

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar agar tercapai sebuah tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu meningkatkan daya berpikir siswa menjadi lebih kritis, serta mampu menumbuhkan kreativitas siswa. Selain itu pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bisa membantu membentuk keaktifan siswa dengan memberikan ruang untuk siswa mengembangkan pengetahuannya sendiri.¹ Dengan adanya kebebasan berpikir akan membantu mengembangkan kecerdasan emosi siswa, sehingga akan mendapatkan lebih banyak pengalaman dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Saat ini Indonesia sendiri telah memasuki era digitalisasi dimana kemajuan teknologi sudah sangat tinggi. Kemajuan dalam bidang teknologi yang sangat pesat ini mengharuskan berbagai sektor seperti ekonomi, budaya, dan juga pendidikan melakukan *upgrading* dalam prosesnya. Pendidikan juga merupakan sebuah investasi ilmu pengetahuan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), sebagaimana yang termaktub dalam hadist rasulullah saw :²

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

¹ Nur Afif, 'Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1 (2019), 117–29.

² Susan Noor Farida, 'Hadis-Hadis Tentang Pendidikan (Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak)', *Diroyah : Jurnal Studi Ilmu Hadis*, 1.1 (2018), 35–42
<<https://doi.org/10.15575/Diroyah.V1i1.2053>>.

Artinya: “Mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim”

(HR .Ibnu Majah)

Berdasarkan hadist tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa mencari ilmu adalah sebuah kewajiban bagi setiap orang. Sebuah ilmu dapat diraih dengan menempuh pendidikan baik secara formal maupun non formal. Ketika mengenyam pendidikan maka akan dilakukan sebuah pembelajaran yang akan menjadi jembatan dalam meraih keilmuan.

Menurut Sardiman AM pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang dilaksanakan dengan sadar, yang bertujuan untuk mendidik, yang dapat mengantar peserta didik pada kedewasaan.³ Melihat penjelasan tersebut maka, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses mendidik seorang siswa yang masih sangat minim pengetahuannya dalam berbagai aspek. Sehingga dengan adanya pembelajaran akan dapat membantu siswa untuk mengetahui, menguasai, hingga mampu menerapkan suatu hal tertentu agar dapat tercapai sebuah tujuan pembelajaran serta mampu membentuk kedewasaan siswa.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sebuah proses saat lingkungan secara sengaja dibentuk agar memungkinkannya untuk turut serta dalam tingkah laku tertentu atau kondisi tertentu, sehingga mampu memberikan respon terhadap suatu situasi.⁴ Dengan kata lain pembelajaran adalah proses dimana seorang siswa dengan sengaja turut serta dalam

³ Muh Rizal Masdul, ‘Komunikasi Pembelajaran Learning Communication’, *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 13.1 (2018), 1–9.

⁴ Masdul. Muh Rizal Masdul, ‘Komunikasi Pembelajaran Learning Communication’, *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 13.1 (2018), 1–9.

sebuah lingkungan belajar, sehingga mampu memperoleh berbagai bentuk keilmuan yang nantinya dapat membantunya untuk melakukan penyesuaian tingkah laku. Selain itu para siswa nantinya juga akan mampu memberikan respon yang sesuai dengan kondisi yang dialaminya.

Oemar Hamalik dalam jurnal yang ditulis oleh Masdul juga memberikan pandangannya terhadap pengertian dari pembelajaran. Menurut beliau pembelajaran merupakan sebuah proses yang cukup kompleks, yang didalamnya memungkinkan terjadinya interaksi proses belajar dan mengajar.⁵ Dari definisi tersebut jelas tersirat bahwa pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara guru dan juga siswa, yang didalamnya akan menimbulkan proses belajar dan mengajar. Berbagai pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi edukatif yang melibatkan siswa dalam prosesnya, sehingga mampu memberikan perubahan perilaku berdasarkan pengalaman belajarnya.

