PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA N 1 KEC. PAYAKUMBUH

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Srata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang

Oleh :

All Azizah

NIM. 17053043

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA N 1 KEC. PAYAKUMBUH

Nama	: All Azizah
NIM/TM	: 17053043/2017
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Keahlian	: Ekonomi Koperasi
Fakultas	: Ekonomi
Universitas	: Universitas Negeri Padang

Padang, September 2022

Mengetahui,	Disetujui oleh :
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi	Pembimbing
Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd. E	Nita Sofia, S.Pd, M.Pd. E
NIP. 19820311 200501 2 005	NIP. 19890923 201903 2 020

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan *LULUS Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA N 1 KEC. PAYAKUMBUH

Nama	: All Azizah
NIM/TM	: 17053043/2017
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Keahlian	: Ekonomi Koperasi
Fakultas	: Ekonomi

Padang, September 2022

Tim Penguji

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Nita Sofia, S.Pd, M.Pd. E	
2.	Anggota	Dr. Rino, S.Pd, M.Pd,MM	
3.	Anggota	Dr. Marwan, S.P d, M.Si	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: All Azizah
Nim/Tahun Masuk	: 17053043/2017
Tempat/Tanggal Lahir	: Taeh Baruah, 20 Desember 1998
Jurusan/Keahlian	: Pendidikan Ekonomi/Ekonomi Koperasi
Fakultas	: Ekonomi
No Handphone	: 082246655744
Judul skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* 3 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA N 1 Kecamatan Payakumbuh

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelas akademik (sarjana), baik di fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemiliran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/skripsi ini sah abalila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pemmbimbing, Tim Penguji, dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangsi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta saksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Padang, November 2022

METERAI TEMPEL
1ABAJX698787846

All Azizah
NIM : 17053043

ABSTRAK

All Azizah (17053043). 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* 3 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA N 1 Kecamatan Payakumbuh".

Pembimbing: Nita Sofia S.Pd, M.Pd.E.

Penellitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *articulate storyline* 3 yang layak. 2) Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *articulate storyline* 3. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan versi 4D, yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate.* Hasil penelitian berupa media ekonomi menggunaan aplikasi *articulate storyline* 3 yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa Web dan aplikasi yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 80% (valid), ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 86,6% (sangat valid), ahli media diperoleh persentase sebesar 87,8% (sangat valid), dan ahli evaluasi diperoleh persentase sebesar 84% (sangat valid). Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 82% (sangat valid). Sedangkan untuk uji praktikalitas guru diperoleh persentase sebaesar 88,18% (sangat praktis) dan uji praktikalitas siswa diperoleh persentase sebesar 83,45% (sangat praktis). Sehingga diperoleh rata-rata persentase praktikalitas media pembelajaran sebesar 85,82% (sangat praktis).

Keyword : *Articulate Storyline,* media pembelajaran.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* 3 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA N 1 Kecamatan Payakumbuh**". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memeproleh gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan untuk baginda yakni Nabi besar Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup bagi manusia yaitu Al-Qur'an dan Hadist.

Penulis banyak menerima bantuan dalam penulisan skripsi ini dari berbagai pihak terutama oleh dosen pembimbing. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Nita Sofya, S.Pd, M.Pd.E. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan selalu sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Padang Bapak Prof. Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D. beserta Wakil Rektor I Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt. Wakil Rektor II Bapak Ir. Syahril, M.Sc, Ph.D. Wakil Rektor III Drs. Hendra Syarifuddin,

M.Si, Ph.D. Wakil Rektor IV Bapak Prof. Dr. Yasri, MS. Yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.

2. Dekan Fakultas Ekonomi Bapak Dr. Idris, M.Si. beserta Wakil Dekan I Bapak Dr. Marwan, S.Pd, M.Si. Wakil Dekan II Bapak Abror, SE, ME, Ph.D. Wakil Dekan III Bapak Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si. yang telah membantu proses perkuliahan selama penulis menuntut ilmu diperguruan tinggi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd. beserta Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd. yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
4. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Sri Arita, S.Pd. M.Pd.E yang senantiasa memeberikan motivasi, dorongan dan arahankepadapenulis
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Negeri Padang yang telah bersedia sebagai ahli validator dalam penelitian penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/karyawati staf Fakultas Ekonomi
7. Kepala sekolah SMA N 1 Kecamatan Payakumbuh Bapak Teno Ganefri, S.Pd. yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi.
8. Guru Mata Pelajaran Ekonomi Ibuk Dra. Rahmah Amelia Gusti, S.Pd. M.Pd.E. yang telah meluangkan waktunya dan memberikan informasi terkait permasalahan yang ada di kelas saat pembelajaran ekonomi.

