

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN IPS TERPADU**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**NAFI ALIN BURHANNUDIN**

**NIM. 211417064**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**MARET 2021**

**IAIN**  
AMAN AMPEL  
**PONOROGO**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN IPS TERPADU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



OLEH

NAFI ALIN BURHANNUDIN

NIM. 211417064

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**MARET 2021**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nafi' Alin Burhannudin  
NIM : 211417064  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
*Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



**Risma Dwi Arisona, M.Pd**  
NIP.199101102018012001

Tanggal, 28 April 2021

Mengetahui,

Ketua

Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo



**Dr. M. Svafiq Humaisi, M.Pd.**

NIP. 198204072009011011



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Nafi' Alin Burhannudin  
Nim : 211417064  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu.

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Negeri Ponorogo pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 20 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 26 Mei 2021

Ponorogo, 26 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc, M.Ag  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Dr. Syafiq Humaisi, M.Pd.
2. Penguji I : Dra. Aries Fitriani, M.Pd.
3. Penguji II : Risma Dwi Arisona, M Pd.

( Syafiq )

( Aries )

( Risma )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...Alhamdulillahirobbil'alamin,

Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, dan karuniaNya kepada saya. Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- ❖ Kedua orang tuaku tersayang, Abi dan Umi (Amin Paryono dan Sutarsih) terimakasih untuk cinta dan kasih sayangnya serta pengorbanannya yang tak bisa diukur selama hidupku ini, terima kasih atas semuanya semoga kelak bisa berbakti dengan lebih baik lagi. Amiin.
- ❖ Adik-Adikku tersayang, Aghnia & Arina yang memberikan semangat dan motivasi .
- ❖ Pondokku tercinta, Pondok Pesantren Modern Babussalam, Bapak Pimpinan dan Asatidz yang membimbing perjalanan hidupku selama di pesantren.
- ❖ Teman Temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu khususnya teman sekelasku IPS B IAIN Ponorogo 2017 dan Almamaterku tercinta IAIN Ponorogo.
- ❖ Kepada semua pihak yang tidak mampu peneliti uraikan satu-persatu yang selalu medoakan, memberikan semangat, motivasi dan pengalaman yang berharga dalam setiap perjalanan hidup peneliti, selama ini. saya ucapkan banyak terima kasih.



IAIN  
PONOROGO

## MOTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسْئُوا  
وُجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا

**Artinya :** “ *Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri. Apabila datang saat hukuman (kejahatan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu lalu mereka masuk ke dalam masjid (Masjidil Aqsa), sebagaimana ketika mereka memasukinya pertama kali dan mereka membinasakan apa saja yang mereka kuasai*”<sup>1</sup> (QS; Al-Isra’ Ayat 7)



<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahan (Semarang: Kumudasmoro Grafindo, 1994)

## ABSTRAK

**Nafi' Alin Burhannudin.** 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Risma Dwi Arisona, M.Pd.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3**

Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran IPS Terpadu tentu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki lingkup materi yang begitu luas. Keluasan materi yang meliputi Negara Negara Asean dan berbagai karakteristiknya menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk bisa memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi tersebut. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal dan efektif baik itu dengan belajar mandiri maupun dengan pembelajaran di kelas.

Penelitian pengembangan ini di lakukan di MTs An-Najihah Madiun pada tahun ajaran 2020/2021. Tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini untuk menciptakan media pembelajaran yang valid dan efektif serta mendapatkan respon yang baik. Media dan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif akan memudahkan guru untuk meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan di atas, digunakan pendekatan penelitian pengembangan yang disesuaikan rumusan masalah dengan menggunakan model pengembangan model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi sampai 6 tahap yaitu; 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk, 4) Validasi produk, 5) Revisi produk, dan 6) Uji coba produk. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian ini berupa validasi media dan angket responden. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan dikembangkan menjadi produk media pembelajaran dengan mengelola data dari sumber, kemudian menghitung hasil dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian data ditemukan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang divalidasi oleh dosen ahli media memperoleh nilai presentase akhir sebesar 86,9% masuk pada kategori sangat layak, dan divalidasi ahli materi dengan nilai presentase akhir sebesar 82,10% juga masuk pada kategori sangat layak, kemudian berdasarkan respon siswa diperoleh nilai 80,87 % masuk pada kategori sangat menarik , dan dari respon guru diperoleh nilai 81% juga masuk pada kategori sangat menarik. Pada saat diujicobakan diperoleh hasil pretest dan posttest nilai rata – rata siswa 45 sebelum menggunakan media, dan 73,75 setelah menggunakan media. Berdasar KKM 70 diperoleh presentase sebesar 81,25 % dari total jumlah siswa yang mampu mencapai batas KKM. Maka dengan ini dapat disimpulkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, kami panjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tiada suatu halangan yang berarti. Sholawat serta salam tak lupa kami curahkan kepada Nabi Muhammad SAW seorang pejuang dan teladan bagi seluruh umat.

Terselesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan seluruh pihak yang turut membantu baik materi maupun moral. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag. selaku rektor IAIN Ponorogo.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc. M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
3. Dr. Syafiq Humaisi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
4. Risma Dwi Arisona, M Pd. Selaku pembimbing skripsi ini.
5. Damanhuri, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MTs An-Najihah Madiun yang telah memberikan izin penelitian.
6. Puji Lestari, S.Pd. selaku guru IPS MTs An-Najihah Madiun yang membantu dalam penelitian ini.
7. Seluruh siswa kelas VIII MTs MTs An-Najihah Madiun, selaku responden yang ada pada penelitian ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.



Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti tetap berusaha semaksimal mungkin untuk menyusun skripsi ini dengan baik dan benar. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan peneliti selanjutnya.

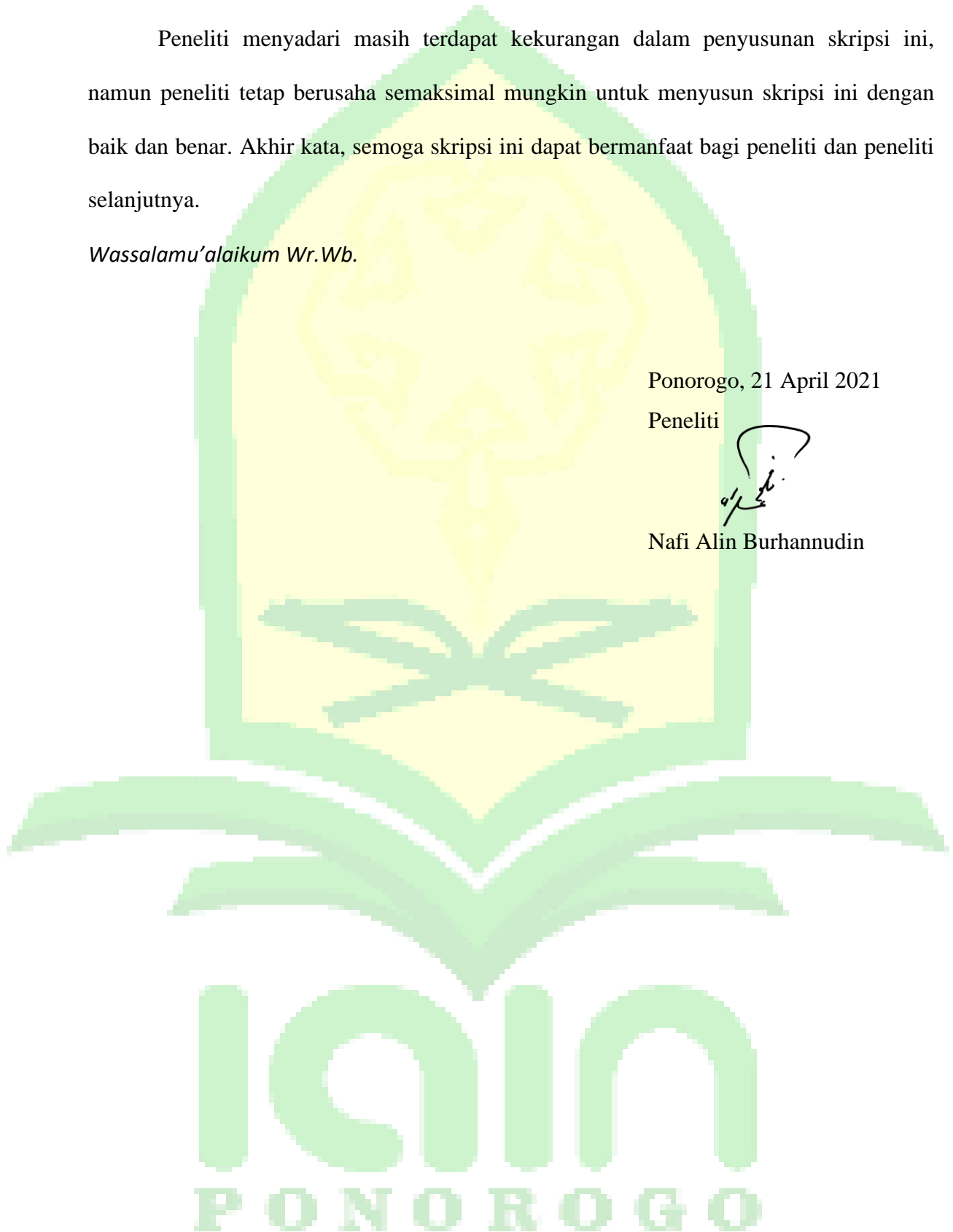
*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Ponorogo, 21 April 2021

Peneliti



Nafi Alin Burhannudin



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTO.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Keterbaharuan Produk .....	5
C. Identifikasi Masalah.....	5
D. Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	6
E. Rumusan Masalah.....	6
F. Tujuan Pengembangan.....	7
G. Pentingnya Pengembangan .....	7
H. Spesifikasi Produk .....	8
I. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu.....	10

B. Kajian Teori .....	12
1. Deskripsi Teori .....	12
2. Kerangka berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Subjek Dan Lokasi Penelitian.....	27
C. Desain Penelitian .....	27
D. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Instrumen Penelitian .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Penelitian .....	42
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	42
2. Hasil Pengembangan Produk.....	42
B. Pembahasan .....	46
1. Pembahasan Hasil Validasi Ahli .....	46
2. Pembahasan Hasil Revisi.....	52
3. Pembahasan Uji Coba Produk Terbatas.....	54
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran .....	62
1. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut. ....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

SURAT IZIN PENELITIAN

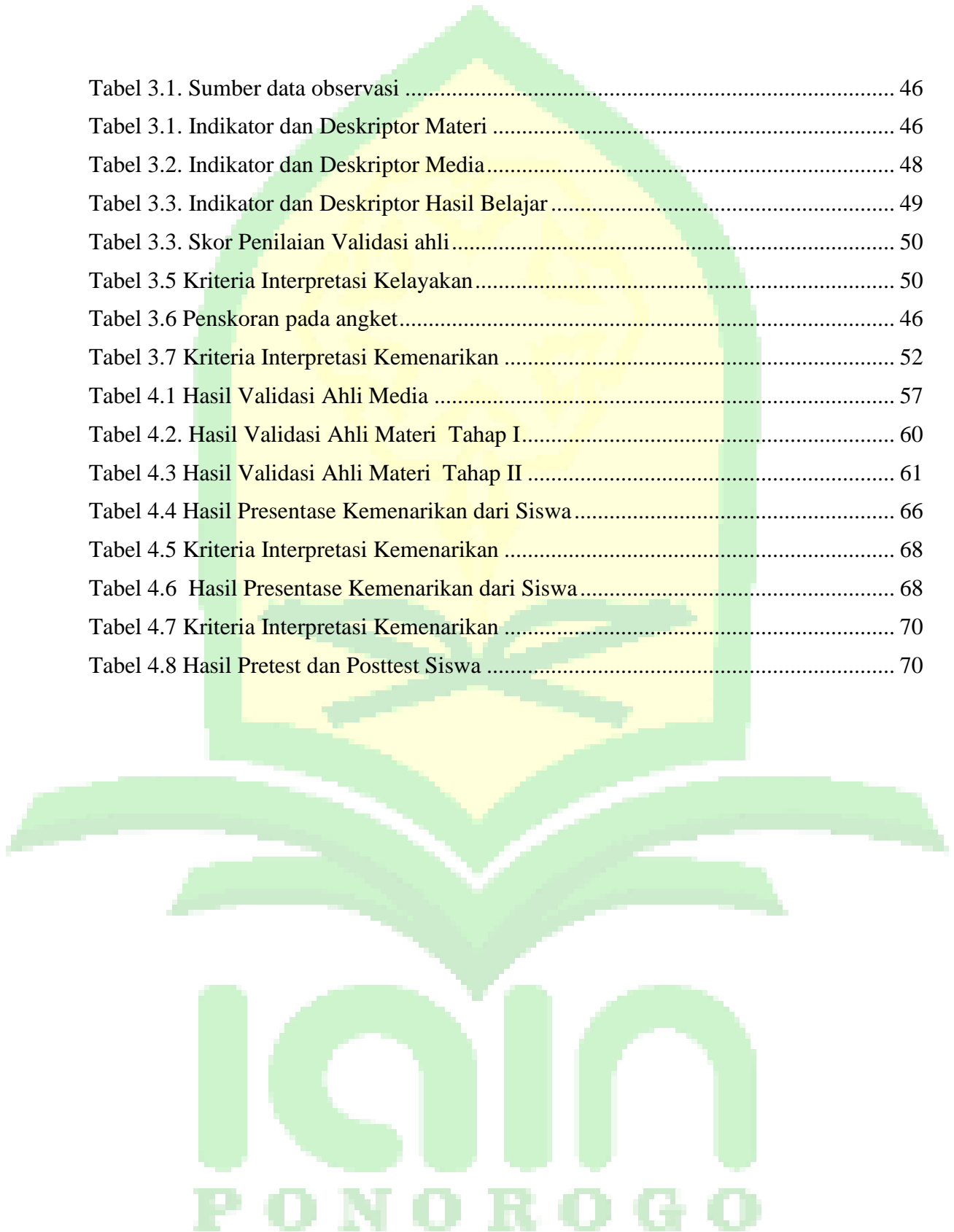
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN



