

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
E. Kerangka Berpikir.....	6
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. Media pembelajaran.....	16
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
C. <i>Articulate Storyline</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	27
D. Materi Unsur Seni Rupa di SD/MI.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	45
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	45
B. Jenis dan Sumber Data.....	53

C. Teknik Pengumpulan Data	54
D. Teknik Analisis Data	62
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Deskripsi Data.....	67
B. Hasil Penelitian	70
C. Pembahasan.....	102
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	123
RIWAYAT HIDUP.....	189



TAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Teknologi	24
Tabel 2. 2 Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Multimedia	25
Tabel 2. 3 Persyaratan <i>hardware</i> dan <i>software</i> tertentu untuk menginstal aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	29
Tabel 2. 4 Warna Skunder	41
Tabel 2. 5 Warna Tersier (<i>Tertiary Color</i>)	42
Tabel 3. 1 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	55
Tabel 3. 2 Instrumen Angket Validasi Ahli Media	56
Tabel 3. 3 Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa	56
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	57
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	58
Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	58
Tabel 3. 7 Kriteria Jawaban Validasi Ahli	60
Tabel 3. 8 Instrumen Angket Respon Peserta didik	61
Tabel 3. 9 Kisi Kisi Angket Respon Peserta didik	61
Tabel 3. 10 Kriteria Jawaban Respon Peserta Didik	62
Tabel 3. 11 Kategori Skor Dalam Skala <i>Likert</i>	64
Tabel 3. 12 Penilaian Hasil Angket Respon Peserta Didik	64
Tabel 3. 13 Kriteria <i>N-Gain</i>	66
Tabel 3. 14 Kriteria Keefektifan Hasil Belajar.....	66
Tabel 3. 15 Waktu Penelitian.....	66
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum	71
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan Validasi Ahli.....	77
Tabel 4. 3 Revisi Media Pembelajaran.....	78
Tabel 4. 4 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline	82
Tabel 4. 5 Validasi Ahli	92
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Materi.....	94
Tabel 4. 7 Validasi Ahli Media	95
Tabel 4. 8 Validasi Ahli Bahasa.....	96
Tabel 4. 9 Angket Respon Pendidik	98

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Data Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 pada Unsur Seni Rupa.....	99
Tabel 4. 11 Jadwal Kegiatan Uji Keefektivitasan.....	100
Tabel 4. 12 Nilai Rata-Rata Pretest, Posttest, dan N-Gain Peserta didik	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	9
Gambar 2. 1 Tampilan Pembuka Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	30
Gambar 2. 2 Tampilan menu aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	30
Gambar 2. 3 Tampilan <i>Scene</i> Saat Menjalankan <i>Articulate Storyline 3</i>	31
Gambar 2. 4 Tampilan <i>Slide Articulate Storyline 3</i>	31
Gambar 2. 5 Tampilan Objek Layer Pada <i>Articulate Storyline 3</i>	32
Gambar 2. 6 Pameran Seni Rupa PGMI UIN Sunan Gunung Djati Bandung	35
Gambar 2. 7 Contoh Seni rupa murni	37
Gambar 2. 8 Contoh Seni Rupa Terapan.....	37
Gambar 2. 9 Raut Titik Jika Diperbesar	38
Gambar 2. 10 Macam Macam Garis	39
Gambar 2. 11 A) Bidang Geometris, B) Organik, C) Bersudut, D) Gabungan, E) Tidak Beraturan, F) Maupun Kebetulan.....	40
Gambar 2. 12 Pengatur Bidang Karya Seni Rupa Yang Melahirkan Kesan Dinamis (Kiri: Unsplash, Jhon Schaidler, Kanan: Unsplash, Alexander).	40
Gambar 2. 13 Contoh Tekstur: Kiri, Tekstur Kasar Pada Kulit Batang Pohon (Foto: Sukarman); Tengah, Tekstur Halus Pada Permukaan Kertas; Kanan, Tekstur Kasar Pada Lukisan <i>Wheatfield With Crows</i> Karya Vincent Van Gogh.....	42
Gambar 2. 14 Unsur Gelap Terang.....	44
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	46
Gambar 3. 2 <i>Storyboard Articulate Storyline</i>	49
Gambar 3. 3 <i>Background</i> Aplikasi	50
Gambar 3. 4 <i>Slide Menu</i>	50
Gambar 3. 5 <i>Slide Materi Ajar</i>	51
Gambar 3. 6 <i>Slide Unsur Seni Rupa</i>	51
Gambar 4. 1 Madrasah Interaktif MIMHa	68
Gambar 4. 2 <i>Storyboard Articulate Storyline</i>	73
Gambar 4. 3 Halaman Utama.....	74
Gambar 4. 4 Menu <i>Articulate Storyline</i>	74
Gambar 4. 5 Halaman <i>Games Articulate Storyline</i>	75

Gambar 4. 6 Halaman <i>Quiz Articulate Storyline</i>	75
--	----