9. Kedua orang tua, kakak dan abang yang telah merawat, memberikan perhatian, dukungan dan doa yang tak hentinya demi kemudahan dan kelancaran untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Semua sahabat saya indah, mentari, eja, nila, nisa, iyel, amoy, vennykawaii, avivah, sindy, yang saling memberi motivasi dan berjuang bersama untuk mencapai cita-cita
11. Teman-teman angkatan pendidikan ekonomi 2017 yang turut mendukung dan membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
12. Semua pihak yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Terakhir penulis mendoakan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak, dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pihak lain, dan juga penulis menrima segala kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Padang, Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA **11**
A. Landasan Teori 11
1. Media Pembelajaran 11
2. Multimedia atau Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 17
3. Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* 23
4. Software Pendukung Perancangan Sistem 26
5. *Storyboard* 28
6. Pembelajaran Ekonomi 29
7. Materi Pendapatan Nasional 33
8. Kualitas Hasil Pengembangan Berdasarkan Validitas dan Praktikalitas 34
B. Penelitian yang Relevan 37
C. Prosedur Penelitian 39
BAB III METODE PENELITIAN **41**
A. Jenis Penelitian 41
B. Tempat dan Waktu Penelitian 45
C. Subjek dan Objek Penelitian 46
D. Model Pengembangan Multimedia 46
E. Tahapan Penelitian 47
F. Instrumen Penelitian 50
G. Teknik Pengumpulan Data 52
H. Tenik Analisis Data 58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **62**

A. Deskripsi Penelitian 62
1. Deskripsi Lokasi Penelitian 62
2. Deskripsi Waktu Penelitian 63
B. Hasil Penelitian 64
1. *Define* (Pendefinisian) 64
2. *Design* (Perancangan) 66
3. *Develop* (Pengembangan) 68
4. *Disseminate* 75
C. Uji Produk 75
1. Uji Validitas Produk 75
2. Uji Praktikalitas Produk 87
D. Pembahasan 90
BAB V PENUTUP 93
A. Kesimpulan 93
B. Saran 94
DAFTAR PUSTAKA 96
LAMPIRAN 99
Lampiran 1. S*toryboard* Media 100
Lampiran 2. Desain *Interface* 101
Lampiran 3. Silabus 103
Lampiran 4. Materi 112
Lampiran 5. Kisi-kisi Soal, Soal Latihan dan Kunci Jawaban 131
Lampiran 6. Hasil Validasi Media 133
Lampiran 7. Hasil Praktikalitas Guru 147
Lampiran 8. Hasil Praktikalitas Siswa 152
Lampiran 9. Dokumentasi 153
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian 153
Lampiran 11. Surat Balasan dari Sekolah 155

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis-jenis Media Pembelajaran..... 15

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Materi 53

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Bahasa 53

Tabel 4. Kisi-kisi lembar Validasi untuk Ahli Media..... 54

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Evaluasi 54

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Guru 56

Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Siswa..... 57

Tabel 8. Kriteria Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran 59

Tabel 9. Kriteria Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran..... 60

Tabel 10. Kecenderungan Nilai yang Diberikan..... 61

Tabel 11. Storyboard Ringkas 71

Tabel 12. Rancangan Interface 73

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi..... 76

Tabel 14. Saran dan Masukan Dari Ahli Materi 77

Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media 78

Tabel 16. Saran dan Masukan dari Ahli Media 79

Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Bahasa..... 80

Tabel 18. Saran dan Masukan dari Ahli Bahasa..... 81

Tabel 19. Hasil Telaah Butir Soal..... 83

Tabel 20. Hasil Validasi Ahli Evaluasi..... 84

Tabel 21. Saran dan Masukan dari Ahli Evaluasi..... 85

Tabel 22. Tahap Revisi Produk Media 86

Tabel 23. Hasil Uji Praktikalitas Guru..... 88

Tabel 24. Hasil Uji Praktikalitas Siswa 89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian 40