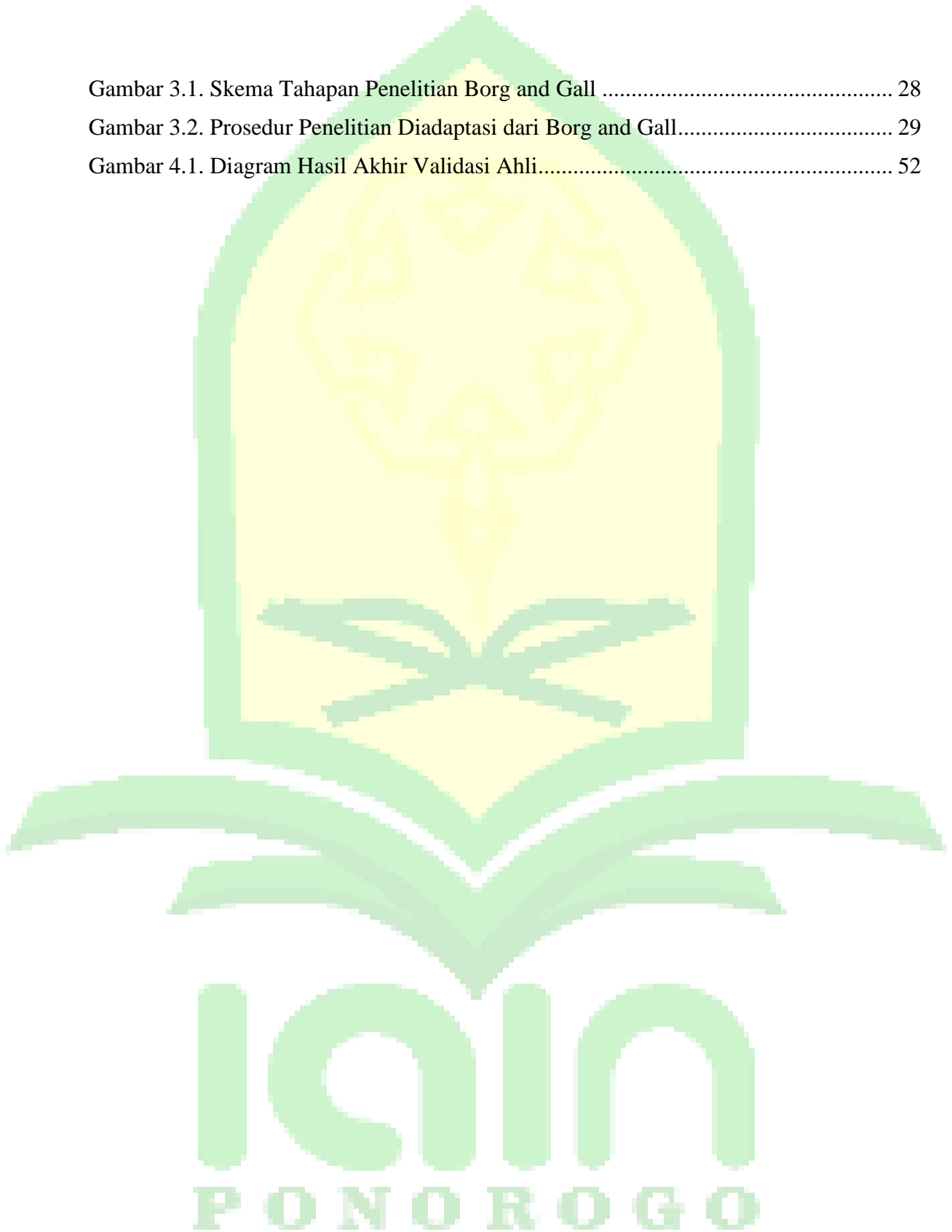
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Sumber data observasi .....	46
Tabel 3.1. Indikator dan Deskriptor Materi .....	46
Tabel 3.2. Indikator dan Deskriptor Media.....	48
Tabel 3.3. Indikator dan Deskriptor Hasil Belajar .....	49
Tabel 3.3. Skor Penilaian Validasi ahli.....	50
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	50
Tabel 3.6 Penskoran pada angket.....	46
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Kemenarikan .....	52
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media .....	57
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II .....	61
Tabel 4.4 Hasil Presentase Kemenarikan dari Siswa.....	66
Tabel 4.5 Kriteria Interpretasi Kemenarikan .....	68
Tabel 4.6 Hasil Presentase Kemenarikan dari Siswa.....	68
Tabel 4.7 Kriteria Interpretasi Kemenarikan .....	70
Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Posttest Siswa .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Skema Tahapan Penelitian Borg and Gall .....	28
Gambar 3.2. Prosedur Penelitian Diadaptasi dari Borg and Gall.....	29
Gambar 4.1. Diagram Hasil Akhir Validasi Ahli.....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Layout Produk .....	66
Lampiran 2 : Angket Instrumen .....	117
Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli .....	121
Lampiran 4 : Dokumentasi.....	130
Lampiran 5 : Riwayat Hidup.....	133
Lampiran 6 : Surat Pengantar Penelitian.....	134
Lampiran 7 : Surat Telah Melakukan Penelitian .....	135
Lampiran 8 : Pernyataan Keaslian Tulisan .....	136



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah sebuah rangkaian proses yang terdiri dari banyak komponen, salah satunya adalah interaksi seseorang dengan lingkungannya. Pertanda berhasilnya proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dari orang yang belajar yang disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Salah satu proses belajar yang dilakukan secara formal adanya proses pendidikan di sekolah, dimana pendidikan formal ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terarah, dan terencana, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap<sup>2</sup>

Pada era globalisasi seperti saat ini, menuntut adanya sumber manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas diperoleh dari sistem Pendidikan yang berkualitas juga dengan proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi berbagai komponen di dalam pembelajaran, komponen utamanya adalah guru dan siswa. Guru sebagai individu yang memiliki tugas mengatur jalannya pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Siswa sebagai subjek yang menerima materi yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang kondusif terlihat dari hubungan timbal balik yang dilakukan antara guru dan siswa.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

---

<sup>2</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2014 ), 32.



Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sejatinya membutuhkan inovasi salah satunya pada pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini contohnya powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain lain. Mengingat kebanyakan guru belum memanfaatkan media yang efektif dan masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga membuat para siswa bosan mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.<sup>3</sup> Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>5</sup> Selain itu Arsyad juga mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

---

<sup>3</sup> Ibid., hal. 10

<sup>4</sup> Ibid., hal. 15

<sup>5</sup> Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 7.

2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.<sup>6</sup>

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Namun, pada praktiknya tidak semua guru dapat mengembangkan media pembelajaran. Kemampuan serta pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan guru untuk berinovasi lebih.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs An - Najihah, peneliti menemukan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), Ibu Puji Lestari, S.E selaku guru mata pelajaran IPS menjelaskan hampir 50% siswa masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menindaklanjuti temuan tersebut peneliti, melakukan pengamatan dalam kelas dan menemukan rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hal itu terlihat dari aktivitas siswa yang lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa cenderung pasif bila guru memberikan pertanyaan.

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang kurang memadai untuk efektifitas

---

<sup>6</sup> Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2014 ), 26

pembelajaran. hal ini dikarenakan Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang interaktif dalam proses pembelajaran, menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa bosan. selain itu Teknologi komputer belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran IPS Terpadu, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar siswa. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* . Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi mengenal negara-negara ASEAN agar dapat disampaikan menggunakan visualisasi yang interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran IPS di MTs An - Najihah tentu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki lingkup materi yang begitu luas. Keluasan materi yang meliputi Negara Negara Asean dan berbagai karakteristiknya menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk bisa memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi tersebut. Menurut Ibu Puji Lestari, S.Pd beberapa materi yang seringkali sulit dipahami oleh siswa yaitu mengenai peta negara-negara ASEAN dan karakteristik negara - negara ASEAN. Kedua materi tersebut seringkali sulit dipahami siswa karena materi mengenal negara - negara ASEAN perlu media yang dapat menjelaskan letak geografis dan karakteristik setiap negara.

*Articulate Storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui templete yang di publish baik offline maupun online.

Menurut Amiroh *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten

berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi.<sup>7</sup> Aplikasi ini sangat berguna untuk membuat modul e-learning interaktif maupun pembelajaran online. Tampilan dashboard Sekilas mirip dengan PowerPoint, tetapi menawarkan lebih banyak fungsionalitas dan opsi untuk penerbitan sebagai halaman web HTML5. *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk menghasilkan simulasi, kuis, interaksi drag-and-drop, rekaman layar, dan banyak objek e-learning lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

Kelebihan dari *Articulate storyline* yang merupakan software authoring tools yaitu memiliki beberapa persamaan dengan Microsoft Powerpoint akan tetapi software ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran yang sangat menarik karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk dapat menambah quiz, sehingga saat peserta didik mengoperasikan media mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran, dan juga produk *Articulate Storyline* ini bisa dipublikasikan ke berbagai bentuk output.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Mengetahui Negara – Negara Asean Kelas 8 Mata Pelajaran Ips Terpadu”

## **B. Keterbaharuan Produk**

*Articulate Storyline* memiliki perbedaan yang dapat dianggap keterbaharuan daripada media pembelajaran yang lain karena dapat digunakan untuk membuat media presentasi yang interaktif dan memiliki fitur yang hampir sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character sehingga sangat cocok digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berfikir terstruktur dan mandiri dalam belajar namun tetap sesuai dengan kompetensi dasar maupun kompetensi inti dari materi pembelajaran.

## **C. Identifikasi Masalah**

1. Siswa menganggap KBM berjalan membosankan, dan kurang menarik. Dibuktikan dengan observasi dan wawancara dengan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti.

---

<sup>7</sup> Amiroh. *Mahir Membuat Media Interaktif Arrticulate Storyline*. (Yogyakarta : Pustaka Ananda Srva, 2019), 6.

2. Siswa kurang melakukan aktivitas yang interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dibuktikan dengan observasi terhadap peserta didik yang dilakukan oleh peneliti.
3. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Dibuktikan dengan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh peneliti.
4. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar siswa, yang dapat menunjang pembelajaran. Dibuktikan dengan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh peneliti.

#### **D. Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan**

Berdasar pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi pengembangan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Batasan pengembangan merupakan kegiatan peneliti dalam membatasi pengembangan produk yang diteliti. Hal tersebut dikarenakan luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan yang ada, baik waktu, dana dan tenaga maka peneliti akan membatasi pengembangan sebagai berikut

1. Penelitian ini ditujukan pada pengembangan suatu produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Mengetahui Negara – Negara Asean Mata Pelajaran IPS Terpadu.
2. Penelitian ini dilaksanakan dan diuji coba secara terbatas di Kelas VIII MTs An-Najihah Kebonsari Madiun pada tahun ajaran 2020/2021 M.
3. Penilaian kelayakan multimedia dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon kemenarikan pendidik dan siswa.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran mengenal negara – negara Asean.
2. Bagaimana validitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*

pada materi mengenal negara – negara Asean.

