sebagai ketuntasan hasil belajar mencapai KKM. Sedangkan, ketidaktuntasan hasil belajar terdapat 11 siswa sebanyak 35% yang belum mencapai KKM. Serta rata-rata nilai *pre-test* pada kelas V sebanyak 72%. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kelas V untuk memperbaiki nilai siswa di bawah KKM dengan menggunakan media untuk menangani materi tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran bisa berjalan efektif.

Permasalahan yang ada di kelas V masih berlanjut sampai siswa tersebut naik kelas VI. Berdasarkan identifikasi atau wawancara kembali ke guru kelas V dan VI mengungkapkan bahwa permasalahan tema 8 subtema 1 tersebut masih berlanjut sampai siswa naik kelas. Siswa naik kelas umumnya sudah dikatakan semua kompetensinya tuntas. Namun, faktanya tidak di kelas tersebut dapat naik kelas diakibatkan dari bantuan nilai tugas-tugas maupun kompetensi lainnya. Hal ini, wawancara diawal dan diakhir penelitian dapat memperkuat penelitian pengembangan yang dilakukan.

Melihat dari tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan yaitu manfaat air, daur air, keragaman sosial budaya, jenis usaha, dan kegiatan ekonomi. Materi tersebut tidak bisa diamati secara langsung ataupun keseluruhan di alam dan memiliki daur yang panjang. Pada masa sekarang ini, pendidik menggunakan media gambar saja dalam kegiatan pembelajaran yang

seharusnya tidak seperti itu, karena materi tema 8 subtema 1 tersebut harus dilihat secara langsung. Materi ini berkaitan dengan proses, cara pemanfaatan, keanekaragaman sosial budaya yang divisualisasikan, dan karakteristik kegiatan ekonomi. Hal ini, media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan yang ada ada beberapa hal yang seharusnya dikembangkan seiring perkembangan teknologi di era digital sekarang ini. Pada masa sekarang ini, teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah penting untuk untuk menambah informasi, meningkatkan kemampuan belajar, memudahkan siswa dalam belajar, materi yang di ringkas dengan menarik, dan meningkatkan minat belajar. Hal ini, pemanfaatan teknologi ini yaitu dengan menggunakan teknologi media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini. Salah satu media pembelajaran interaktif yang sangat mudah menggunakan program *software* yaitu *Articulate Storyline*.

Penggunaan media interaktif sangatlah penting agar peserta didik dapat belajar mandiri dirumah maupun di sekolah dengan mempelajari materinya yang pastinya pendidik akan memfasilitasinya dengan membuat media interaktif berbasis *articulate storyline*. Media interaktif berbasis *articulate storyline* ini sebagai salah satu media yang dapat digunakan dari beberapa *program authoring tools*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman kepada peserta didik baik visual maupun audio (Utami dan Wahyudi, 2021: 64). Media audio visual yang melibatkan dua indera

sekaligus yaitu mata dan telinga untuk menangkap materi pelajaran yang disampaikan melalui media tersebut sehingga dengan dua panca indera ini kemungkinan besar akan mengingat apa yang telah disampaikan dalam media pembelajaran, sehingga media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Articulate storyline ini memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft power point*. Adapun beberapa keunggulan dari *articulate storyline* yang dapat menghasilkan media pembelajaran lebih komprehensif dan kreatif. Dimana tampilan yang *simple* seperti *power point* dan fitur yang lengkap seperti *flash* sehingga dapat membuat animasi juga. Hal ini, akan dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. *Articulate stroryline* memilki beberapa fitur-fitur yang mendukung membuat dan merancang media dengan mudah dan menarik. Media interaktif berbasis *articulate storyline* ini dapat memudahkan pengguna untuk mempublish secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, *word processing*, laman personal, dan LMS. Serta peserta didik dapat mengakses ataupun menggunakan media interaktif tersebut dimana saja dan kapan saja.