Gambar 2. Pengembangan Model 4D 41

Gambar 3. Skema Tahapan Penelitian 47

Gambar 4. Struktur Navigasi Intro 69

Gambar 5.Struktur Navigasi Menu Utama 69

Gambar 6. Struktur Navigasi Petunjuk Media dan KI/KD 69

Gambar 7. Struktur Indikator 70

Gambar 8. Struktur Navigasi Materi dan Evaluasi 70

Gambar 9. Struktur Profil 70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. S*toryboard* Media 100

Lampiran 2. Desain *Interface* 101

Lampiran 3. Silabus 103

Lampiran 4. Materi 112

Lampiran 5. Kisi-kisi Soal, Soal Latihan dan Kunci Jawaban..... 131

Lampiran 6. Hasil Validasi Media 133

Lampiran 7. Dokumentasi..... 153

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian 154

Lampiran 9. Surat Balasan dari Sekolah..... 155

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan bahwa virus corona yang tengah menyebar saat ini sebagai pandemic global. Dikutip dari KOMPAS.com Pernyataan itu diumumkan oleh Direktur Jenderal Tedros Adhanom Ghebreyesus dalam konferensi pers yang berlangsung pada Rabu 11 Maret 2020. Pandemic *covid-19* yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia, banyak memberikan dampak negative pada semua sektor termasuk sektor pendidikan.

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini mengharuskan pembelajaran tatap muka dihentikan terlebih dahulu dan digantikan dengan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Hal ini bertujuan agar dapat memutus mata rantai penularan *covid-19.* Pendidikan merupakan sektor terpenting dalam mewujudkan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter seseorang. Melalui pendidikan, karakter seseorang dibentuk dari proses-proses perubahan pola pikir serta perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu kegiatan dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan dapat menimbulkan perubahan positif dalam dirinya. Hal tersebut dirumuskan dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang menyatakan:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mullia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Nugraheni, 2017:17).

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan dari masa ke masa. Perkembangan ini terlihat semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan, yaitu banyak memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Bentuk perkembangan teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *e-learning.* Penerapan media berbasis *e-learning* dapat menggunakan berbagai jenis aplikasi atau *software* yang bisa diakses melalui *smartphone* maupun komputer. Salah satu media pembelajaran interaktif tersebut adalah *articulate storyline,* (Habib, 2020:6).

Kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar, dengan demikian proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif dan interaktif. Pada tahun 2013 tepatnya di bulan Juli mulai diberlakukannya Kurikulum 2013 atau sering disebut K13. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengganti dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan (KTSP) yang sudah berjalan dari tahun 2006-2013. Mendikbud menyebutkan kurikulum 2013 yang disusun akan mampu mendorong anak untuk berusaha terus ingin tahu dan mencari jawabannya dan dari sini, akan tumbuh generasi yang kreatif dan produktif. Menurut Poerwati dan Amri (2013:282) pendidikan memang harus berubah, kurikulum sebelumnya dinilai telah gagal membawa negara lebih baik. (Alawiyah, 2013:2).

Pada kurikulum 2013 ini guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar melainkan lebih menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan terdapat tantangan yang diintegrasikan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan IPTEK mengharuskan guru untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai IT untuk dapat diterapkan dalam perencanaan maupun proses pembelajaran berlangsung. Dengan menguasai IT tersebut guru nantinya dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pembelajaran. Terlebih lagi kondisi pandemi saat ini yang mengaharuskan guru menggunakan teknologi sebagai media agar pendidikan dan pembelajaran terselamatkan dan tetap berlangsung. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik. Selama

ini dalam pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode *Teacher Center* (berpusat pada guru). (Rohmah and Bukhori, 2020:3).