3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara Asean.
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara Asean.

#### **F. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan media interaktif dalam proses pembelajaran mengenal negara – negara Asean.
2. Mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara Asean.
3. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara Asean.
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara Asean.

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

Manfaat yang peneliti harapkan dari penulisan penelitian ini adalah:

##### 1. Secara Teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan khazanah keilmuan dan sebagai referensi dalam pemilihan media pembelajaran yang interaktif.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Untuk Peneliti

Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan Software *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang interaktif..

###### b. Untuk Universitas

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

c. Untuk pendidik

Guru dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui media ini karena memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.

d. Untuk Siswa

Untuk Siswa dapat cepat memahami materi menggunakan media pembelajaran yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka dan juga meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran IPS yang disampaikan.

## H. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dibuat untuk tema mengenal negara – negara ASEAN pada KD 3.1 untuk kelas VIII SMP/ MTs kurikulum 2013.
2. Produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran digital yang menggunakan komputer dan web.
3. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diupayakan menjadi media belajar yang dapat membantu siswa dan memudahkan dalam memahami materi pelajaran.
4. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk belajar siswa secara terbimbing maupun mandiri.

## I. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Mengenal Negara – Negara Asean Mata Pelajaran Ips Terpadu Di MTs An-Najihah Kebonsari Madiun”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

P O N O R O G O

## 1. Pengembangan

Kata pengembangan mengacu pada upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Apabila dikaitkan dengan konteks dalam bidang pendidikan, pengembangan yaitu suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.

## 2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

## 3. *Articulate Storyline 3*

*Articulate Storyline 3* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi articulate storyline berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.





## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Agar tidak terjadinya duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang telah diteliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama, maka dilakukan pengamatan berupa telaah pustaka yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian penulis diantaranya:

Pertama, Jurnal Nasional dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*” yang diterbitkan oleh *economic and education journal* Vol. 2 No. 2 dan ditulis oleh Fitriyah Nur Rohmah dan Imam Bukhori pada tahun 2020. Penelitian ini menunjukkan Media pembelajaran ini telah valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dan media pendukung pembelajaran jarak jauh.<sup>8</sup>

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan perbedaannya hardware dan mata pelajaran berbeda, pada penelitian ini memakai hardware computer sedangkan mata pelajarannya yaitu IPS Terpadu.

Kedua, Jurnal Nasional dengan judul “*Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2*” yang diterbitkan oleh *AdMathEdu* Vol.8 No.2 dan ditulis oleh Ryan Angga Pratama pada tahun 2018. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* memiliki hasil pengujian yang valid, praktis dan efektif untuk media pembelajaran.<sup>9</sup>

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dan model penelitian yang sama yaitu Borg & Gall, Sedangkan perbedaan terdapat pada mata pelajaran dan variable independennya, pada penelitian ini mata pelajaran IPS Terpadu dengan variable independennya hasil belajar.

---

<sup>8</sup>Fitriyah Nur Rohmah dan Imam Bukhori, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan.”. *ecoducation*. vol. 2. 2020, 167.

<sup>9</sup>Ryan Angga Pratama, “Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2”. *AdMathEdu*. Vol.8 No.2. 2018, 185.

Ketiga, Artikel dengan judul “*Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis Elearning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat Sma Di Era Industri 4.0*” yang diterbitkan oleh Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan dan ditulis oleh Syarif Amin Al Habib pada tahun 2020. Penelitian ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan *Articulate Storyline* pada ranah kognitif berpotensi meningkatkan hasil belajar yaitu dalam menjelaskan, menganalisis, dan mengelompokkan, pada aspek afektif mampu meningkatkan hasil belajar dalam hal pengenalan, pemberian respon, dan penghargaan terhadap nilai, pada aspek psikomotor mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ketrampilan meniru, memanipulasi, artikulasi, dan naturalisasi/pengalamiaahan.<sup>10</sup>

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran, sama-sama menggunakan variable independent hasil belajar. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan metode penelitian pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu studi pustaka (library research).

Keempat, Jurnal International dengan judul “*Self-study Preparation via Articulate Storyline /Rise Improves Students’ Motivation*” yang diterbitkan oleh SSPIS 2019 USM dan ditulis oleh Juhari Sham bin Jusoh a dan Azalan Bayu bin Zakaria pada tahun 2019. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* setelah dikembangkan mampu meningkatkan motivasi siswa sebagai persiapan belajar mandiri terbaik sebelum memasuki kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua (ESL).<sup>11</sup>

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dan metodologi penelitian pengembangan. Perbedaan terdapat pada variable independent yaitu *self study* dan kelas studi yaitu Bahasa Inggris.

Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*” pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan ditulis oleh Thofan Aradika Putra pada tahun 2018. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* memiliki hasil pengujian yang valid, praktis dan efektif untuk media

---

<sup>10</sup>Syarif Amin Al Habib, “Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis Elearning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat Sma Di Era Industri 4.0”. *Artikel*.2020.

<sup>11</sup> Juhari Sham B. J a dan Azalan Bayu B. Z “Self-study Preparation via Articulate Storyline/Rise Improves Students’ Motivation”. *SSPIS 2019 USM. Artikel*, 2019

pembelajaran.<sup>12</sup>Persamaan pada penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan metodologi penelitian pengembangan.Perbedaan terdapat pada materi dan media yang digunakan, pada penelitian ini memiliki materi trigonometri dan menggunakan *Macromedia Flash* sebagai medianya.

## B. Kajian Teori

### 1. Deskripsi Teori

#### a. Pengembangan Media Pembelajaran

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>13</sup>Sedangkan pengembangan sendiri dapat diartikan sebagai modifikasi suatu produk yang sudah ada sehingga menciptakan produk yang baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembang dan dapat bermanfaat lebih dari produk sebelumnya.

Kata media dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘penghantar’ dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasaa ‘ilu) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>14</sup>

*Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut..<sup>15</sup> Media pada umumnya digunakan sebagai wadah menyalurkan sesuatu yang bersifat abstrak

---

<sup>12</sup>Thofan Aradika Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri”. *Skripsi*.2018.

<sup>13</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* ( Bandung : Alfabeta, 2017), 402.

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010). 8.

<sup>15</sup> Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2. 2010, 1 - 10

maupun non abstrak. Dalam pendidikan media sangat berpengaruh penting sebagai perantara dalam mentransferkan ilmu kepada siswa.

Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan, media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Robert Hanick dkk yang disitir oleh Benni Agus Pribadi mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dalam sudut yang sama, Kemp dan Dayton mengemukakan, peran media dalam proses komunikasi sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*)<sup>16</sup>

Sedangkan istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan pebelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Pada upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru, pembelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pembelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran<sup>17</sup>. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran terjadi<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 11 No. 1. 2014. 131

<sup>17</sup> M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal Kwangsan*. Vol. 1. No. 2. 2013, 98.

<sup>18</sup> Wulandari Adi Putri Kusumadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya.". *Jurnal ITedu*. Vol. 1. No. 1. 2016, 104.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka transfer ilmu pengetahuan yang efektif pada proses pembelajaran dan pengajaran dalam melaksanakan pendidikan di lembaga sekolah.

Contoh media yang digunakan untuk sumber daya pendukung keberhasilan pelaksanaan Pembelajaran, yaitu:

1. Audio (pita audio/kaset, piringan audio, dan radio/ rekaman siaran).
2. Cetak (buku teks program, buku pegangan, buku tugas)
3. Audio cetak ( buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio)
4. Proyek visual diam ( film bingkai/slide, film rangkai)
5. Proyek visual diam dengan audio (film bingkai/ slide suara)
6. Visual gerak (film bisu)
7. Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
8. Benda (benda nyata, model tiruan) dan Komputer.<sup>19</sup>

**b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran**

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pe-nyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi

---

<sup>19</sup> Zahara Mustika, "Urgenitas Media Dalm Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif". *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*. Vol. 1.No. 1. 2015, 65.

juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa

3) Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>20</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

---

<sup>20</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XVI. No. 1, 2018, 100.

- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>21</sup>

Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dan maksimal maka manfaatnya bagi siswa dapat meningkatkan minat belajarnya karena mereka tidak hanya menjadi objek pembelajaran namun juga sebagai subjeknya . selain itu pengalaman siswa dapat terikat kuat di memori apabila pembelajaran dapat dikombinasikan dengan berbagai faktor yang dapat memengaruhi minat belajar. Karena itu media yang digunakan harus dirancang sematang dan semaksimal mungkin.

### c. **Prosedur Pemilihan Media**

Media pembelajaran adalah senjata guru untuk mentransferkan ilmu maka dalam pembelajaran ketika seorang guru membuat persiapan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana memilih media yang efektif untuk dijadikan sumber belajar siswa.

Sebelum melakukan proses pemilihan media ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Yaitu :

- 1) Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media
- 2) Adanya familiaritas media arakteristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan

---

<sup>21</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *AXIOM*, Vol. VII. No. 1. 2018. 94

- 3) Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau diperbandingkan
- 4) Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan.

Maka dari itu pemilihan media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan. Kesalahan dalam pemilihan media baik jenis media dan materi yang akan disampaikan akan berdampak pada ketidaksampaian informasi yang diberikan. Maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah :

- 1) Tujuan penggunaan

Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi. Media pembelajaran yang digunakan apakah dapat mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran pada domain kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Jadi pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, apakah menggunakan media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak atau sebagainya.

- 2) Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Bagaimanakah karakteristik pengguna media, berapa jumlahnya, bagaimana motivasi dan minat belajar mereka. Mengetahui sasaran pengguna media ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi. Serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.

- 3) Karakteristik media

Sebelum menggunakan media, guru harus karakteristik media yang digunakan. Karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri pembelajar adalah usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Karakteristik ini dapat



digunakan untuk menuntun kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran.<sup>22</sup>

#### 4) Waktu

Pada pemilihan media, waktu juga perlu diperhatikan. Waktu yang dimaksudkan adalah mulai dari persiapan, pengadaan media serta waktu penyajian media pembelajaran. Jangan sampai media yang telah kita pilih memakan banyak waktu pada saat kegiatan pembelajaran.

#### 5) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu faktor biaya juga harus diperhatikan, jangan sampai media yang kita pilih memakan banyak biaya.

#### 6) Ketersediaan

Media yang akan digunakan apakah tersedia di lingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekolah atau di pasaran. Jika belum tersedia apakah guru bisa membuatnya sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang tersedia untuk membuatnya.<sup>23</sup>

Setelah mengetahui bebrapa faktor dan kriteria dalam memilih media, maka muncullah sebuah tips untuk memilih media yang sesuai dengan faktor dan kriterianya, yaitu ;

#### 1) Sesuaikan Jenis Media dengan Materi Kurikulum

Seperti halnya yang sudah dijelaskan pada kriteria memilih media pendidik itu harus menyesuaikan jenis media dengan materi pembelajarannya. Apabila medianya tidak sesuai dengan materi maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Akan

---

<sup>22</sup> Maya Siskawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". *Jurnal Studi Sosial*. Vol. 4. No. 1. 2016, 75.

<sup>23</sup> Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran". *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*. Vol.14 No.2. 2019, 93-95

tetapi ketika medianya sesuai maka kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan bisa mencapai tujuan awalnya.

2) Keterjangkauan dalam pembiayaan

Ketika pendidik tidak memiliki biaya yang cukup, maka pendidik ketika memilih media harus berkonsultasi dengan pendidik lainnya yang sudah berpengalaman dengan masalah pilih memilih media yang cocok dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran

Disetiap jenjang sekolah pasti ada pembelajaran komputer, tetapi apabila sekolah tidak memiliki fasilitas komputer buat siswanya belajar maka tidak ada manfaatnya pemilihan media pembelajaran tersebut. Jadi perangkat keras sangatlah bermanfaat untuk menyeimbangi media pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

4) Ketersediaan media pembelajaran di pasaran

Ketika pendidik ingi membeli media pembelajaran yang dijual di pasaran, penuh ketersediaan perangkat keras terlebih dahulu untuk memfasilitasi kelas guna membantu kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran yang dijual di pasaran itu biasanya sulit untuk difahami oleh siswa, jadi harus ada pendamping media lain untuk memahamkan media yang dijual di pasaran tersebut.

5) Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

Setelah semuanya sudah teratasi, tips terakhir yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu memilih media yang mudah untuk difahami oleh siswa dan mudah digunakannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.<sup>24</sup>

**d. Media Interaktif *Articulate Storyline***

---

<sup>24</sup> Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*(Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 84.

*Articulate Storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan (2016) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui templete yang di publish baik offline maupun online.<sup>25</sup>

Aplikasi ini sangat berguna untuk membuat modul e-learning interaktif maupun pembelajaran online. Tampilan dashboard Sekilas mirip dengan dengan PowerPoint, tetapi menawarkan lebih banyak fungsionalitas dan opsi untuk penerbitan sebagai halaman web HTML5. *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk menghasilkan simulasi, kuis, interaksi drag-and-drop, rekaman layar, dan banyak objek e-learning lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

*Articulate Storyline* dapat digunakan jika penggunanya ingin membuat modul pembelajaran yang menyajikan informasi dalam format non-linier atau tidak konvensional, atau modul yang membutuhkan banyak fitur interaktif. Dengan fitur yang memudahkan ini aplikasi *Articulate Storyline* mampu menciptakan pemutar media responsif secara dinamis dan dapat beradaptasi dengan layar tablet dan smartphone, juga memberikan tampilan yang optimal untuk materi pada pembelajaran. Aplikasi Ini mendukung gerakan layar sentuh, dan dapat menyembunyikan menu bilah sisi jika digunakan melalui web chrome browser, dan memberikan kontrol pemutaran yang ramah seluler.

Berbagai fitur yang hampir pada aplikasi ini diberikan dengan beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character.

*Articulate Storyline* di dalam kebutuhan bidang pendidikan cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media

---

<sup>25</sup> Sri Setyaningsih dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia". *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. Vol.20 No.2. 2020, 145.

adobe flash. Perbedaan dari Adobe Flash yang merupakan media yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini yaitu *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau script dalam proses pembuatannya. Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu “trigger” sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu *smart brainware* sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, word processing, laman personal dan LMS (Ghozali & Rusimamto, 2016)<sup>26</sup>

Menurut Amiroh *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi<sup>27</sup>. Kemudian hasil dari ekspor pengembangan *Articulate Storyline* berupa media publis aplikasi software komputer, android maupun html 5 yang berbasis web dan dapat dijalankan di berbagai macam perangkat seperti tablet, laptop, maupun smartphone.

#### e. Hasil Belajar IPS Terpadu

Menurut Winkel dalam Purwanto bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik.<sup>28</sup>

Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal,

---

<sup>26</sup> Rizky Yahya dkk, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project”. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*. Vol.4. No.1, 2020, 78

<sup>27</sup> Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline*, (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2019), 6.

<sup>28</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), cet. VI, 45

sedang hasil belajar bersifat aktual, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.<sup>29</sup>

Gagne dalam Ratna mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penampilanpenampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan. Menurut Gagne ada lima kemampuan, yaitu:<sup>30</sup>

- 1) Keterampilan intelektual, yaitu memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dengan penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan. Aktivitas belajar keterampilan intelektual ini sudah dimulai sejak tingkat pertama sekolah dasar dan dilanjutkan sesuai dengan perhatian dan kemampuan intelektual seseorang.
- 2) Strategi kognitif, suatu macam keterampilan intelektual khusus yang mempunyai kepentingan tertentu bagi belajar dan berpikir. Pada teori belajar modern, suatu strategi kognitif merupakan suatu proses kontrol, yaitu suatu proses internal yang digunakan siswa untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir.
- 3) Informasi verbal, yang diperoleh sebagai hasil belajar di sekolah dan juga dari kata-kata yang diucapkan orang, membaca dari radio, televisi, dan media lainnya.
- 4) Sikap, sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting adalah sikap kita terhadap orang lain. Oleh karena itu, gagne juga memperhatikan bagaimana siswa-siswa memperoleh sikap-sikap sosial.
- 5) Keterampilan motorik, keterampilan motorik tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual, misalnya membaca, menulis, memainkan sebuah instrumen musik, atau dalam pelajaran sains, menggunakan berbagai macam alat seperti mikroskop, berbagai alat-alat listrik dalam pelajaran fisika, buret, dan alat distilasi dalam pelajaran kimia.

---

<sup>29</sup> Ibid., hal. 46

<sup>30</sup> Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2011), 118-124

Mata pelajaran IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs, memiliki tujuan untuk mempersiapkan para siswa agar menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.<sup>31</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP masih bersifat umum, yaitu gabungan antara geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi yang terpadu. Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengawasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sangat perlu karena mata pelajaran IPS memuat kajian manusia dan lingkungan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan serta waktu berkelanjutan dan perubahan. Melalui pembelajaran IPS siswa di arahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik. Oleh karenanya pembelajaran IPS di rancang untuk membangun dan membina peerta didik dalam memasuki kehidupan bermasyarakat pada masa yang akan datang yang selalu berubah dan berkembang terus menerus.<sup>32</sup>

Secara sederhana IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan ada jenjang Pendidikan dasar dan menengah. Pada dasarnya IPS adalah perpaduan dari berbagai disiplin ilmu yaitu antropologi-sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, ilmu politik, psikologi ataupun psikologi sosial. Adapula bidang studi IPS yang dikaitkan dengan materi religi yang

---

<sup>31</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajarannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2009), 12.

<sup>32</sup> Wahyu Bagja Sulfemi dan Dede Supriyadi “Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips”. *Jurnal Ilmiah Edutechno* . Vol. 18. No. 2. 2018, 2.

diintegrasikan dengan nilai-nilainya. Sehingga IPS tidak hanya digunakan untuk memunculkan materi teoritik dari internalnya saja, akan tetapi bisa dijadikan acuan berfikir secara rasional untuk bidang keilmuan lainnya, karena IPS sangat erat kaitanya dengan kehidupan manusia.

Siswa di masa yang akan datang akan menghadapi tantangan global yang kompleks sekali, dimana kehidupan manusia mengalami perubahan yang pesat. hal ini tidak lain karena perkembangan zaman dan teknologi berjalan terus menerus tanpa henti. Oleh karena itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk mrngembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial yang ada di kehidupan masyarakat yang dinamis.

Selain itu Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disusun secara sistematis dan komperhensif yang dipadukan dengan berbagai ilmu social serta disiapkan untuk mampu beradaptasi hidup ditengah masyarakat yang majemuk. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa mampu memahami dan memperoleh pengetahuan yang luas pada materi yang berkaitan dengan IPS.

**f. Materi Mengenal Negara – Negara Asean**

ASEAN (Association of South East Asian Nations) merupakan organisasi yang beranggotakan negara-negara di Asia Tenggara. ASEAN berdiri pada 8 Agustus 1967 di Bangkok, Thailand. ASEAN diprakarsai lima negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Saat ini, ASEAN beranggotakan 10 negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar, dan Kamboja.

**1) Letak Geografis Negara-negara ASEAN**

Negara-negara ASEAN sebagian besar memiliki wilayah laut dengan luas sekitar 5.060.100 km<sup>2</sup>. Adapun luas wilayah daratannya ± 4.817.000 km<sup>2</sup>. Hasil laut memberikan sumbangan cukup besar bagi pendapatan masyarakat di negara- negara ASEAN. Di antara anggota-anggota ASEAN lainnya, hanya Laos yang tidak memiliki laut.

Berdasarkan bentuk secara geografis, negara-negara ASEAN memiliki ciri sebagai berikut:

- a) Compact, yaitu berbentuk hampir seperti lingkaran. Contohnya negara Kamboja.
- b) Fragmented, yaitu berbentuk kepulauan yang terpisah-pisah. Contohnya Indonesia.
- c) Elongated, yaitu bentuk memanjang. Contohnya negara Vietnam.
- d) Protruded, yaitu bentuknya lebih kompleks dan beragam, biasanya terdapat 'tangan' yang memanjang. Contohnya Thailand dan Myanmar.

## 2) Letak Koordinat ASEAN

Letak koordinat adalah titik yang berpedoman pada garis latitude (garis lintang) dan longitude (garis bujur) suatu daerah pada peta. Letak koordinat sering disebut juga letak astronomis Berdasarkan garis lintang pada peta sebagian besar negara-negara ASEAN terletak di wilayah iklim tropis dan lainnya subtropis. Perbedaan iklim ini berpengaruh terhadap budaya dan interaksi manusia pada masing-masing negara, seperti cara berpakaian, bentuk rumah, makanan, dan lain-lain.<sup>33</sup>

## 2. Kerangka berpikir

Proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila factor-faktor pembelajarn dapat ikut serta dalam proses pembelajaran salah satunya guru. Guru adalah faktor utama dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran bergantung pada bagaimana cara seorang guru membelajarkan sebuah materi terhadap siswa-siswanya. Maka guru yang profesional akan selalu memiliki alternatif dalam memberikan ajaran yang efektif bagi siswa. Namun dalam aktualisasinya selalu ada hambatan dan masalah. Pada saat melakukan observasi peneliti menemukan siswa yang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran karena bosan dengan metode belajar yang konvensional.

---

<sup>33</sup> Mukminan dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, ( Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 3-5.



Berdasarkan pada landasan teori dan telaah hasil penelitian terdahulu di atas, maka dapat diajukan kerangka berfikir sebagai berikut : jika media pembelajaran *Articulate Storyline* dikembangkan maka siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran yang interaktif.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut.<sup>34</sup> Penelitian pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan diteliti. Tahap tahapnya yaitu mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, kemudian mengembangkan produk yang diteliti setelah itu melakukan pengujian di mana produk itu akan digunakan, dan direvisi setelah dievaluasi oleh ahli validasi produk sampai data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria untuk dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal Negara – negara ASEAN.

#### B. Subjek Dan Lokasi Penelitian

Subjek atau sasaran penelitian adalah siswa kelas VIII tingkat SMP/MTs. Penelitian ini mengambil sasaran siswa kelas VIII karena tema yang diangkat dalam media pembelajaran merupakan tema yang dipelajari siswa kelas VII menurut kurikulum 2013, yaitu pada KD 3.1 tentang mengenal negara – negara ASEAN. Sample yang digunakan adalah dua kelas yang dibagi menjadi kelas control dan kelas eksperimen, Teknik pengambilan sample menggunakan Teknik *cluster random sampling*. Adapun lokasi penelitian adalah MTs An Najihah yang beralamatkan di Jl. Raya Kebonsari – Ponorogo Desa Mojorejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun.

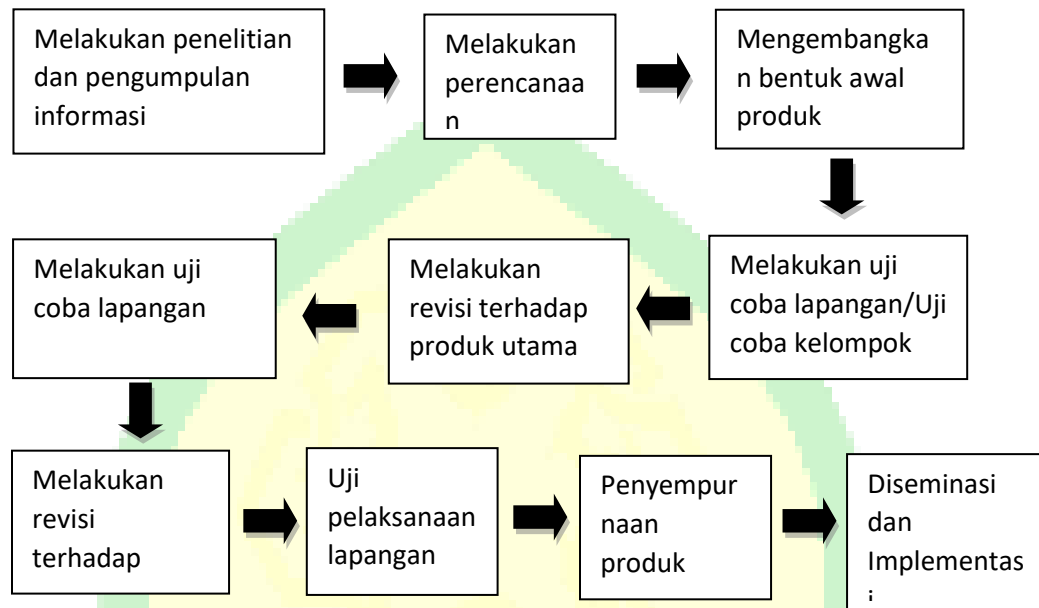
#### C. Desain Penelitian

Desain pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang digunakan diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang secara skematik tahapan penelitian dari Borg and Gall dapat dilihat pada Gambar 3.1.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian (kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. (bandung: Alfabeta, 2017). 297.

