

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar ke sarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 25 November 2023



Sintami

NIM 191240079

ABSTRAK

Sintami. 191240079. 2023. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Open Ended Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline untuk Materi Pecahan.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *open ended* menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline*, dan mengukur keefektifan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V. Jenis Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara, angket respon siswa, lembar validasi oleh validator, serta soal *pretest-posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Pengujian validitas dilakukan oleh ahli pembelajaran matematika dan praktisi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Langkah-langkah dalam mengembangkan media interaktif meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan lima tahap tersebut diperoleh data bahwa media interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran matematika. 2) Keefektifan media interaktif diperoleh berdasarkan pengujian N-gain sebesar 0,72 di mana berada dalam rentang $G > 0,7$ dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang telah dikembangkan menurut tahapan model ADDIE berada dalam kategori layak, dan media interaktif efektif digunakan bagi siswa kelas V SD/MI untuk mempelajari matematika materi pecahan.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Open Ended*, *Articulate Storyline*, Materi Pecahan.



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Jl. Raya Syeikh Nawawi Bantani No. 30 Curug – Serang Banten 42171

Nomor	: Nota Dinas	Kepada Yth
Lampiran	: 1 (satu) Eksemplar	Dekan Fakultas
Perihal	: Usulan Ujian Skripsi	Tarbiyah dan Keguruan
	a.n. Sintami	Di
	NIM: 191240079	Serang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Sintami, NIM: 191240079, yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Open Ended* Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Materi Pecahan”, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Serang, 25 November 2023

Pembimbing I,

Wida Rachmiati, S.Pd., M.Pd

NIP. 19820104 200604 2 001

Pembimbing II,

Dr. H. Juhji, M.Pd

NIDN. 2021098102

PERSETUJUAN

Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Open Ended* Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Materi

Pecahan

Oleh:

SINTAMI
NIM 191240079

Menyetujui,

Pembimbing I,



Wida Rachmiati, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820104 200604 2 001

Pembimbing II,



Dr. H. Juhji, M.Pd
NIDN. 2021098102

Mengetahui,

Dekan

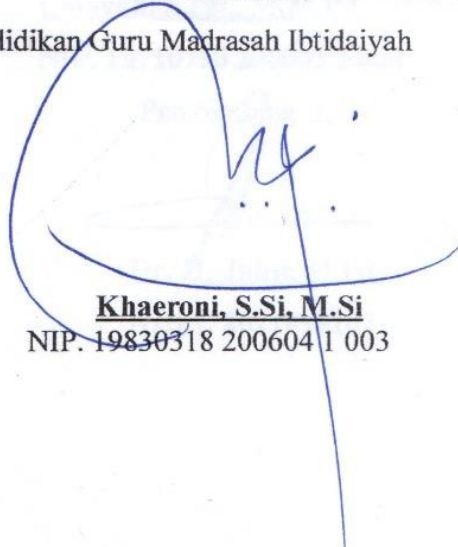
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Nana Junaidi, M.Ag
NIP. 197111029 199903 1 002

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Khaeroni, S.Si, M.Si
NIP. 19830318 200604 1 003

PENGESAHAN

Skripsi a.n. Sintami, NIM: 191240079, yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Open Ended* Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Materi Pecahan", telah diujikan dalam sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 21 Desember 2023

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota,



H. M. Rifqi Rijal. S.Si. M.M.Pd.

NIP. 19740731 199903 1 001

Sekretaris Merangkap Anggota,



Oman Farhurohman. M.Pd.

NIP. 19890619 202321 1 017

Anggota:

Penguji I,



Dr. Asep Saefurrohman. S.Si. M.Si.

NIP. 19780827 200312 1 003

Pembimbing I,



Wida Rachmiati. S.Pd. M.Pd.

NIP. 19820104 200604 2 001

Penguji II



Umayah. S.Psi. M.M.Pd.

NIP. 19710710 200003 2 008

Pembimbing II,



Dr. H. Juhji. M.Pd.

NIDN. 2021098102

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT. Setiap untaian kata yang terdapat dalam skripsi ini, saya persembahkan sepenuhnya untuk orang yang sangat saya cintai dan syukuri telah hadir di kehidupan saya, yaitu Abah dan Mamah sebagai orang tua hebat yang telah melakukan segala hal untuk saya sehingga sampailah saya pada titik ini. Serta syukur tak bisa diungkapkan untuk untaian doa yang senantiasa mereka panjatkan demi kebahagiaan dan kesuksesanku.

Teruntuk adik-adiku yaitu Muhamad Sahrul dan Muhammad Bilal Ar-Rasyiid yang selalu mendukung kakaknya agar tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tak lupa teruntuk keluarga, saudara-saudara, teman seperjuangan Jurusan PGMI 2019, dan semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

Bismillahirrahmanirrahiim

“Maka ingatlah kepada-Ku, Akupun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku.”