Perkembangan yang cepat pada bidang teknologi menjadikan dunia pendidikan memiliki arah baru. Dahulu pendidikan hanya sebatas *education* saja, namun pada era saat ini telah berubah menjadi *edutainment*.⁶ *Education* digambarkan sebagai sebuah proses belajar yang terpaku pada buku-buku serta terfokus pada proses pembelajaran secara formal kelembagaan. Namun, hadirnya teknologi menjadikan *education* berubah menjadi

⁵ Masdul. Muh Rizal Masdul, 'Komunikasi Pembelajaran Learning Communication', *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 13.1 (2018), 1–9.

⁶ Nur Afif, 'Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1 (2019), 117–29.

edutainment yang berarti proses belajar siswa tidak akan hanya terpaku pada formalitas dalam pembelajaran, tetapi akan berkembang dengan lebih luas dimana hiburan dapat menjadi pendidikan dan pendidikan dapat menjadi hiburan. Proses pembelajaran seperti ini akan membuat belajar menjadi hal yang menarik dan menyenangkan. Datangnya teknologi juga memberikan perubahan yang besar pada kemajuan media massa serta sumber belajar. Era digital saat ini mampu menyediakan layanan sumber belajar yang beragam baik dari internet hingga media elektronik. Sehingga saat ini guru bukanlah lagi satu-satunya sumber belajar siswa. Hal ini telah memberikan gambaran besar bahwa teknologi telah memberikan pengaruh besar pada bidang pendidikan. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Alaq ayat 3-4:⁷

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan.

Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam”.

Pendidikan merupakan sebuah pondasi dasar bagi setiap manusia untuk dapat berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Pentingnya pendidikan dapat dilihat sebagai bentuk pemberantasan kebodohan serta meningkatkan kualitas hidup bagi masyarakat. Kemajuan sebuah negara seringkali diukur berdasarkan kualitas pendidikannya.⁸ Di Indonesia sendiri

⁷ Dapertemen Republik Indonesia, "Al-Quran Dan Terjemahanya", Syamil Cipta Media(Bandung, 2019).14

⁸ Bahraini Galugu, Nur Saqinah, Hadi Pajariant, *Psikologi Pendidikan* (Sleman: CV Budi Utama, 2021). 3

telah dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perubahan kurikulum yang terjadi secara berkala, mulai dari KTSP, K13, hingga saat ini akan muncul kembali kurikulum baru yakni kurikulum merdeka.⁹ Ketika pemerintah sudah melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, maka hal ini harus sejalan dengan adanya upaya peningkatan kualitas proses pembelajarannya juga. Media pembelajaran menjadi unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan sebagai perantara dalam mengirim pesan kepada penerima pesan.

Pada era yang modern ini, proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik tidak hanya dilakukan dengan metode dan media yang monoton, namun juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sebuah alat yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi dari seorang pendidik kepada peserta didiknya.¹⁰ Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh pendidik, serta membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada buku saja, namun juga dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik. Perkembangan

⁹ Nur Afif, 'Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1 (2019), 117–29.

¹⁰ Septy Nur Fadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat* (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, 2021).61-85

teknologi yang pesat mengharuskan para pendidik mampu berinovasi dalam setiap proses pembelajaran yang disajikan. Media pembelajaran sendiri dapat berupa buku, kaset, video recoder, gambar dan lain sebagainya.¹¹ Hal yang mendasari adanya media pembelajaran interaktif ini adalah kurangnya komunikasi yang terjalin secara dua arah antara pendidik dan peserta didik, sehingga menyebabkan kebosanan selama proses belajar.

Permasalahan ini selaras dengan yang ditemukan oleh peneliti selama menjalankan kegiatan pra penelitian berupa observasi awal di MI Islamiyah Banat Senori. Media pembelajaran bukan menjadi suatu hal yang *urgent* untuk disediakan selama proses pembelajaran. Berdasarkan fakta tersebut bukan berarti media pembelajaran sama sekali tidak pernah digunakan, namun metode ceramah masih dijadikan sebagai senjata utama pada proses pembelajaran. Dalam wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru mapel Bahasa Inggris kelas IV yakni Mamba'un Nikmah, S.Pd. Beliau menyampaikan bahwa “media pembelajaran memang pernah digunakan dalam proses pembelajaran, namun hal tersebut tidak dilakukan setiap hari, hanya ketika waktunya memungkinkan bagi seorang guru untuk membuat media pembelajaran”. Basyiruddin usman berpendapat bahwa metode ceramah merupakan sebuah teknik penyampaian pesan yang biasa