<sup>35</sup> W.R. Borg dan Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. (New York: Longman, 1983), hlm. 775



**Gambar 3.1.** Skema Tahapan Penelitian Borg and Gall

Model pengembangan Borg and Gall tersebut dimodifikasi, dengan prosedur pengembangan yang dapat dilihat pada Gambar 3.2.

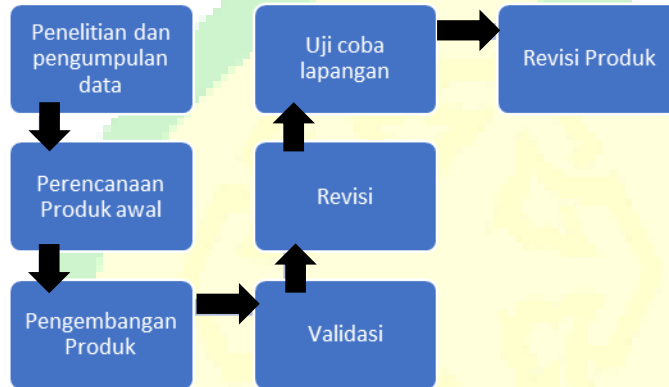
#### **D. Prosedur Penelitian Pengembangan.**

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall. Secara lengkap Borg & Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R & D yang terdiri dari :

1. Penelitian dan Pengumpulan data (*Research and Information collecting*)
2. Perencanaan (*Planning*)
3. Pengembangan draf produk awal (*develop preliminary form of product*)
4. Uji coba lapangan awal (*preliminaryfield testing*)
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*)
6. Uji coba lapangan (*main field testing*)
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product*
8. *revision*)
9. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*)
10. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

## 11. Desiminasi dan implementasi (*dissemination and Implementation*)<sup>36</sup>

Penelitian pengembangan ini menggunakan 6 langkah yang sederhana dengan mengacu pada langkah – langkah penelitian yang terpapar diatas.



**Gambar 3.2.** Prosedur Penelitian Diadaptasi dari Borg and Gall

Prosedur Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara ASEAN ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut :

### 1. Penelitian dan Pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi dengan melakukan observasi di sekolah dengan guru IPS dan siswa kelas VIII MTs An Najihah secara langsung, dan kemudian mencari kajian pustaka setelah itu persiapan untuk membuat laporan.

### 2. Perencanaan/ Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang mendukung dalam pembentukan produk, antara lain:

- a. Silabus pembelajaran IPS Terpadu materi mengenal negara – negara ASEAN Kurikulum 2013.
- b. Buku-buku tentang materi materi mengenal negara – negara ASEAN.
- c. Buku-buku tentang pengembangan media dan *Articulate Storyline* .

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (bandung: Alfabeta, 2015).  
256.

d. Karya ilmiah tentang pengembangan media dan *Articulate Storyline* .

### 3. Desain Produk

Pada tahap penyusunan media pembelajaran ada beberapa langkah yang dilakukan, diantaranya:

#### a. Menentukan Bentuk Cover Media

Sebagai pembuka media pembelajaran IPS maka perlu membuat bentuk desain tampilan awal saat membuka aplikasi. Cover atau tampilan awal memang bukan yang utama namun pembuatannya harus diusahakan memenuhi estetika agar siswa dapat tertarik sebelum memulai pembelajaran. Pada pembuatan Cover, Peneliti hanya membuat satu kali. Cover tersebut berisi tentang salam, ucapan selamat datang di media pembelajaran, nama bab yang ada pada media, nama penyusun, dan sekolah yang menjadi sekolah penyusun. Pada sisi bawah terdapat navigasi yang bertujuan untuk masuk ke menu utama pada media pembelajaran IPS.

#### b. Judul Media Pembelajaran

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara ASEAN” . Judul pada program ini sebagai informasi kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan dengan media ini.

#### c. Menu Utama Media Pembelajaran

Produk pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu ini terdapat 6 menu pilihan yaitu Kompetensi yang berisikan Kompetensi dasar dan inti, Pretest, Appersepsi, Materi mengenal negara – negara ASEAN, Posttes, dan Reference.

#### d. Materi Pembelajaran

Materi disajikan dalam bentuk visualisasi materi yang berkaitan dengan materi mengenal negara – negara ASEAN dan dilengkapi dengan contoh soal setiap pembahasan.

e. Soal Pretest dan Posttest

Soal Pretest dan Posttest merupakan bentuk evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengukur kompetensi awal dan kompetensi akhir peserta didik. Soal pretest dan posttest disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda tentang permasalahan kontekstual pada materi mengenal negara – negara ASEAN. Sebelum memulai belajar peserta didik terlebih dahulu diberikan soal pretests, siswa diberi kesempatan menjawab beberapa soal yang ada di menu pretest. Pada soal pretest siswa dapat menjawab langsung dari pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran dan juga dapat mengetahui nilai setelah siswa menjawab pertanyaan. Kemudian setelah selesai belajar menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* peserta didik disajikan Posttest yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat menjawab langsung dari pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran dan juga dapat mengetahui nilai dan jawaban yang benar setelah siswa menjawab pertanyaan. Siswa diharapkan mampu untuk meningkatkan nilai dari ujian sebelumnya pada sesi postests.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berbentuk aplikasi sebagai penunjang pembelajaran IPS layak digunakan. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi desain terdiri dari dua tahap:

a. Uji ahli materi

Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidang IPS yang terdiri dari 1 orang dosen IPS IAIN Ponorogo yaitu Ibu Wahyu Ria Patriana, M.Pd.

b. Uji ahli media

Uji ahli media merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap penyajian dan visualisasi media dengan berbasis *Articulate Storyline 3* . Uji ahli

media dilakukan dosen IAIN Ponorogo yaitu bapak Galih Akbar Prabowo, M.A. yang merupakan ahli dibidang multimedia.

#### **5. Revisi Desain**

Setelah melalui langkah uji coba, maka akan terdapat kelemahan dan kekurangan pada media pembelajaran yang dikembangkan Revisi produk dilakukan apabila media pembelajaran masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti memperbaiki produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan.

#### **6. Uji coba Produk**

Produk yang telah direvisi, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah itu dilakukan proses pengisian angket respon guru dan respon siswa mengenai produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara ASEAN. Uji coba produk dilakukan secara terbatas dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 15-20 siswa yang dapat mewakili populasi target.

#### **7. Revisi Produk**

Berdasarkan hasil uji coba produk, apabila respon guru maupun siswa mengatakan bahwa produk ini menarik, maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Jika produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara ASEAN yang layak untuk digunakan.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara-cara yang dipergunakan untuk memperoleh data empiris untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu ;

## 1. Observasi

Menurut Sugiyono observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan.<sup>37</sup> Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Saat melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi dilakukan kepada peserta didik serta guru subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.

## 2. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin. Arikunto menjelaskan bahwa wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Pertanyaan akan berkembang pada saat melakukan wawancara.<sup>38</sup> Wawancara dilakukan kepada beberapa peserta didik MTs An-Najiah

## 3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>39</sup> Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator dan siswa untuk menilai produk pengembangan. Adapun angket yang digunakan adalah angket validasi untuk validator ahli materi, dan ahli media serta angket untuk respon guru dan respon siswa yang digunakan untuk alat uji coba kemenarikan oleh siswa dan guru.

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 193.

<sup>38</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta; Rineka Cipta, 2002), 67

<sup>39</sup> Ibid., 199.



## F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah sebuah alat untuk mengukur dalam sebuah penelitian, dapat juga disebut sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa :

### 1. Observasi

Observasi dilakukan kepada peserta didik serta guru subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di kelas.

**Tabel 3.1. Sumber data observasi.**

No	Objek Observasi	Lokasi	Data
1	Ibu Puji Lestari., S.E. (Guru IPS Kelas VIII)	Kelas	Proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.
2	Peserta didik kelas VIII MTs An-Najihah	Kelas	Proses kegiatan belajar dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.

### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap beberapa peserta didik kelas VIII MTs An-Najihah untuk memperoleh informasi mengenai kendala dalam proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas, tingkat minat belajar IPS Terpadu dan juga alasan menarik atau tidaknya ketika belajar IPS Terpadu di kelas. Wawancara dilakukan dengan memilih peserta didik secara acak guna memperoleh informasi yang mewakili data dari seluruh peserta didik.

### 3. Angket

Angket berbentuk daftar checklist validasi ahli tentang validitas isi/materi, dan validitas desain media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Angket respon peserta didik sebagai data pendukung tingkat kelayakan dan tingkat kemenarikan dari media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

a. Lembar Validasi Media

Instrumen lembar validasi media yaitu berupa angket validasi media yang di dalamnya berisi sejumlah pernyataan tentang aspek materi, dan penyajian. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap media pembelajaran yang disusun sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam merevisi media.

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon guru dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara ASEAN.

Pada penilaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ada dua komponen yang dinilai, yaitu materi dan media. Dari setiap komponen yang dinilai, dibuat dalam beberapa aspek, kemudian dijabarkan menjadi beberapa indikator yang menjadi deskriptor penilaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

**Tabel 3.2. Indikator dan Deskriptor Materi.**

No	Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian media <i>Articulate Storyline</i>
1	Materi harus dikembangkan berdasarkan kurikulum.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memuat uraian materi yang sesuai dengan SK dan indikator.</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan SK dan indikator.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uraian materi dalam media <i>Articulate Storyline 3</i>.</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan media <i>Articulate Storyline 3</i>.</li> <li>3. Pencapaian tujuan pembelajaran dengan media <i>Articulate Storyline 3</i>.</li> </ol>
2	Media pembelajaran berisi pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan metode pembelajarannya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memuat unsur unsur yang membantu siswa dalam pelajaran.</li> <li>2. Materi yang disajikan dapat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang membantu siswa dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>.</li> <li>2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i></li> </ol>

		melatih keterampilan siswa.	membantu siswa dalam menemukan gagasan gagasan dan ide pokok. 3. Media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> merangsang pembelajaran siswa untuk lebih aktif.
3	Materi yang disampaikan melalui media akan lebih mudah diserap siswa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi kemampuan siswa.</li> <li>3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengar uraian dari guru.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contoh materi yang mendukung dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>.</li> <li>2. Isi dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> mendukung proses pembelajaran.</li> <li>3. Keaktifan siswa dalam menggunakan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>.</li> </ol>

Tabel 3.3. Indikator dan Deskriptor Media.

No	Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian media <i>Articulate Storyline 3</i>
1	Media yang digunakan sesuai kebutuhan guru, kebutuhan siswa, serta sesuai materi yang disampaikan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.</li> <li>2. Memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.</li> <li>3. Media pembelajaran menimbulkan motivasi belajar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian pesan dan informasi pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>..</li> <li>2. Membantu proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>..</li> <li>3. Dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>. memuat contoh-contoh yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.</li> </ol>
2	Media yang digunakan sesuai dengan konsteks kehidupan siswa yang sehari-hari didengar dan dialami.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat pelajaran jadi lebih menarik.</li> <li>2. Pelajaran menjadi realistis/objektif.</li> <li>3. Menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat katakata.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>. memuat materi menarik.</li> <li>2. Menggunakan gambar dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>..</li> </ol>
3	Media disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan karakteristik pebelajar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajarn yang akan dicapai.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>. memuat tujuan pembelajaran.</li> </ol>

		2. Siswa dapat menggunakan media sesuai dengan karakteristiknya.	2. Media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> 3. dapat terbaca jelas oleh siswa.
--	--	------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

F

**Tabel 3.4. Indikator dan Deskriptor Hasil Belajar.**

No	Aspek	Indikator	Deskriptor Hasil Belajar
1	Hasil Belajar	Pencapaian Hasil Belajar	Nilai tes ujian materi

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Analisis Hasil Validasi Media.

