

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi warisan budaya di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang meliputi identifikasi potensi dan masalah melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 081 Panyabungan. Tahap pengumpulan data, diperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik, materi pembelajaran dan referensi pengembangan. Tahap desain produk, media dirancang dalam bentuk interaktif yang memuat materi, video, game, informasi, dan evaluasi. Tahap validasi ahli menunjukkan media yang dikembangkan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi untuk menyempurnaan produk. Selanjutnya, tahap uji coba awal, revisi, uji coba pemakaian, revisi akhir hingga tahap produk masal. Hasil proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan menunjukkan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya.
2. Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan dari hasil uji coba awal kepraktisan dengan 8 peserta didik sebesar 93,75% dan 92,69% pada uji coba pemakaian dengan kategori sangat praktis. Selain itu, validasi ahli materi 89,75% dan ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat valid menunjukkan bahwa media juga sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan dan Desiminasi

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif pada materi warisan budaya. Penggunaan media diharapkan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan atau menyesuaikan isi media sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran teknologi *Articulate Storyline* dengan menyediakan fasilitas sehingga mendukung proses pembelajaran yang inovatif. Dukungan dari pihak sekolah sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada aspek validitas dan kepraktisan, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya mengembangkan media ini lebih lanjut dengan menguji aspek efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media pada materi lain atau jenjang yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia, A., Fahmy, A., Sari, N., & Nugroho, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) Di Sekolah*. PT. Nasya Expanding Management.
- Andria, Laksono, R. D., & Sussolaikah, K. (2025). *Pengembangan Media Edukasi Interaktif*. CV. AE Media Grafika.
- Atmaja, A. T., Niate, M., Zuliati, S., & Ismati, N. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif*. Naba Edukasi Indonesia.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research*. David McKay Company, Inc.
- Budiarti, E. (2025). *Teknologi Digital Dan Pembelajaran Desain, Implementasi, Dan Evaluasi*. Damera Press.
https://www.google.co.id/books/edition/Teknologi_Digital_dan_Pembelajaran_Desai/-vRQEQAQBAJ?hl=en
- Dewi, D. P., Sismulyasih, N., Putri, D. S., & Afni, N. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Dewi, S. S., Asfar, A. M., Asfar, A. M., Nurannisa, & Muhlis. (2024). *Penguatan Metacognition Skills Berbantuan Augmented Reality*. Penerbit KBM Indonesia.
- Didipu, I. (2020). *Bunga Rampai Pentingnya Pendidikan*. CV. Athra Samudra.
- Dignath, C., & Büttner, G. (2008). Components of fostering self-regulated learning in classrooms: A meta-analysis on intervention studies at primary and secondary school level. *Metacognition and Learning*, 3(3), 231–264.
<https://doi.org/10.1007/s11409-008-9029>
- Dopo, F., Sayangan, Y., & Awe, E. (2023). *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu: Ilmu Sosial, Budaya Dasar*. PT. Nasya Expanding Management.
- Edgar, D. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching (3rd ed)*. The Dryden Press.
- Faradillah, A. K., & Tyas, D. N. (2024). *Pengembangan Media Articulate Storyline Terintegrasi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. 7(April), 3667–3675. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4046>
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*.

Prentice-Hall.