¹¹ Sholichah Muntaha, M Arif Budiman, and Ari Widyaningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku', 3.2 (2019), 178–85.

digunakan oleh para guru pada proses pembelajaran. Ceramah juga berarti proses penyampian materi secara lisan.¹²

Metode ceramah bukanlah hal yang keliru untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Namun metode harus diimbangi dengan media yang menarik sehingga siswa tidak hanya berfokus pada buku saja dan bisa ikut andil dalam proses pembelajaran secara aktif. Hal lain yang mendasari perlu adanya media pembelajaran interaktif adalah karena para siswa/siswi pada era modern saat ini sudah cukup mahir dalam menggunakan atau mengoperasikan *gadget*. Fakta ini menjadi dasar penting bahwa guru perlu melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Agar siswa/siswi tidak mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Sehingga kesenangan serta kemenarikan saat mereka menggunakan *gadget* juga bisa didapatkan ketika mereka melakukan proses pembelajaran. Selain itu, permasalahan lain yang juga muncul adalah beberapa guru masih kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang menarik ataupun interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru terdapat 4 kompetensi yang perlu untuk dikuasai oleh seorang guru yakni kompetensi pedagogik, profesional, individual dan sosial. Dalam kompetensi pedagogik telah disebutkan bahwa seorang guru harus mampu menguasai serta

¹² Syahraini Tambak, 'Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Tarbiyah*, 21.2 (2014), 375–401.

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kebutuhan pembelajaran. Baik berupa komputer ataupun alat-alat teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹³ Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh Pustekkom (**Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan**) Kemendikbud pada tahun 2018 bahwa sekitar 1,8 juta guru ditanah air masih kesulitan beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang telah berkembang. Dari jumlah total keseluruhan guru mencapai 3 juta orang. Hal ini tentunya menjadi PR besar bagi pemerintah dan juga individu masing-masing guru, karena peningkatan kualitas pendidikan dan proses pembelajaran juga bergantung pada guru ataupun SDM yang berkualitas dan mumpuni.

Melihat fakta-fakta tersebut maka perlu adanya upaya pengembangan media pembelajaran yang interaktif agar para pendidik mampu membuat serta mengaplikasikan media tersebut dalam proses pembelajaran. Media ini nantinya dapat diaplikasikan pada berbagai jenis mata pelajaran menyesuaikan kebutuhan masing-masing guru. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah sebuah bahasa asing yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran pada materi yang berkaitan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa Inggris pada lembaga pendidikan di Indonesia

¹³ Yusrizal, Intan Safiah, Nurhaidah, 'Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda AceH', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.April (2017), 126–34.

hanya dipergunakan sebagai salah satu mata pelajaran pada saat proses pembelajaran, bukan sebagai bahasa pengantar utama dalam sebuah proses pembelajaran maupun interaksi pada setiap individu. Penggunaan bahasa Inggris sendiri juga sangat minim, hanya sebatas ketika proses pembelajaran saja. Bahasa Inggris juga hanya merupakan mata pelajaran tambahan yang hanya akan ditemui satu kali dalam total satu minggu pembelajaran. Jenis media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan aplikasi *articulate storyline 3*.

Articulate storyline 3 merupakan sebuah topik baru dikalangan pada pendidik ataupun mahasiswa. Aplikasi ini memiliki fitur yang hampir sama dengan *powerpoint*.¹⁴ *Powerpoint* adalah sebuah media yang tergolong sebagai multimedia. Multimedia adalah kombinasi antara video, audio, dan grafik.¹⁵ Sama seperti *powerpoint*, *articulate storyline 3* juga merupakan sebuah media yang tergolong sebagai multimedia.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline 3*”** pada materi *days and months* kelas 4 di MI Islamiyah Banat Senori.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

¹⁴ Rianto, ‘Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3’, *Indonesian Language Education and Literature*, 6.1 (2020), 84–92 <<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>>.