(QS Al-Baqarah: 152)

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.”

(QS Muhammad: 7)

“Tetaplah menjadi perhiasan di tengah akhir zaman, jadilah manusia yang taat kepada Allah SWT dan Rasul-Nya, Menjadikan syariat sebagai penjaganya dan Ridha Allah menjadi tujuan tertinggi”

Be the change, be the light, for our generation

(Sintami)



RIWAYAT HIDUP

Sintami, dilahirkan di Serang, pada tanggal 26 Januari 2000. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari Bapak Romlani dan Ibu Nurmah.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis sampai saat ini ialah:

1. SDN Tembong 1 lulus tahun 2012
2. SMPN 9 Kota Serang lulus tahun 2015
3. SMK Informatika Kota Serang lulus tahun 2018
4. Kemudian pada tahun 2019 melanjutkan ke perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat kemudahan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wa Sallam, beserta keluarga, sahabat, serta umatnya yang setia kepada ajarannya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi akhir pada jenjang strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten. Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari semua pihak yang telah memberikan bantuan baik sumbangan pemikiran, saran, dan kritik demi kesempurnaan hasil yang dicapai. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd., Rektor UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten.
3. Bapak Khaeroni, S.Si, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.
4. Ibu Fithri Meiliawati, M.Sn., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.

5. Ibu Wida Rachmiati, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing penulis dari awal hingga penyusunan skripsi ini selesai.
6. Bapak Dr. H. Juhji, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing penulis dari awal hingga penyusunan skripsi ini selesai.
7. Seluruh Dosen dan Staff Administrasi UIN SMH Banten yang telah menaruh simpati dan bantuan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Aan Subhan Pamungkas, M.Pd., sebagai dosen uji validasi ahli pembelajaran matematika
9. Ibu Hj. Heni Roslita, S.Pd, M.,, sebagai Kepala Sekolah SDN Tembong 1 yang telah memberikan izin penelitian.
10. Bapak Syahputra Hakim, S.Pd., sebagai guru kelas V A SDN Tembong 1 yang telah membenatu penulis untuk mendapatkan informasi penelitian.
11. Kepada Abah dan mamah yang sangat penulis sayangi, yang telah memotivasi dan memberikan banyak doa, usaha serta dukungan.
12. Kepada adik-adikku yang selalu memberikan dukungan dan doa serta kepada seluruh keluarga besar penulis.
13. Sahabat-sahabat yang telah merangkul penulis dalam dekapan Ukhuwah Islamiyah yang dengannya selalu memberikan motivasi dan yang selalu menyadarkan diri ini tentang hakikat kita di hadapan Allah SWT.
14. Kepada Fhina Noviyanti dan Citra Ayu Adiningsih yang telah memberikan kemudahan dan menemani penulis.
15. Kepada sohib-sohibku, terutama Iin Indarwati dan Dea Apiyah yang telah memberikan motivasi dan dukungan untuk penulis.

16. Teman-teman jurusan PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
17. Kepada *channel youtube* Bahyudin Nor yang telah memfasilitasi tutorial penggunaan *Articulate Storyline* dalam *channelnya*.
18. Kepada kucing kesayanganku Mocci dan Choki yang telah menemani setiap malam sampai penyusunan skripsi ini selesai.

Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat. Semoga segala kebaikan dan keikhlasan pihak yang terlibat dapat menjadi pemberat amal kebaikan dan mendapatkan keberkahan dari Allah SWT. Akhirnya hanya kepada Allah penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Serang, 27 November 2023

Penulis,

Sintami

NIM. 191240079

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
USULAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
H. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
A. Deskripsi Teori.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17

a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b.	Fungsi Media Pembelajaran.....	21
c.	Tujuan Media Pembelajaran.....	25
d.	Manfaat Media Pembelajaran.....	27
e.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	30
f.	Media Pembelajaran Interaktif.....	31
2.	Model Pembelajaran <i>Open Ended</i>	33
3.	Kemampuan Berpikir Kreatif.....	36
4.	Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	38
5.	Bilangan Pecahan.....	42
a.	Pengertian Pecahan.....	42
b.	Pecahan Biasa.....	43
c.	Penjumlahan Pecahan.....	45
d.	Pengurangan Pecahan.....	46
B.	Penelitian Terdahulu.....	47
C.	Kerangka Berpikir.....	51

BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 54

A.	Metode Penelitian.....	54
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	55
1.	Analisis (<i>Analysis</i>).....	57
2.	Perancangan (<i>Design</i>).....	58
3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	59
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	66
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	67
C.	Jenis Data.....	67
D.	Sumber Data Penelitian.....	68
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	69
1.	Wawancara.....	69
2.	Kuesioner.....	70
3.	Tes.....	70
F.	Instrumen Penelitian.....	71