Rina Kurnia Sari dan Nyoto Harjo (2021) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* tematik pada mapel tematik untuk meningkatkan minat siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkn bahwa: 1) presentase hasil pengujian ahli maeri sebesar 80% yang dikategorikan sangat baik, 2) presentase ahli media sebesar 78% yang dikategorikan baik. Kesimpulan media dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis

articulate storyline layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas IV SD.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriyan Nur Pratama dan Hamdan Husein Batubara (2021) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi penerapan nilai-nilai pancasila. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa presentase validator ahli media sebesar 70% dengan kategori baik dan presentase validator ahli materi 80% berkategori baik, sehingga rata-rata persentasenya adalah 75% yang berkategori baik. Hasil respon guru setelah menggunakan media tersebut mencapai presentase sebesar 90,3% dengan kategori sangat baik. Media tersebut terdapat kekurangannya, yaitu tampilan yang kurang menarik, warna pada menu berdominan terang, satu muatan mata pelajaran (PPKn), tidak ada petunjuk penggunaan, memiliki 6 submenu (materi, quiz, video, penugasan, KI/KD, dan Profil), dan penugasan dari subbab video pembelajaran saja. Hal ini, harus diselesaikan dan diberikan inovasi terbaru, sehingga media yang akan dikembangkan memiliki kualitas yang akan lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan persoalan di atas, maka peneliti memilih media pembelajaran berupa media interaktif yang mampu menyampaikan materi dengan baik. Pada media interaktif yang akan dikembangkan untuk memperbaiki media yang telah ada terdapat ketbaruannya adalah media ini menggunakan materi pembelajaran tematik yang berisikan 1 subtema dengan singkat dan jelas, terdapat *mini games*, animasi bergerak, latihan soal pilihan ganda dengan skor penilaian secara langsung, dan memiliki submenu (petunjuk penggunaan, profil, materi, latihan soal, *mini games*, dan video). Pemilihan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini

karena tampilan *simple* seperti *power point* dan memiliki banyak fitur seperti *flash* yang terbukti praktis digunakan untuk media pembelajaran sehingga media interaktif ini dapat dijadikan solusi guru dalam menambahkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Konsep media pembelajaran interaktif ini untuk memaksimalkan perkembangan teknologi sekarang dalam proses kegiatan pembelajaran, serta berpotensi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran yang lainnya. Sebagaimana uraian diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tema 8 Subtema 1 Kelas V SDN Manukan Kulon Surabaya”. Pemilihan Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Kelas V SDN Manukan Kulon Surabaya dikarenakan belum adanya media interaktif tersebut diatas yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media interaktif ini juga dapat merangkum atau menunjukkan proses secara konkrit. Serta sesuai dengan perkembangan siswa, dimana usia siswa pada usia operasional konkrit.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disusun berdasarkan pemaparan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* tema 8 subtema 1 kelas V berdasarkan hasil validasi ahli?

2. Bagaimana keefektifan pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* tema 8 subtema 1 kelas V berdasarkan hasil belajar siswa, respon siswa dan respon guru?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* tema 8 subtema 1 kelas V berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* tema 8 subtema 1 kelas V ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengetahui keefektifan pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* tema 8 subtema 1 kelas V ditinjau dari hasil belajar siswa, respon siswa dan respon guru.
3. Mengetahui kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* tema 8 subtema 1 kelas V ditinjau dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah media pembelajaran yang berupa media interaktif berbasis *articulate storyline* yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi seperti *smartphone*, komputer, ataupun laptop. Media Interaktif ini adalah salah satu alat

bantu berbentuk media untuk mempermudah pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar. Materi yang digunakan dalam pengembangan media interaktif terdapat pada semester genap kelas V SD yaitu materi tematik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan. Media interaktif ini dikembangkan memuat materi tematik dengan disertai latihan soal, game, gambar, video, serta audio yang didesain semenarik mungkin dengan tujuan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *articulate storyline* dengan hasil akhir berupa aplikasi.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini adalah materi tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6.
3. *Software* yang digunakan untuk pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini adalah *Articulate Storyline 3*.
4. Pembuatan background, gambar, ataupun animasi yang digunakan untuk membuat produk media interaktif menggunakan *articulate storyline* dengan bantuan *Adobe Photoshop CS6* dan *Canva*.
5. Media interaktif berbasis *articulate storyline* merupakan suatu media pembelajaran digital yang menggunakan komputer, laptop, ataupun *smartphone*.
6. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti adalah sebuah ilustrasi berbasis *articulate storyline* yang didalamnya berisi komponen-

komponen, meliputi materi, soal evaluasi, dan game untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut.