¹⁵ Nadia Syavira, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd.pdf’, *Pendidikan Fisika*, 5 (2021), 85.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi *days and months* kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori?
2. Bagaimana hasil proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi *days and months* kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi *days and months* kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori
2. Untuk mengetahui hasil proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi *days and months* kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori?

D. MANFAAT PENGEMBANGAN

Berdasarkan tujuan pengembangan media pembelajaran yang ingin dicapai, maka hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun beberapa manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tambahan pada pembaca tentang media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* dalam materi *days and months* di MI.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* akan meningkatkan minat belajar serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

b. Bagi guru

- 1) Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* akan menambah pengetahuan guru tentang aplikasi multimedia.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* akan memberikan kemudahan bagi guru untuk menarik fokus dan keaktifan siswa.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3* akan menambah sarana pendidikan baru, dan mengoptimalkan media ataupun alat yang sudah ada.

E. KOMPONEN DAN SPESIFIKASI PRODUK YANG AKAN DIKEMBANGKAN

Berikut adalah komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam media interaktif ini:

- a. Media yang dihasilkan akan berupa animasi audio visual.
- b. Media pembelajaran interaktif ini secara khusus ditujukan untuk materi *days* dan *months* di kelas IV, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa.
- c. Media pembelajaran interaktif ini juga akan mencakup pertanyaan-pertanyaan yang akan membantu siswa dalam mengelola pemahaman dan pengetahuannya.
- d. Media pembelajaran interaktif ini akan dibuat menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3.
- e. Media pembelajaran interaktif ini akan membantu siswa dalam belajar dengan cara yang menyenangkan dan akan memotivasi mereka dalam proses belajar.

F. RUANG LINGKUP DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Dalam penelitian ini, terdapat batasan dan ruang lingkup pengembangan yang diberlakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengkaji objek penelitian. Batasan-batasan pengembangan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini terfokus pada media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV mengenai materi hari dan bulan di MI Islamiyah Banat Senori.
2. Subjek penelitian terbatas pada siswi kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori.

3. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi articulate storyline 3, yang dipilih sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
4. Uji coba media pembelajaran dilakukan di MI Islamiyah Banat Senori.

Adapun KI dan KD sebagai berikut:

Kompetensi inti (KI):

1. Mengikuti dan menjalankan keyakinan agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, bertanggung jawab, sopan, peduli, dan memiliki kepercayaan diri saat berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya sendiri, makhluk ciptaan Tuhan, aktivitas sehari-hari, serta objek yang ditemui di rumah dan sekolah, melalui pengamatan, pendengaran, penglihatan, membaca, dan bertanya.
4. Mengungkapkan pengetahuan dengan bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, melalui karya yang estetis, gerakan yang mencerminkan kesehatan anak, serta tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak baik.

Kompetensi dasar (KD):

- 5.1 Merespons instruksi dengan melakukan tindakan yang sesuai, baik dalam konteks kelas maupun dalam berbagai permainan.

1.3 Berkomunikasi untuk meminta atau memberikan jasa atau barang dengan cara yang pantas, melibatkan tuturan meminta bantuan, meminta barang, atau memberikan barang.

1.1 Membaca dengan suara nyaring menggunakan ucapan yang tepat dan pantas, dengan melibatkan kata, frasa, dan kalimat yang sangat sederhana.

8.1 Menyusun pengucapan kata-kata dalam bahasa Inggris dengan cara yang sederhana, tepat, dan pantas, termasuk tanda baca yang benar, melibatkan kata, frasa, dan kalimat yang sangat sederhana.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses peningkatan atau pengembangan sebuah produk yang didapatkan dari proses identifikasi masalah. Adapun media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3*.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan/materi pada sebuah proses pembelajaran. Yang dapat mempermudah para siswa/siswi untuk memahami materi dalam sebuah pembelajaran.