Uji validitas dan uji reliabilitas digunakan untuk menganalisa lembar validasi isi yang telah diisi oleh dua validator ahli dari dosen IPS IAIN Ponorogo. Awalnya peneliti membuat lembar validasi yang berisi butiran soal. Lalu validator menjawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Skor Penilaian Validasi ahli**

Keterangan	Skor
<b>Sangat baik (SB)</b>	<b>5</b>
<b>Baik (B)</b>	<b>4</b>
<b>Cukup (C)</b>	<b>3</b>
<b>Kurang (K)</b>	<b>2</b>
<b>Sangat Kurang (SK)</b>	<b>1</b>

P O N O R O G O

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>40</sup>

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kelayakan<sup>41</sup>**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
80% <math>x \leq 100\%</math>	Sangat layak
60% <math>x \leq 80\%</math>	Layak
40% <math>x \leq 60\%</math>	Cukup layak
20% <math>x \leq 40\%</math>	Tidak layak
0% <math>x \leq 20\%</math>	Sangat tidak layak

<sup>40</sup> Herwati, "Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi," *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*. Vol. 1. No. 1. 2016, 32.

<sup>41</sup> Desti Ayu Novianti, "Pengembangan Media Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 Di SMKN 2 Buduran," *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3. No. 1. 2015, 4.

## 2. Teknik Analisis Hasil Angket Respon Guru dan Siswa.

Peneliti membuat angket respon guru dan siswa yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Penskoran pada angket<sup>42</sup>**

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Jumlah skor dari responden adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan responden yang dikalikan bobot skor menurut skala Likert. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal. Perhitungan presentase kelayakan dari data seluruh responden yang menggunakan rumus (5) adalah sebagai berikut:

$$\Sigma skor_{total\ responden} = (jumlah \times skor\ 1) + (jumlah \times skor\ 2) + (jumlah \times skor\ 3) + (jumlah \times skor\ 4) + (jumlah \times skor\ 5)$$

Hasil total penjumlahan dan rata rata skor seluruh responden yang tertera dalam lembar akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor seluruh responden yang diperoleh

<sup>42</sup> et. al. Ruli Dwi Nastiti, "Development Module of Reaction Rate Based on Multiple Representations," *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 1.No. 2. 2012, 9.

$N$  = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan siswa, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kemerarikan**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat menarik
$60\% < x \leq 80\%$	menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak menarik

### 3. Analisis Pretest dan Posttest

Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar pada siswa ketika menggunakan media pembelajaran ini siswa diberikan sesi untuk menjawab pertanyaan pretest dan posttes. Batas kriteria ketuntasan minimal pada sesi ini adalah 70 dengan presentase 70% dari keseluruhan siswa mencapai batas tersebut. Kemudian data hasil test siswa dengan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean akan dianalisa apakah mengalami peningkatan pada hasil posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Kemudian jumlah nilai siswa yang mencapai KKM setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$IK = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluru siswa}} \times 100 \%$$

Dimana IK adalah indikator keberhasilan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean mata pelajaran IPS di SMP Kelas VIII divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari dosen IAIN Ponorogo. Ahli materi yang dipilih merupakan dosen yang berkompeten dibidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan Ahli media yang dipilih adalah dosen yang berkompeten dibidang multimedia.

Uji penggunaan media media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean mata pelajaran IPS di SMP Kelas VIII dilakukan di MTs An-Najihah Babussalam Madiun yang beralamat di Jalan Mojorejo Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun. Uji coba media pembelajaran oleh guru dan peserta didik dilakukan dalam uji coba terbatas. Uji coba media pembelajaran melibatkan guru dan siswa karena pelaksanaan uji coba media dilakukan pada pembelajaran mata pelajaran IPS menghadirkan kontribusi penting dalam merespon penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean mata pelajaran IPS Kelas VIII. Subjek pada uji coba terbatas yaitu satu orang guru IPS dan 16 orang peserta didik MTs An-Najihah Babussalam Madiun.

Uji penggunaan media dilakukan di MTs An-Najihah Babussalam Madiun dengan coba terbatas dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 15 April 2021. Pada pukul 13.00 WIB sampai dengan pukul 14.30 WIB.

##### 2. Hasil Pengembangan Produk

Tujuan pada Penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean mata pelajaran IPS di SMP Kelas VIII. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, dapat dinyatakan layak digunakan apabila telah melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan juga hasil ujicoba terbatas oleh guru serta tanggapan peserta didik.

Penelitian pengembangan yang dikembangkan ini mengacu pada model Penelitian pengembangan Borg & Gall, akan tetapi dibatasi hanya pada tahap tahap tertentu. Tahap-tahap tertentu tersebut yaitu: 1) tahap pengumpulan data; 2) tahap perencanaan produk ; 3) tahap pengembangan produk; dan 4) tahap validasi; 5) tahap revisi; dan 6) tahap uji coba. Berikut ini adalah uraian tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini

#### **a. Tahap pengumpulan data**

Tahap pengumpulan data dapat diawali dengan melakukan tinjauan Kompetensi Dasar terlebih dahulu. Tinjauan kompetensi dasar dilakukan dengan tahap pemetaan Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Inti (KI), dan Tujuan Pembelajaran. Berdasarkan dari tahapan tersebut dapat diperoleh materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* yaitu mengenal negara-negara Asean. Setelah materi yang dikembangkan sudah dspst ditentukan maka tahap selanjutnya ialah studi pustaka pada sumber belajar untuk mengumpulkan materi mengenal negara-negara Asean.

#### **b. Tahap perencanaan produk**

Pada Tahap ini pertama-tama yang dilakukan adalah membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Setelah kisi-kisi selesai dibuat maka selanjutnya dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen penelitian tersebut ialah lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta angket responden. Validasi instrumen ini dilakukan oleh dosen pembimbing. Kegunaan Lembar validasi ini nantinya untuk mempresentasikan dan mengetahui kriteria kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Ahli media memberikan penilaian berdasarkan aspek umum, rekayasa perangkat lunak, dan komunikasi visual sedangkan Ahli materi akan memberikan penilaian berdasarkan aspek pembelajaran, dan substansi materi. Kemudian pada lembar instrument angket akan diberikan dan diisi oleh guru dan peserta didik untuk mengetahui respon dan tanggapan peserta didik dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di dalam kelas.

### c. Tahap pengembangan

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini ada beberapa tahap yang dapat dilaksanakan, diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Membuat Tampilan *Cover* Media Pembelajaran

Pada Tampilan *Cover* media pembelajaran IPS perlu dibuat bentuk desain pembukaan media saat membuka aplikasi. *Cover* atau tampilan awal memang bukan yang utama namun pembuatannya harus diusahakan memenuhi estetika agar siswa dapat tertarik sebelum memulai pembelajaran. Tampilan *Cover* dibuat dan diisi tentang salam pembukaan, kemudian ucapan selamat datang di media pembelajaran, nama instansi peneliti, nama penyusun, data masukan untuk nama siswa dan asal sekolah siswa, kemudian masuk ke layar home dengan menu yang ada di media pembelajaran. Menu utama pada media pembelajaran IPS terdapat pada navigasi sisi kiri tengah setelah pengguna input data nama dan asal sekolah.

#### 2) Judul Media Pembelajaran

Tampilan awal setelah *cover* pada media pembelajaran ini berupa halaman judul yang ditulis “Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara ASEAN”. Judul pada program ini sebagai informasi kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan dengan media ini.

#### 3) Menu Utama Pada Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Menu utama produk media pembelajaran IPS Terpadu ini memiliki 6 macam pilihan yaitu Kompetensi yang berisikan Kompetensi dasar dan inti, Pretest, Appersepsi, Materi mengenal negara – negara ASEAN, Posttes, dan Reference.

#### 4) Materi Pembelajaran

Materi disajikan dalam bentuk visualisasi materi yang berkaitan dengan materi mengenal negara – negara ASEAN dan dilengkapi dengan gambar yang menarik dan animasi gerak setiap slidennya agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

## 5) Soal Pretest dan Posttest

Pada menu ini soal pretest dan posttest merupakan bentuk evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengukur kompetensi awal dan kompetensi akhir peserta didik. Soal pretest dan posttest diberikan dengan bentuk soal pilihan ganda tentang materi mengenal negara – negara ASEAN yang terdapat di media pembelajaran. Sebelum memulai belajar peserta didik terlebih dahulu diberikan soal pretests, kemudian siswa menjawab soal-soal yang disajikan di menu pretest. Pada soal pretest siswa dapat menjawab langsung pada pilihan jawaban pertanyaan yang ada pada media pembelajaran ini. Kemudian peserta didik dapat mengetahui nilai setelah peserta didik menjawab pertanyaan. Kemudian setelah selesai belajar menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* peserta didik disajikan Posttest yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat menjawab langsung dari pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran dan juga dapat mengetahui nilai dan jawaban yang benar setelah siswa menjawab pertanyaan. Siswa diharapkan mampu untuk meningkatkan nilai dari ujian sebelumnya pada sesi posttests.

### **d. Tahap Validasi Oleh Ahli**

Pada tahap validasi ahli akan diketahui kelayakan media pembelajaran interaktif benar-benar layak dikembangkan dengan melalui proses penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi dan media dilakukan oleh: 1) ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidang IPS yang terdiri dari dosen IPS IAIN Ponorogo.; dan 2) ahli media yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Setelah melalui proses validasi ahli maka Produk media pembelajaran selanjutnya akan direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi.

### **e. Tahap Revisi**

Setelah melalui langkah uji coba, maka akan terdapat kekurangan dan kelemahan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap Revisi produk dilakukan jika setelah proses validasi, banyak kelemahan dan kekurangan yang ditemukan dari validator materi dan media sehingga revisi produk ini perlu dilakukan. Tanggapan,

saran, kritik, dan dari para ahli akan dianalisis peneliti yang kemudian diolah untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### f. Tahap Uji Coba

Setelah media pembelajaran interaktif melalui proses revisi tahap selanjutnya yaitu ujicoba penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Tahap uji coba dilaksanakan di MTs An-Najihah Babussalam Madiun. Uji coba penggunaan media dalam pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas lab komputer dengan didampingi peneliti. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran peneliti melakukan dokumentasi dan observasi terhadap penggunaan media pembelajaran. Kemudian setelah uji coba produk, siswa dan guru diberikan kuisioner angket untuk mengetahui respon guru serta siswa terhadap media pembelajaran media.

### B. Pembahasan

#### 1. Pembahasan Hasil Validasi Ahli

##### a. Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek pemrograman dan tampilan. Validator media pada media pembelajaran ini yaitu dosen Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Ilmu Adab dan Dakwah, IAIN Ponorogo, Bapak Galih Akbar Prabowo, M.A yang memiliki latar belakang multimedia yang sesuai dengan produk ini.. Skor penilaian validasi maksimal dari masing-masing pertanyaan instrumen yaitu 5 sedangkan skor terendahnya adalah 1. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel.

**Tabel.4.1 Hasil Validasi AhliMedia**

ASPEK	INDIKATOR	NILAI
Aspek Umum	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	4
	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	5

	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	4
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	5
	Reliabilitas (kehandalan)	4
	Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	5
	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	5
	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan	4
	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	5
	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi,	5
	Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), penggunaan, <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, dan menggambarkan alur kerja program),	4
	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain).	4
	<b>Aspek Komunikasi Visual</b>	Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa
Kreatif : Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian		4
Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat		5
Unity : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)		3
Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik		4

Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	4
Tipografi ( <i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya,	5
Tata letak ( <i>layout</i> ): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkontrol dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	5
Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau <i>movie</i> ), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata	4
Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	4
Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i> ) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	5
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>
<b>Rata Rata Skor</b>	<b>4,34</b>
<b>Persentase Skor</b>	<b>86,9 %</b>
<b>Interval Skor</b>	<b>80% &lt;math&gt;x \leq 100\%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data validasi ahli yang diolah

Pada tabel tersebut menunjukkan hasil dari jumlah skor sebanyak 100 dengan persentase 86,9%, dan rata-rata skornya berjumlah 4,43 maka hasil tersebut dapat dikelompokkan dengan penyebutan kategori “Sangat Layak”.

#### b. Hasil Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi sebelum uji coba untuk mendapatkan informasi, saran, dan kritik supaya media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dapat menjadi produk yang berkualitas dari aspek substansi materi, dan pembelajaran. Validator materi pada

media pembelajaran ini yaitu dosen jurusan Tarbiyah IPS, Fakultas Tarbiya dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, Ibu Wahyu Ria Patriana, M.Pd yang memiliki latar belakang sesuai dengan materi pada produk ini.. Skor penilaian validasi maksimal dari masing-masing pertanyaan instrumen yaitu 5 sedangkan skor terendahnya adalah 1. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel.