7. Media interaktif berbasis *articulate storyline* juga dilengkapi komponen lainnya, seperti gambar, animasi bergerak, video, dan audio.
8. Petunjuk penggunaan dalam media Interaktif berbasis *articulate storyline* untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
9. Profil adalah identitas pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media interaktif berbasis *articulate storyline* ini menjadi terbatas pada materi tematik kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan, sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan materi lainnya.
2. Subyek uji coba penelitian ini dilakukan terbatas pada siswa kelas VB SDN Manukan Kulon Surabaya. Subyek penelitian ini diambil dengan melihat beberapa permasalahan dan kekurangan ketercapaian hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini lebih dibutuhkan pada kelas VB
3. Penggunaan media interaktif ini digunakan pada siswa yang memiliki *smarthphone* atau komputer saja,
4. Produk media interaktif berbasis *articulate storyline* ini hanya untuk inventaris kampus dan sekolah.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini dapat menambah referensi baru tentang media pembelajaran yang bermanfaat serta menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran yang difokuskan pada materi tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 lingkungan dan manusia Kelas V SDN Manukan Kulon Surabaya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Bagi Pengembang

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, pengembang dapat mengatasi permasalahan yang didapatkan dan memberikan solusi tentang media pembelajaran interaktif pada materi tema 8 subtema 1 kelas V dengan memanfaatkan aplikasi *software* untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah *articulate storyline*.

2) Bagi Guru

Pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menambah wawasan bagi guru mengenai media pembelajaran, sehingga nantinya guru dapat membuat dan mengembangkan media pembelajarannya sendiri dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat dijadikan guru sebagai pilihan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3) Bagi Sekolah

Pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam menggunakan elektronik pembelajaran. Adanya penelitian pengembangan ini menjadikan inovasi baru dalam media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Selain itu, media pengembangan ini sebagai upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) Bagi Siswa

Pengembangan media interaktif ini diharapkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tau dan menumbuhkan motivasi siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menyelesaikan soal-soal evaluasi yang telah disediakan.

G. Definisi Istilah

Dalam memahami judul penelitian yang telah diangkat dan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka definisi operasional pada penelitian ini terkait judul penelitian adalah pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* tema 8 subtema 1 kelas V SDN Manukan Kulon Surabaya adalah sebagai berikut;

1. Media Pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media pembelajaran merupakan salah satu

bentuk alat bantu dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan cara berinteraksi secara langsung.

2. Media Interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dirancang untuk memperjelas penyampaian pesan atau materi yang direkam secara visual, audio, slide, gambar, dan bahan video yang disajikan di komputer. Media interaktif tidak hanya memperhatikan suatu objek penyajiannya, melainkan media tersebut memaksa siswa untuk interaksi secara langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran secara langsung, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan belajar akan lebih menyenangkan.
3. *Articulate Storyline* adalah salah satu *multimedia authoring tools* yang dapat membuat media pembelajaran interaktif berupa gabungan dari grafik, gambar, audio, animasi, teks, dan video. Program software ini memiliki tampilan simple yang hampir sama dengan *Microsoft power point*. Serta memiliki berbagai fitur-fitur yang lengkap seperti *flash*. *Articulate Storyline* ini dapat dipublikasikan ke berbagai bentuk *output* seperti media berbasis *web* (html5) atau bentuk file aplikasi yang dapat dioperasikan di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, komputer, smartphone maupun handphone.