3. *Articulate storyline 3*

Articulate storyline 3 adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu untuk membuat media pembelajaran yang menarik yang bisa menampilkan audio, visual, serta animasi yang akan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

4. *Days And Months*

Days and months merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Inggris. Materi ini akan menjelaskan tentang jumlah hari dalam satu minggu dan juga jumlah hari dalam satu bulan. Akan terdapat nama, cara penulisan, dan juga cara pengucapannya dalam bahasa Inggris.

H. ORISINALITAS PENELITIAN

Penelitian mengenai media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran siswa dan memperluas pemahaman serta pengetahuan mereka. Setelah diselidiki, terdapat penelitian sebelumnya yang dapat disebutkan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No .	Nama peneliti, judul, tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian	Hasil temuan terdahulu
1.	Arum Donna Safira, Iva Sarifah ² , Tunjungsari Sekarintyas	Menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i>	Tempat penelitian, dilakukan pada siswa/siswi di SDN	Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi	Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

	pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar, 2021 ¹⁶		Menteng Atas 14	<i>articulate storyline 3</i> pada materi <i>days and months</i> yang akan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sesuai dengan kebutuhan siswa/siswi saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	interaktif dengan articulate storyline Setelah melalui evaluasi dari tim ahli dalam materi, tim ahli dalam media, serta praktisi yang berpengalaman, serta menjalani uji coba produk, hasilnya menunjukkan bahwa itu pantas digunakan sebagai alat pembelajaran.
2.	Rika Kurnia Sari1, Nyoto Harjono, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD, 2021 ¹⁷	Objek penelitiannya adalah siswa/siswi kelas 4 SD	Mata pelajaran yang diangkat pada penelitian ini adalah Tematik (Tema 7) keberagaman di negeriku	Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>articulate storyline 3</i> pada materi <i>days and months</i> yang akan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,	Media pembelajaran layak digunakan karena mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran

¹⁶ Arum Donna Safira and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.2 (2021), 237–53.

¹⁷ Rika Kurnia Sari and Nyoto Harjono, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD', *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4.1 (2021), 122–30.

				sesuai dengan kebutuhan siswa/siswi saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	beserta dapat menarik perhatian dan minat siswa
3.	Rianto, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> pada mata kuliah Digitalisasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Jurusan Tadris Bahasa Indonesia FITK-IAIN Syekh Nurjati Cirebon. ¹⁸	Menggunakan metode penelitian R&D (<i>Research And Development</i>)	Tempat penelitian, serta objek penelitian adalah mahasiswa / Mahasiswi di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.	Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>articulate storyline 3</i> pada materi <i>days and months</i> yang akan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sesuai dengan kebutuhan siswa/siswi saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	Hasil angket respon siswa berdasarkan dua aspek (menarik/tidaknya dan pemahaman materi) dikategorikan sangat baik, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> mendapat tanggapan yang positif dari siswa.
4.	Dessy Kartika Rini, Suryaman, Yoso Wiyarno, Pengembangan Media	Menggunakan metode penelitian R&D (<i>Research And</i>	Tempat penelitian, objek penelitian adalah siswa/siswi Kelas VII	Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>articulate</i>	Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam sebuah proses pembelajaran,

¹⁸ Rianto, 'Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3', *Indonesian Language Education and Literature*, 6.1 (2020), 84-92 <<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>>..

	Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan ¹⁹	<i>Development)</i>	SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan	<i>storyline 3</i> pada materi <i>days and months</i> yang akan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sesuai dengan kebutuhan siswa/siswi saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	karena media merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan ataupun kebosanan siswa selama proses pembelajaran.
5.	Nadia Legina, Prima Mutia Sari, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar ²⁰	Menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i>	Tempat penelitian, objek penelitian adalah siswa/siswi kelas V SD	Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>articulate storyline 3</i> pada materi <i>days and months</i> yang akan menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sesuai dengan	Media pembelajaran interaktif mampu digunakan dalam proses pembelajaran yang berbasis keterampilan berpikir kritis

¹⁹ Yoso Wiyarno Dessy Kartika Rini, Suryaman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII', *Jurnal Education and Development*, 7.2 (2019), 261–67.