**Tabel. 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I**

ASPEK	INDIKATOR	NILAI
<b>Pembelajaran</b>	Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)	2
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum / KI/ KD	1
	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	2
	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	4
	Interaktivitas	4
	Kontekstualitas	1
	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	4
	Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3
	Kemudahan untuk dipahami	4
	Sistematika yang runut, logis, dan jelas	4
	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	2
	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3
	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	3
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4
<b>Substansi Materi</b>	Kebenaran materi secara teori dan konsep	4



	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	4
	Kedalaman materi	4
	Aktualitas	2
	<b>Jumlah</b>	<b>50</b>
	<b>Rata Rata Skor</b>	<b>2,63</b>
	<b>Persentase Skor</b>	<b>52,63 %</b>
	<b>Interval Skor</b>	<b>40% &lt;math&gt;x \leq 60\%&lt;/math&gt;</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Cukup Layak</b>

Sumber: Data validasi ahli yang diolah

**Tabel.4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II**

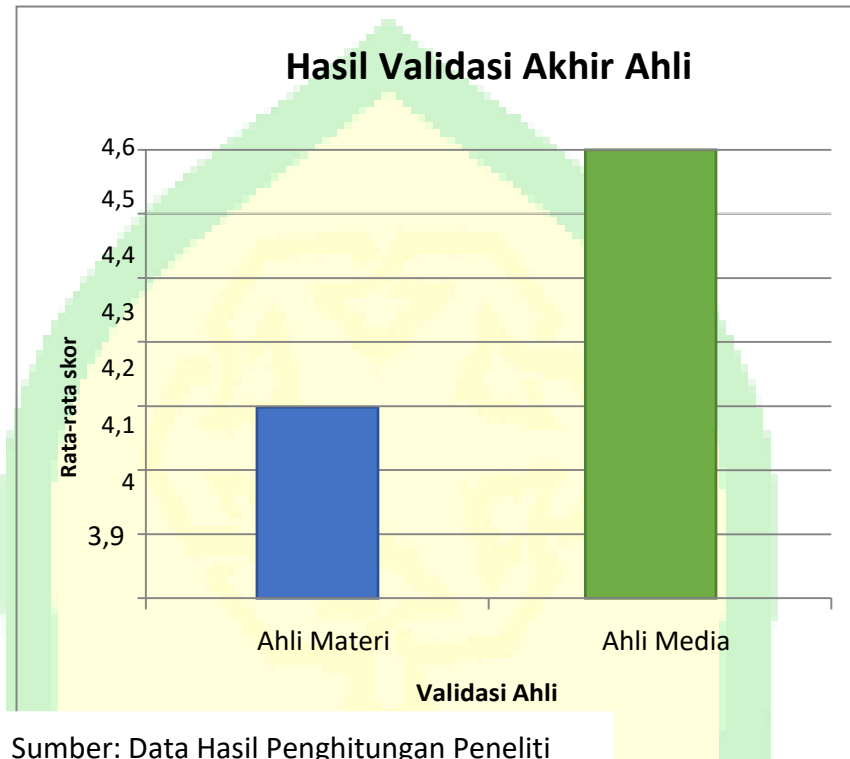
ASPEK	INDIKATOR	NILAI
<b>Pembelajaran</b>	Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)	4
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum / KI/ KD	4
	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	5
	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	4
	Interaktivitas	5
	Kontekstualitas	4
	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	5
	Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kemudahan untuk dipahami	5
	Sistematika yang runut, logis, dan jelas	4
Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	4	

	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	4
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	5
<b>Substansi Materi</b>	Kebenaran materi secara teori dan konsep	4
	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	4
	Kedalaman materi	5
	Aktualitas	4
<b>Jumlah</b>		<b>78</b>
<b>Rata Rata Skor</b>		<b>4,10</b>
<b>Persentase Skor</b>		<b>82,10 %</b>
<b>Interval Skor</b>		<b>80% &lt;math&gt;x \leq 100\%&lt;/math&gt;</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data validasi ahli yang diolah

Pada tabel validasi ahli materi tahap I lembar instrumen penelitian pengembangan ini mendapatkan jumlah skor yang sebesar 50 dengan persentase 52,63%, dan rata-rata skornya sebesar 2,63 maka menunjukkan kelompok kategori “Cukup Layak”. Pada tabel validasi ahli materi tahap ke-II lembar instrumen penelitian pengembangan ini mendapatkan jumlah skor yang sebesar 78 dengan persentase 82,10%, dan rata-rata skornya sebesar 4,10 maka menunjukkan kelompok kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi tahap ke-II, dengan bukti rata-rata skor pada tahap ke-II yang mengalami kenaikan maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan mengalami perubahan kualitas menjadi lebih baik setelah dilakukan tahap revisi.

Hasil rata-rata skor yang divalidasi oleh ahli media dan materi, dapat dijelaskan melalui grafik sebagai berikut.



**Gambar 4.1.** Diagram Hasil Akhir Validasi Ahli

## 2. Pembahasan Hasil Revisi

Setelah melalui tahap validasi oleh validator ahli media dan materi, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan direvisi terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba,. Berdasar pada hasil validasi ahli materi dan ahli media maka terdapat beberapa saran dan kritik untuk memperbaiki bagian pada media pembelajaran dirasa kurang maksimal. Berikut ini penjelasan dari perbaikan tersebut:

### a. Berdasarkan Masukan dari Ahli Media

- 1) Pada menu appersepsi, voice over dan visualisasi belum cukup harmonis voice over terlalu cepat dan cenderung mendahului visualisasi.
- 2) Pada video appersepsi, di beberapa titik suara background terlalu keras sehingga membuat suara voice over kurang jelas terdengar

Setelah adanya masukan dari ahli media maka peneliti merevisi produk sebagai berikut,

P O N O R O G O

1) Mengedit video dan voice over

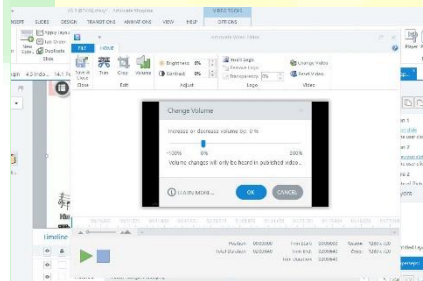


Sebelum revisi

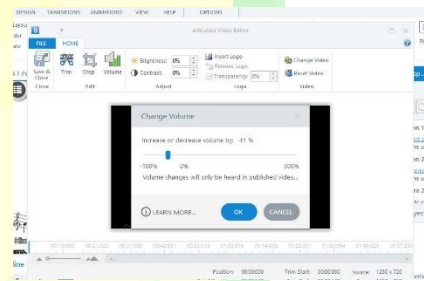


Sesudah revisi

2) Mengedit voice over



Sebelum revisi



Sesudah revisi

**b. Berdasarkan Masukan dari Ahli Media**

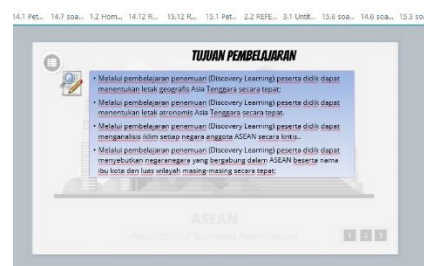
- 1) Pada kompetensi dasar diberi tujuan pembelajaran.
- 2) Diberi contoh kontekstual terkait isu ASEAN saat ini
- 3) KKO memahami diganti dengan KKO lain yang setara

Setelah adanya masukan dari ahli materi maka peneliti merevisi produk sebagai berikut,

1) Menambah tujuan pembelajaran



Sebelum revisi

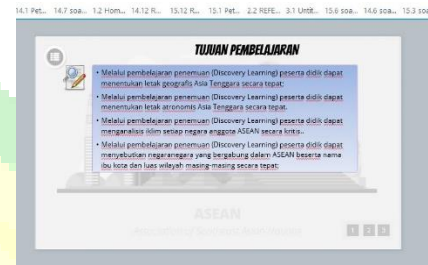


Sesudah revisi

## 2) Menambah contoh kontekstual terkait isu ASEAN terkini

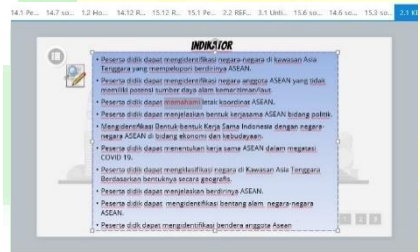


Sebelum revisi

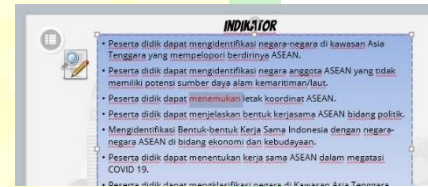


Sesudah revisi

## 3) Mengganti KKO



Sebelum revisi



Sesudah revisi

## 3. Pembahasan Uji Coba Produk Terbatas

Ujicoba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean berdasarkan uji coba serta hasil angket responden oleh siswa MTs kelas VIII dan guru IPS. Prsoses uji coba dilakukan dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Uji penggunaan media oleh siswa dan guru diujicobakan secara terbatas yang dilaksanakan di MTs An-Najjihah dengan jumlah total responden sebanyak 17 terdiri dari seorang guru IPS dan 16 siswa. Penilaian ujicoba meliputi aspek materi, media dan hasil posttest. Guna pengambilan data hasil belajar maka dilakukan uji pretest dan posttest siswa saat penggunaan media dalam pembelajaran. Kemudian pengambilan data kemenarikan diambil dari pengisian angket respon untuk guru dan siswa setelah penggunaan media.

### a. Hasil Uji Kemenarikan Oleh Siswa

Untuk mengetahui kemenarikan media maka diambil data hasil uji kemenarikan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dilakukan oleh 16 siswa di MTs An-Najjihah. Berikut jumlah skor dan presentase kemenarikannya,

Tabel 4.4 Hasil Presentase Kemerarikan dari Siswa

No	Butir Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan tanpa kesulitan		1	1	7	7
2	Media pembelajaran interaktif nyaman digunakan			3	8	6
3	Media pembelajaran interaktif tidak lamban			8	5	3
4	Media pembelajaran interaktif tidak <i>error</i> saat digunakan		1	5	6	4
5	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi	1			8	7
6	Respon media pembelajaran interaktif mudah dipahami		1	5	5	5
7	Media pembelajaran interaktif merespon segala yang diperintahkan pengguna		1	2	10	3
8	Media pembelajaran interaktif menambah semangat belajar			1	8	7
9	Media pembelajaran interaktif memberikan suasana baru dalam belajar			2	3	11
10	Media pembelajaran interaktif menambah pengetahuan			1	5	10
11	Media pembelajaran ini membantu saya untuk belajar secara individual	1	1	1	6	7
12	Tampilan media pembelajaran interaktif menarik			2	9	5
13	Perpaduan warna media pembelajaran interaktif sesuai			1	7	8
14	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif terbaca dengan jelas		1	5	6	4
15	Suara media pembelajaran interaktif menarik		2	4	7	3
16	Saya dapat merasa lebih mudah belajar dengan media pembelajaran			1	9	6
17	Tampilan menu-menu media pembelajaran interaktif menarik			3	5	8
18	Tombol navigasi media pembelajaran interaktif mudah dipahami		2	3	8	3
19	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi			1	7	8
20	Secara keseluruhan, saya puas dengan kinerja dan kemanfaatan media pembelajaran ini			2	6	8
JUMLAH		2	10	39	135	123
JUMLAH SKOR		2	20	117	540	615
ΣSKOR		1294				

PRESENTASE (%)	<b>80,87</b>
----------------	--------------

Pada tabel diatas jumlah skor adalah jumlah dari skor setiap butir pernyataan dari seluruh responden yang dikalikan nilai pada rentang skor dari skala Likert. Skor tertinggi adalah skor tertinggi pada skala likert yang dihitung dengan mengalikan jumlah butir soal, sehingga  $5 \times 20 = 100$ . Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor tertinggi (skor 5 dikali jumlah soal) yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga  $100 \times 16 = 1600$ . Perhitungan presentase kemenarikan dari data responden yang menggunakan rumus 5 adalah sebagai berikut:

$$\Sigma \text{skor responden} = (\text{jumlah} \times \text{skor } 1) + (\text{jumlah} \times \text{skor } 2) + (\text{jumlah} \times \text{skor } 3) + (\text{jumlah} \times \text{skor } 4) + (\text{jumlah} \times \text{skor } 5)$$

$$\Sigma \text{skor} = (2 \times 1) + (10 \times 2) + (39 \times 3) + (135 \times 4) + (123 \times 5)$$

$$\Sigma \text{skor} = 1294$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{\Sigma \text{Skor Responden}}{\Sigma \text{Skor yg diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{1294}{1600} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \mathbf{80,87 \%}$$

Setelah diketahui presentase kelayakan, selanjutnya hasil dari persentase kemenarikan dikelompokkan pada kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon kemenarikan, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Kriteria Interpretasi Kemenarikan**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak menarik

$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak menarik
------------------------	----------------------

Total skor kemenarikan dari data pengguna sejumlah 1294 (80,87 %) dari skor yang tertinggi yaitu 1600 (100%). Kemudian, berdasarkan kriteria pada tabel kemenarikan menurut skala likert total skor 1294 (80,87 %) masuk pada kategori **Sangat Menarik**.

