

**MEDIA BELAJAR TATA SURYA MENGGUNAKAN *ARTICULATE*
STORYLINE 3 DI KELAS 6 SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Islam Al-Karim Muhammed

NIM 1702039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**MEDIA BELAJAR TATA SURYA MENGGUNAKAN *ARTICULATE*
STORYLINE 3 DI KELAS 6 SD**

oleh

Islam Al-Karim Muhammed

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Guru Sekolah Dasar

© Islam Al-Karim Muhammed 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Islam Al-Karim Muhammed

NIM : 1702039

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi :

Media Belajar Tata Surya Menggunakan *Articulate Storyline* 3 di Kelas 6 Sd

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji I : Drs. Widjojoko, M.Pd.



Penguji II : Drs. Ajo Sutarjo, M.Pd.



Penguji III : Fatihatusyidah, S.S., M.Pd.



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 26 Januari 2024

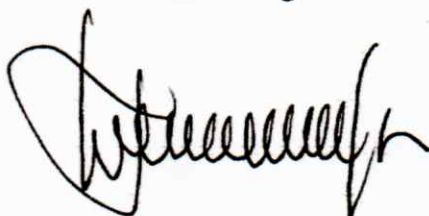
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Media Belajar Tata Surya Menggunakan *Articulate Storyline* 3 di Kelas 6 SD” telah disetujui untuk dipresentasikan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 15 Januari 2024

Mengetahui :

Pembimbing I



Dr. Sri Wuryastuti, M.Pd.
NIP. 195806141986032002

Pembimbing II,



Tatang Suratno, M.Pd.
NIP. 197809162008011008

LEMBAR PENGESAHAN

**ISLAM AL-KARIM MUHAMMED
MEDIA BELAJAR TATA SURYA MENGGUNAKAN *ARTICULATE
STORYLINE 3* DI KELAS 6 SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



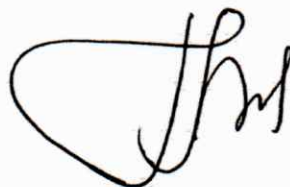
**Dr. Sri Wuryastuti, M.Pd.
NIP. 195806141986032002**

Pembimbing II,



**Tatang Suratno, M.Pd.
NIP. 197809162008011008**

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 198103272005011004**

Abstrak

Penelitian ini didasari karena minimnya ketersediaan dan penggunaan media belajar. Di dalam menanamkan konsep proses pembelajaran guru perlu memfasilitasi siswa untuk membantunya meningkatkan rasa keingintahuan, pemupukan imajinasi, dan kreativitas. Materi Tata Surya dianggap penting dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam, tetapi pandemi COVID-19 memicu peralihan ke pembelajaran jarak jauh, menghadirkan kendala seperti keterbatasan media pembelajaran. Dalam penelitian ini mencoba mengatasi hambatan tersebut dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan cara membuat aplikasi tata surya melalui Articulate Storyline 3, 2) Mendeskripsikan kelayakan materi aplikasi tata surya, 3) Memberikan gambaran mengenai tanggapan yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi tata surya dalam pembelajaran materi tata surya. Jenis penelitian ini adalah *R&D*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Cibuntu. Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media belajar melalui *software* Articulate storyline 3 sebagai media pembelajaran pada materi tata surya kelas VI SD. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuisioner untuk mengukur kualitas media yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu: 1) pengembangan media belajar dilakukan dengan lima tahap, yaitu a) *analysis*, b) *design*, c) *development*, d) *implementation*, dan e) *evaluation*. 2) kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik memperoleh hasil rerata dengan jumlah nilai persentase sebesar 80,9% sehingga dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Tata surya, Articulate Storyline 3