1. Lembar Wawancara.....	71
2. Lembar Kuesioner.....	72
3. Kisi-Kisi Tes.....	75
G. Teknik Analisis Data.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	84
A. Hasil Penelitian.....	84
1. Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Open Ended</i> Menggunakan Aplikasi <i>Articilate Storyline</i>	84
a. Analisis (<i>Analysis</i>).....	84
b. Perancangan (<i>Design</i>).....	94
c. Pengembangan (<i>Development</i>).....	96
d. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	119
e. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	120
2. Keefektifan Media Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V.....	121
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	125
BAB V PENUTUP.....	131
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA.....	133
LAMPIRAN.....	153

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Media Interaktif.....	61
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Kelas V A.....	72
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Pembelajaran matematika.....	74
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Praktisi Pembelajaran.....	74
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa.....	75
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Tes Pilihan Uraian.....	76
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif.....	76
Tabel 3.8 Kriteria Skor Penilaian Skala Likert.....	79
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Media.....	79
Tabel 3.10 Kriteria Respon Siswa.....	80
Tabel 3.11 Kriteria Keefektifan Media Interaktif.....	83
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	93
Tabel 4.2 Daftar Validator.....	110
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Pembelajaran Matematika.....	111
Tabel 4.4 Kuesioner dan Saran Perbaikan Ahli Pembelajaran Matematika.....	113
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	114
Tabel 4.6 Hasil Rspn Uji Coba Kelompok Kecil.....	117
Tabel 4.7 Hasil Rspn Uji Coba Lapangan.....	119
Tabel 4.8 Hasil N-gain.....	122
Tabel 4.9 Hasil Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	123
Tabel 4.10 Persentase Kriteria N-gain.....	124
Tabel 4.11 Hasil Rata-rata Uji N-gain.....	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Kerja <i>Articulate Storyline</i>	41
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif.....	53
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	56
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Media Interaktif.....	60
Gambar 4.1 Diagram Pertanyaan 1 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	86
Gambar 4.2 Diagram Pertanyaan 2 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	87
Gambar 4.3 Diagram Pertanyaan 3 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	87
Gambar 4.4 Diagram Pertanyaan 4 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	88
Gambar 4.5 Diagram Pertanyaan 5 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	89
Gambar 4.6 Diagram Pertanyaan 6 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	89
Gambar 4.7 Diagram Pertanyaan 7 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	90
Gambar 4.8 Diagram Pertanyaan 8 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	91
Gambar 4.9 Diagram Pertanyaan 9 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	91
Gambar 4.10 Diagram Pertanyaan 10 Kuesioner Kebutuhan Siswa.....	92
Gambar 4.11 Tampilan Video Intro Media Interaktif.....	97
Gambar 4.12 Tampilan <i>Slide</i> Memulai Pembelajaran.....	98
Gambar 4.13 Tampilan <i>Slide</i> Pengisian Identitas Siswa.....	99
Gambar 4.14 Tampilan <i>Slide</i> Petunjuk Penggunaan Media.....	100
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama pada Media Interaktif.....	100
Gambar 4.16 Tampilan Deskripsi Pembelajaran Kompetensi Dasar.....	101
Gambar 4.17 Tampilan Deskripsi Pembelajaran Tujuan Pembelajaran.....	102
Gambar 4.18 Tampilan Deskripsi Pembelajaran Peta Konsep.....	102
Gambar 4.19 Tampilan Video Ilustrasi.....	103
Gambar 4.20 Tampilan Video Ilustrasi.....	104
Gambar 4.21 Tampilan Menemukan Solusi.....	104
Gambar 4.22 Tampilan <i>Slide</i> Penjumlahan Pecahan.....	105
Gambar 4.23 Tampilan <i>Slide</i> Menemukan Solusi.....	106
Gambar 4.24 Tampilan <i>Slide</i> Pengurangan Pecahan.....	106
Gambar 4.25 Tampilan <i>Slide</i> Menghitung Pecahan.....	107
Gambar 4.26 Tampilan <i>Slide</i> Berlatih.....	107
Gambar 4.27 Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal serta Kolom Jawaban.....	108
Gambar 4.28 Tampilan <i>Slide</i> Aktivitas Siswa.....	108
Gambar 4.29 Tampilan <i>Slide</i> Pustaka.....	109
Gambar 4.30 Tampilan <i>Slide</i> Biodata Pengembang.....	109
Gambar 4.31 Diagram Rekapitulasi Penilaian Ahli Pembelajaran Matematika.....	113
Gambar 4.32 Diagram Rekapitulasi Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	114
Gambar 4.33 Selisih Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	124