#### b. Hasil Uji Kelayakan Oleh Guru

Hasil uji kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* juga dilakukan oleh seorang guru IPS di MTs An-Najihah. Berikut jumlah skor dan presentase kemenarikannya,

**Tabel 4.6 Hasil Presentase Kemenarikan dari Siswa**

No	Butir Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media pembelajaran ini sederhana dan mudah dipahami					1
2	Desain tampilan media pembelajaran ini cukup menarik				1	
3	Teks pada media pembelajaran mudah dibaca			1		
4	Gambar yang disajikan jelas					1
5	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi				1	
6	Media Pembelajaran mudah untuk digunakan				1	
7	Penggunaan Media pembelajaran cukup efisien				1	
8	Materi dalam media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan KD dan KI dari materi mengenal negara – negara ASEAN				1	
9	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran			1		
10	Informasi yang disediakan oleh media pembelajaran sudah jelas dan mudah dipahami					1
11	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam media pembelajaran ini				1	
12	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi		1			



13	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam pembelajaran					1
14	Media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik			1		
15	Media pembelajaran ini memungkinkan pembelajaran tanpa kehadiran guru di kelas					1
16	Saya sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ini untuk pembelajaran di kelas				1	
17	Materi dalam media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan minat belajar				1	
18	Materi dalam media pembelajaran ini dapat menjadikan peserta didik lebih mudah dipahami				1	
19	Melalui materi yang ada dalam media pembelajaran ini, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih.					1
20	Media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk menarik mempelajari IPS				1	
JUMLAH		0	1	3	10	6
JUMLAH SKOR		0	2	9	40	30
ΣSKOR		81				
PRESENTASE (%)		81%				

Hasil total penjumlahan dan rata rata skor responden yang tertera dalam lembar akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{\sum \text{Skor Responden}}{\sum \text{Skor yg diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{81}{100} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = 81\%$$

Setelah diketahui presentase kemenarikan, selanjutnya hasil dari persentase kemenarikan dikelompokkan pada kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon kemenarikan, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Kriteria Interpretasi Kemenarikan**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat menarik
$60\% < x \leq 80\%$	menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak menarik

Total skor kemenarikan dari data pengguna sejumlah 81 (81 %) dari skor yang tertinggi yaitu 100 (100%). Kemudian, berdasarkan kriteria pada tabel kemenarikan menurut skala likert total skor 81 (81 %) masuk pada kategori **Sangat Menarik**.

### c. Hasil Pretest dan Posttest

Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar pada siswa ketika menggunakan media pembelajaran ini maka siswa diberikan sesi untuk menjawab pertanyaan pretest dan posttest. Batas kriteria ketuntasan minimal pada sesi ini adalah 70 dengan presentase 70% dari keseluruhan siswa mencapai batas tersebut. Berikut ini adalah data hasil test siswa dengan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara-negara Asean.

**Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Posttest Siswa**

NO	Data	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Siswa AN 1	60	90
2	Siswa AN 2	20	60
3	Siswa AN 3	70	100
4	Siswa AN 4	40	50
5	Siswa AN 5	60	90
6	Siswa AN 6	30	70
7	Siswa AN 7	50	80
8	Siswa AN 8	60	80

9	Siswa AN 9	30	70
10	Siswa AN 10	40	80
11	Siswa AN 11	40	70
12	Siswa AN 12	20	40
13	Siswa AN 13	40	90
14	Siswa AN 14	80	80
15	Siswa AN 15	30	70
16	Siswa AN 16	50	70
<b>Rata-Rata</b>		<b>45</b>	<b>73,75</b>

Dari data diatas nilai siswa mengalami peningkatan yang baik pada hasil posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Kemudian jumlah siswa yang mencapai KKM setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berjumlah 13 siswa, setelah itu maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$IK = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

$$IK = \frac{13}{16} \times 100 \%$$

$$IK = 81,25 \%$$

Keterangan : IK = Indikator Keberhasilan

Pada nilai pretest diketahui total rata rata nilai siswa memiliki skor 45 dan yang yang mencapai minimal KKM berjumlah 2 orang dari 16 total siswa yang artinya kurang dari 70% siswa yang mencapai batas KKM. Setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara – negara ASEAN presentase hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 73,75 dan jumlah siswa yang mencapai batas KKM berjumlah 13 dari 16 total siswa, maka presentase siswa yang mencapai batas KKM sebesar 81,25 %. Hasil presentase tersebut mencapai 70% dari total jumlah siswa. Berdasarkan hasil yang didapat maka pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memenuhi kriteria keefektifan yaitu efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara - negara ASEAN mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII , maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara - negara ASEAN mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi sampai 6 tahap yaitu; 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk, 4) Validasi produk, 5) Revisi produk, dan 6) Uji coba produk. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian ini berupa validasi media dan angket responden. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan dikembangkan menjadi produk media pembelajaran dengan mengelola data dari sumber, kemudian menghitung hasil dan menarik kesimpulan.
2. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori kualitas media pembelajaran yang baik, hal ini dikarenakan media pembelajaran ini telah melalui tahap validasi dan memenuhi kualitas produk yg dijelaskan sebagai berikut.
  - a. Valid, untuk mengukur validitas media pembelajaran maka dilakukan validasi media oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi. Berdasarkan hasil dari penilaian validasi media didapatkan persentase akhir 86,90% dan masuk pada kategori sangat layak. Sedangkan penilaian dari ahli materi didapatkan persentase akhir 82,10% dan juga masuk pada kategori sangat layak. Jika dihitung rata-rata dari validasi materi dan validasi media didapatkan persentase total 84,50%, maka media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara - negara ASEAN mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII memenuhi kriteria kevalidan yaitu sangat valid atau sangat layak dan dapat digunakan/diujicobakan.

- b. Kemerarikan, untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran dilakukan uji coba terbatas terhadap peserta didik dan guru. Pada uji coba terhadap respon guru didapatkan hasil skor perhitungan dengan persentase 81% dengan kategori sangat menarik. Pada uji coba terhadap respon peserta didik didapatkan hasil skor perhitungan dengan persentase 81% dengan kategori sangat menarik. Jadi berdasarkan hasil uji coba terbatas maka media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal negara - negara ASEAN mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII memenuhi kriteria kemenarikan yaitu sangat menarik.
- c. Efektifitas, untuk mengukur efektifitas media pembelajaran dilihat dari hasil pretest dan posttest menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan nilai rata – rata siswa 45 sebelum menggunakan media, dan 73,75 setelah menggunakan media. Dengan KKM 70 diperoleh presentase sebesar 81,25 % dari total jumlah siswa yang mampu mencapai batas KKM. kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Dengan ini dapat disimpulkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memenuhi kriteria keefektifan yaitu efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

## **B. Saran**

### **1. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.**

#### **a. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* materi mengenal negara - negara ASEAN sebagai berikut :

- 1) Produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini akan lebih baik lagi jika jika peserta didik telah memahami terlebih dahulu tentang pembelajaran digital berbasis multimedia.
- 2) Tersedia perangkat komputer atau laptop yang memiliki aplikasi web.
- 3) Siswa mampu mengoperasikan multimedia.
- 4) Siswa mempelajari materi di media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* secara runtut dari awal sampai akhir.

## **b. Saran Diseminasi Produk**

Diseminasi produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ialah penyebaran produk agar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik di tingkat SMP/MTs dan yang sederajat secara luas. Saran diseminasi sebaiknya dilakukan:

- 1) Mengadakan seminar skala regional tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.
- 2) Diperkenalkan ke forum-forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS.
- 3) Dimuat dalam suatu rubric atau kolom penulisan media pembelajaran di alamat suatu *website*.
- 4) Dimuat dalam website informasi yang dimiliki oleh sekolah.

## **c. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Untuk meningkatkan kualitas dan memperkaya jenis media pembelajaran ini saran peneliti terhadap pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

- 1) Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* lebih lanjut diharapkan dapat menambah kualitas media pembelajaran dari segi penyajian materi maupun tampilan dan animasi yang lebih bervariasi, menambah kajian kekinian yang aktual dan kontekstual tentang materi mengenal negara - negara ASEAN karena luasnya materi yang dibahas..
- 2) Dikembangkan media pembelajaran untuk materi dan kompetensi dasar yang lain, agar terjadi kesinambungan pembelajaran dengan media pembelajaran.
- 3) Produk media pembelajaran ini dapat ditambahkan dengan program aplikasi lain agar produk selanjutnya dapat lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, serta mampu mendukung tersampainya materi kepada siswa dengan baik.
- 4) Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dibutuhkan waktu penelitian dan pengembangan yang lama.

- 5) Untuk memperoleh hasil pengembangan media pembelajaran yang lebih berkualitas lagi sebaiknya media pembelajaran diuji cobakan melalui kelas control dan eksperimen untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan memakai media pembelajaran konvensional seperti buku dan papan tulis.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi P. K., Wulandari., (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya,” *Jurnal ITedu*. 1 (1), 104-109.
- Ali Muhson, (2010) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), 1 - 10
- Amin Al Habib, Syarif., “Potensi Penggunaan *Articulate Storyline* 3.6 Berbasis Elearning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat Sma Di Era Industri 4.0”. *Artikel*.2020.
- Amiroh, Mahir *Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* . Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2019.
- Aradika Putra, Thofan, (2018) “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri”. *Skripsi*.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Bagja, Wahyu S., dan Dede Supriyadi., (2018) “Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips”. *Jurnal Ilmiah Edutechno* . 18. (2). 2-19
- Desti Ayu Novianti, (2015) “Pengembangan Media Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 Di SMKN 2 Buduran,” *Jurnal Pendidikan*. 3 (1): 2-9.
- et. al. Ruli Dwi Nastiti, (2012) “Development Module of Reaction Rate Based on Multiple Representations,” *Jurnal Pendidikan Kimia*. 1 (2), 9.
- Herwati, (2016) “Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi”. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*. 1 (1), 32-44
- Ilyasa, Rizqi., (2018) “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 106. (1), 98-107
- Inayahtur R, Fatikh., (2019) “Media Pembelajaran”. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam* 14 (2). 93-99
- Juhari, S B. J., dan Azalan, B. B. Z., “Self-study Preparation via *Articulate Storyline* /Rise Improves Students’ Motivation”. *SSPIS 2019 USM. Artikel*, 2019
- Kustandi, Cecep., Sutjipto, Bambang., *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.



- Miftah, M., (2013 ) “Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. *Jurnal Kwangsan*. 1 (2), 98-110
- Mukminan dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Mustika, Zahara, (2015 ) “Urgenitas Media Dalm Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif,” *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*. 1 (1), 65-71.
- Pratama, Ryan Angga. (2018) “Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2*.” *AdMathEdu*. 19-35.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Rasyid K. S, Isran., dan Rohani, (2018)” Manfaat Media Dalam Pembelajaran’. *AXIOM*, 7 (1), 91-96
- Rohmah, Fitriyah Nur, dan Imam Bukhori. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan.” *ecoducation 2*, 169-182.
- Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaranya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Setyaningsih, Sri., dkk, (2020) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 20 (2), 144-156.
- Siskawati, M., (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa,” *Jurnal Studi Sosial*. 4 (1) 75-84.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. bandung: Alfabeta, 2015.
- Umar, (2014) “Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran”. *Jurnal Tarbawiyah*, 11 (1). 131-144
- W.R. Borg dan Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman, 1983.
- Wilis D., Ratna, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Erlangga, 2011.

Yahya, Rizky., dkk, (2020) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*. 4 (1). 78-91.