- Ghaniem, A. F., Rasa, A., Oktora, A., & Yasella, M. (2021a). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A., Oktora, A., & Yasella, M. (2021b). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Harnett, S. (2013). *Learning Articulate Storyline*. Packt Publishing.
- Heryana, N., Junaidin, Nugroho, I., & Fahriani, M. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*. Cendika Mulia Mandiri.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Ilham, M., Sari, D. D. S., Basrul, & Zulfikar. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- Izzah, Sholikhah, A., & Ansori. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishing.
- Kearsley, G., & Shneiderman, B. (1998). Engagement theory: A framework for technology-based teaching and learning. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 46(4), 36–53. <https://doi.org/10.1007/BF02299672>
- Kemendikbudristek. (2021). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Tahun Pertama: Perubahan-perubahan Awal dan Tantangan yang Dihadapi*. <https://pskp.kemdikbud.go.id/>
- Kemp, Jerrold, E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning And Prociding Instructions*. NY: Harper & Row.
- Khumaedi, M., Sahrul, Zulpan, Hanida, R. S., & Hasibuan, R. H. (2025). *Metodologi Penelitian Research and Development (R&D):Kajian dalam Konteks Media dan Penerapan*. Yayasan Putra Adi Dharma.
- Kosandi, D., & Masniladevi. (2024). Praktikalitas Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12, 971–985. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i3>
- Kozma, R. B., & Wagner, D. A. (2005). Technology, literacy, and global competence: Planning for the future. *Educational Technology Research and Development*, 53 (3), 5–16. <https://doi.org/10.1007/BF02504682>
- Maryana, Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., & Sajidah, L. A. (2023).

- Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan, Pemanfaatan Media Pembelajaran*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- N. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPAS*,. SDN 081 Panyabungan.
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*. Jejak Pustaka.
- Panadero, E. (2017). *A review of self-regulated learning: Six models and four decades of research*. *Frontiers in Psychology*. Frontiers in Psychology. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- Prasetya, I. (2022). *Metodologi Penelitian*. Umsu Press.
- Prayoga, R., & Sunaryo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v4i1.3440>
- Putra, H. S. A., Mariasa, N., & Sudrajat, A. (2021). *Bunga Rampai Kajian Seni Budaya*. UNESA University Press.
- Rachmawati, D. A., Erita, Taihuttu, S., & Lekitoo, J. (2025). *Media Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.
- Rahmawati, S. T., Wijayama, B., Rahmayanti, N., & Utami, C. P. (2023). *Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Era Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and extrinsic motivation: Classic definitions and new directions*. . Contemporary Educational Psychology.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar [Development of Articulate Storyline Web-Based Interactive Learning Media on Science Learning in Grade V Elementary School]. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Saptadi, N. T. S., Purwati, H., Septiani, S., & Maulani, G. (2023). *Micro Teaching Teoritis & Praktis*. PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo Magetan. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(2), 153–161. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.175>

- Siahaya, A. (2020). *Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter*. Penerbit Adab.
- Siregar, B. H., Mansyur, A., Lumongga, S., & Rahmadani, F. (2022). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Umsu Press.
- Sugiyono. (2026). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, & Adiputra, D. K. (2025). *Manajemen Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Dan Pendidikan Nonformal*. Goresan Pena.
- Sweller J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2019). *Cognitive load theory*. Springer Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-8126-4>
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, & Bukhory, U. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian*. IAIN Madura Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. (2017). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*.
- Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Issue 1, pp. 147–173). (2003).
- Wahidah, N. I., Iskandar, Sakung, N. T., Fathonah, U., & Susila, H. R. (2019). *Metodologi Penelitian Pengembangan Dalam Pendidikan*. Lakeisha.
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Zimmerman, B. J. (2008). Investigating Self-Regulation and Motivation: Historical Background, Methodological Developments, and Future Prospects. *American Educational Research Journal*, 45 No. 1 (December), 166–183. <https://doi.org/10.3102/0002831207312909>

RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Majidah Nasution
NIM : 22160085
Tempat, Tanggal lahir : Panyabungan, 29 Februari 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jalan Harapan Sipolu-polu
Email : majidahnasution2902@gmail.com
No. HP : 081775274229

B. Nama Orang Tua

Ayah : Abdurrahman Nasution
Ibu : Misbah Pulungan
Alamat : Jalan Harapan Sipolu-polu
Pekerjaan Ayah : Pekebun
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga

C. Riwayat Pendidikan

1. Tahun 2011-2016 : SD Negeri 081 Panyabungn
2. Tahun 2016-2019 : SMP IT Al-Husnayain
3. Tahun 2019-2022 : SMA IT Al-Husnayain
4. Tahun 2022-2026 : STAIN Madina