

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PENEMUAN TERBIMBING MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE*
MATERI HUBUNGAN ANTAR SATUAN PANJANG SISWA KELAS
III SD NEGERI 01 BARINGIN ANAM**

Oleh :

**ROSYTA AULIA SARI
NPM.1710013411062**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PENEMUAN TERBIMBING MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* MATERI HUBUNGAN ANTAR SATUAN PANJANG SISWA KELAS III SD NEGERI 01 BARINGIN ANAM

Disusun oleh :

**Rosyta Aulia Sari
NPM. 1710013411062**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Penemuan Terbimbing menggunakan *Articulate Storyline* Materi Hubungan antar Satuan Panjang Siswa Kelas III SD Negeri 01 Baringin Anam”** untuk persyaratan wisuda 2021.

Padang, 29 Maret 2021

Disetujui oleh :

Pembimbing

Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

Executive Summary

Rosyta Aulia Sari. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Penemuan Terbimbing menggunakan *Articulate Storyline* Materi Hubungan antar Satuan Panjang Siswa Kelas III SD Negeri 01 Baringin Anam". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

Matematika merupakan suatu ilmu yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Buktinya dalam kehidupan kita selalu menemui hal-hal yang berkaitan dengan angka-angka dan hitung-hitungan, seperti: penjumlahan, pengurangan, uang, waktu, dan masih banyak lagi yang berkaitan matematika. Dengan memiliki kemampuan matematika yang baik, maka siswa akan terbantu dalam menjalani kehidupannya.

Dalam proses pembelajaran, guru cenderung langsung memberikan latihan soal kepada siswa tanpa diberikan penjelasan terlebih dahulu, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Guru juga hanya memanfaatkan media gambar untuk membantu siswa dalam memahami materi. Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Penemuan Terbimbing menggunakan *Articulate Storyline* Materi Hubungan antar Satuan Panjang Siswa Kelas III SD Negeri 01 Baringin Anam".

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Plomp*. Namun dalam penelitian ini pelaksanaan fase dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif tidak seoptimal yang dikemukakan oleh Tjeerd Plomp dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Subjek uji coba media pembelajaran interaktif ini adalah siswa kelas III SD Negeri 01 Baringin Anam. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar validitas dan praktikalitas. Pada tahap validasi, media yang sudah dirancang dilakukan kegiatan penilaian yang divalidasi oleh validator terdiri dari 2 dosen ahli yaitu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada tahap praktikalitas dilakukan setelah media divalidasi dan layak untuk diuji cobakan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis penemuan terbimbing menggunakan *articulate storyline* materi hubungan antar satuan panjang yang dilakukan, diperoleh rata-rata validitas media pembelajaran interaktif 93.7% dengan kategori sangat valid, sedangkan rata-rata praktikalitas secara keseluruhan 88.8% dengan kategori praktis.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis penemuan terbimbing menggunakan *articulate storyline* materi hubungan antar satuan panjang ini sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat digunakan sebagai salah satu perangkat pembelajaran di kelas III SD Negeri 01 Baringin Anam.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Interaktif, Penemuan Terbimbing, *Articulate Storyline*

Executive Summary

Rosyta Aulia Sari. 2021. "Development of Interactive Learning Media Based on Guided Invention using Articulate Storyline Relationship Material between Class III Students of SD Negeri 01 Baringin Anam". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor: Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

Mathematics is a science that is closely related to everyday life. The proof is that in our life we always find things related to numbers and calculations, such as: addition, subtraction, money, time, and many more related to mathematics. By having good mathematical skills, students will be helped in living their lives.

In the learning process, teachers tend to directly provide practice questions to students without being given an explanation first, so that students have difficulty understanding the material. The teacher also only uses picture media to help students understand the material. Researchers conducted development research with the title "Development of Interactive Learning Media Based on Guided Discovery using Articulate Storyline Relationship Material between Class III Students of SD Negeri 01 Baringin Anam".

This type of research is a Research and Development (R&D) research using the Plomp development model. However, in this study, the implementation of the phase in developing interactive learning media was not as optimal as suggested by Tjeerd Plomp due to the limited time and ability of the researcher. The subjects of this interactive learning media trial were third grade students of SD Negeri 01 Baringin Anam. The instrument in this study used a validity and practicality sheet. In the validation stage, the media that had been designed carried out an assessment activity which was validated by a validator consisting of 2 expert lecturers, namely a lecturer at the Teacher Training and Education Faculty, Bung Hatta University. The practicality stage is carried out after the media has been validated and is feasible to be tested.

Based on the results of research on the development of interactive learning media based on guided discovery using articulate storylines, the material relationship between units of length was carried out, it was obtained that the average validity of interactive learning media was 93.7% in the very valid category, while the overall practicality average was 88.8% with the practical category.

From the results of the study, it can be concluded that guided discovery-based interactive learning media using articulate storylines, the material for the relationship between units of length is very valid and practical to use in mathematics learning so that it can be used as a learning tool in class III SD Negeri 01 Baringin Anam.

Keywords: Development, Interactive Media, Guided Discovery, Articulate Storyline

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers.
- Herawati, Susi. (2010). *Pembelajaran Matematika Kelas Lanjut di Sekolah Dasar*. Padang : Bung Hatta University Press.
- Priankalia, Arwanto, Irianto Sonu, Andrian Ana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 4, *Nomor 2*. Hlm. 194-203. e-ISSN : 2620-7184, p-ISSN : 2620-5807.
- Plomp, T dan N. Nieveen. (2013). *Educational Design Research*. Enshede : Netherlands Institute For Curriculum development (SLO).
- Surya, Anesa. (2019). Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*. Volume 4, *Nomor 2*. Hlm. 22-26.