²⁰ Nadia Legina, Prima Mutia Sari, and Studi, 'Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : Kegiatan Pembelajaran Maka Dari Itu Keterampilan Berpikir Kritis Harus Terus Diasah Agar Dapat', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9.3 (2022), 375–85.

				kebutuhan siswa/siswi saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.	
--	--	--	--	--	--

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika ini dirancang dengan tujuan untuk memudahkan penyajian penelitian pengembangan dan menjaga kesesuaian dengan kerangka berpikir yang telah ditetapkan. Berikut ini adalah tata cara penulisan yang digunakan dalam pembahasan:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini disajikan berbagai hal, antara lain: Konteks, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Pengembangan, Keuntungan dari pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan dibuat, Lingkup dan Batasan Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, serta Tata Cara Pengembangan media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3*.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab kedua ini menjelaskan tentang topik-topik berikut: Media Pembelajaran, Mata Pelajaran Bahasa Inggris, Media Pembelajaran Interaktif, dan Kerangka Berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan

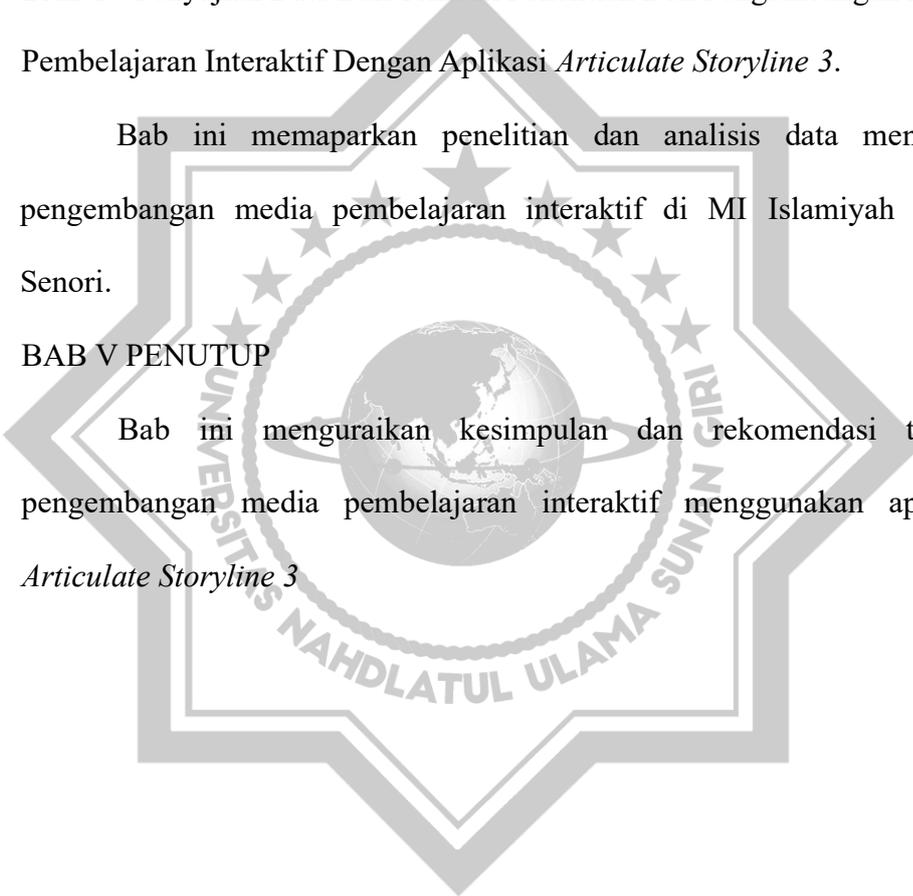
Pengembangan, Uji Coba Produk, Teknik Pengumpulan Data, serta Instrumen Penelitian Pengembangan dan Teknik analisis Data dalam konteks Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3.

BAB IV Penyajian Data Dan Temuan Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Bab ini memaparkan penelitian dan analisis data mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif di MI Islamiyah Banat Senori.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dan rekomendasi terkait pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*



UNUGIRI