Abstract

This research is motivated by the scarcity and limited use of learning media. In instilling the concept of the learning process, teachers need to facilitate students to help enhance curiosity, foster imagination, and creativity. The Solar System material is considered crucial in the Natural Sciences curriculum, but the COVID-19 pandemic has prompted a shift to distance learning, presenting challenges such as limited learning media. This study attempts to overcome these obstacles by creating engaging and effective learning media. The objectives of this research are 1) to describe the process of creating a solar system application using Articulate Storyline 3, 2) to describe the feasibility of the solar system application material, 3) to provide an overview of the responses given by educators and students to the use of the solar system application in learning the solar system material. This research is of the R&D type, and the development model used is the ADDIE model. The subjects of this study are sixth-grade students at SD Negeri Cibuntu. The object of this research is the development of learning media through Articulate Storyline 3 software as a learning media for the solar system material in grade 6 SD. Data collection in this study used a questionnaire instrument to measure the quality of the media given to media experts, material experts, educators, and students. The obtained data were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of this study are: 1) the development of learning media is carried out in five stages, namely a) analysis, b) design, c) development, d) implementation, and e) evaluation. 2) Feasibility based on the assessment of media experts, material experts, educators, and students obtained an average result with a percentage value of 80,9%, thus declared very feasible as learning media.

Keywords: Solar System, Articulate Storyline 3

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR LAMPIRAN.....	9
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Subjek dan Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.

BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Ketentuan Skor.....	21
Tabel 3.2 Rumus Konversi Skor Pada Skala Lima	22
Tabel 3.3. Penilaian Kelayakan.....	22
Tabel 4.1. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan.....	24
Tabel 4.2. Prosedur dan Waktu Pelaksanaan Penelitian	24
Tabel 4.3. Silabus Materi Tata Surya.....	26
Tabel 4.4. Validasi Kelayakan Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media.....	36
Tabel 4.5. Hasil Validasi Aspek Kelayakan Penyajian oleh Ahli Media.....	38
Tabel 4.6. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Articulate Storyline 3 oleh Ahli Media	38
Tabel 4.7. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Kemudahan Pengguna oleh Ahli Media.....	39
Table 4.8. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Ketetapan Desain Pembelajaran oleh Ahli Materi	40
Tabel 4.9. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Kebenaran Konsep Materi Ditinjau dari Aspek Keilmuan oleh Ahli Materi.....	41
Tabel 4.10. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Implementasi Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	42
Tabel 4.11. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Materi Pembelajaran oleh Pendidik.	43
Tabel 4.12. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Tampilan oleh Pendidik	44
Tabel 4.13. Hasil Validasi Kelayakan Aspek Tampilan oleh Pendidik	45
Tabel 4.14. Hasil Validasi Kelayakan oleh Peserta Didik.	46
Tabel 4.15. Hasil Validasi Kelayakan oleh Peserta Didik	47
Tabel 4.16. Hasil Validasi Kelayakan oleh Peserta Didik	48
Tabel 4.17. Hasil Validasi Kelayakan oleh Peserta Didik	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Proses Pengembangan Produk	21
Gambar 4.1. Flowchart.....	35
Gambar 4.2. Halaman Awal.....	36
Gambar 4.3. Halaman menu Utama.....	37
Gambar 4.4. Halaman Design Materi	38
Gambar 4.5. Halaman Design Quiz	39
Gambar 4.6. Halaman Design Game.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....
- Lampiran 3. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....
- Lampiran 4. Lembar Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara.....
- Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 6. Lampiran Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development): Uji Produk Kuantitatif dan kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh ProposaL Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: *Literasi Nusantara*.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Antuge, W. D., Saputri, A. A. K., & Rahmat, A. (2023). Evaluasi Pembelajaran menggunakan Aplikasi Online pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 299-304.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. Gramedia Widiasarana.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Ariyanti, R., Rosalina, E., & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Smart Board Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 88-94.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Simatupang, N. I., Sitohang, S. R. I., Situmorang, A. P., & Simatupang, I. M. (2020). Efektivitas pelaksanaan pengajaran online pada masa pandemi covid-19 dengan metode survey sederhana. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(2), 197-203.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mukti, T. H. (2016). Pengaruh Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru dan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Siswa. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(3).
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55.

- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24-35.
- Rohman, Z. F., Sofyaningsih, V., & Azis, D. K. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan media articulate storyline 3. *Educational Technology for Elementary School*, 1(1), 25-46.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas x boga di SMK negeri 2 singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Hassan, M. N., Abdullah, A. H., Ismail, N., Suhud, S. N. A., & Hamzah, M. H. (2019). Mathematics Curriculum Framework for Early Childhood Education Based on Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM). *International electronic journal of mathematics education*, 14(1), 15-31.