Berdasarkan permasalahan tersebut ada beberapa hal yang harus dikembangkan seiring dengan kondisi pandemi dan perkembangan teknologi di era digital sekarang ini. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan khususnya proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran melalui proses belajar mengajar jarak jauh agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Darmawan, (2014:54) menyatakan media pembelajaran interaktif memanfaatkan komputer tidak hanya dimaknai ilmu yang harus dipelajari saja oleh peserta didik, melainkan sebagai alat yang membantu mempelajari materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran interaktif ini mampu membuat peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar karena ketertarikannya pada media pembelajaran yang mampu menyuguhkan tampilan gambar, teks, video, audio dan animasi-animasi lainnya. (Rohmah and Bukhori, 2020:4).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA N 1 Kecamatan Payakumbuh bersama guru mata pelajaran ekonomi kelas XI Rahmah Amelia Gusti S.Pd.,M.Pd.E, terdapat beberapa masalah yang dihadapi pada saaat pembelajaran daring. Pada saat pembelajaran daring sekolah menggunakan *google classroom* pada saat proses pembelajaran.

Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru biasanya memposting materi pembelajaran yang bersumber dari buku cetak.

Adapun permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran daring menggunakan *google classroom* sebagai berikut : guru tidak bisa memantau peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring dari awal sampai selesai, keluhan yang sering dialami peserta didik ketika pembelajaran daring menggunakan google classroom yaitu sering terjadi eror ketika login ke *google classroom* ditambah sulitnya jaringan internet, dan tampilan *google classroom* yang kurang dipahami oleh sebagian peserta didik dalam mengoperasikannya.

Dari kelemahan yang ada pada *google classroom* tersebut, menjadi salah satu penyebab peserta didik sulit memahami materi jika materi hanya bersumber dari buku cetak yang diposting guru ke *google classroom*. Gambaran materi tentang ekonomi yang diberikan oleh guru bisa saja kurang bagi peserta didik yang kemampuan memahami materi tiap siwa berbeda-beda. Materi ekonomi lebih banyak berupa teks dan tidak dapat dipahami secara langsung.

Kekurangan media pembelajaran menyebabkan minat belajar peserta didik di kelas rendah. Pengamatan yang dilakukan peneliti saat pembelajaran daring, peserta didik sering telat absen dan jarang masuk kelas online. Sering kali peserta didik mengeluh karena merasa jenuh saat pembelajaran daring karena tidak ada inovasi baru dalam pembelajaran. Minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk membatasi kekurangan dari platform tersebut salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *articulate storyline,* software ini dapat digunakan secara online dan offline, sehingga memudahkan pendidik dalam mengoperasikannya meskipun ketika tidak ada jaringan internet sekalipun. *Articulate storyline* merupakan versi terbaru yang dikeluarkan oleh perusahaan *Articulate*, fitur-fitur yang dapat digunakan dalam *articulate storyline* ini dapat menggabungkan gambar, teks, suara, video, grafik, dan animasi. *Articulate storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi *Microsoft power point.* Aplikasi *articulate storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Penerapan media *articulate storyline* pada jenjang SMA dapat mendukung proses pembelajaran jarak jauh karena sebagian peserta didik di wilayah yang tidak semua mempunyai konektivitas jaringan internet yang bagus, sehingga aplikasi ini mampu digunakan peserta didik secara offline dengan maksimal. (Habib, 2020:6).

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *articulate storyline* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas XI. Kelayakan ini dapat dilihat dari materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sangat jelas dan sesuai dengan kompetensi dasar. Soal sesuai dengan kompetensi dasar dan kisi-kisi soal. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti dan sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang baik

dan benar. Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi *smartphone* dan tampilan media meanarik.

Saat sekarang ini guru masih menjadi pusat sumber belajar peserta didik selain buku, sehingga guru menjadi pusat interaksi dan bertanya bagi peserta didik. Padahal teknologi berkembang semakin cepat di dunia pendidikan, seharusnya guru bukan lagi menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran karena dengan memanfaatkan teknologi, sumber belajar sangat tidak terbatas dan mudah diakses oleh peserta didik.

Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang sedang dipelajari. Dengan penggunaan media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat. Salah satu media interaktif yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu *Articulate Storyline.* Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Deni Sapitri, Alwen Bentri (2020) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X" menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *articulate storyline* pada pelajaran ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin mengkaji "Pengembangan Media Pembelajaran Daring

Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Kecamatan Payakumbuh".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di identifikasi beberapa permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media cetak.
2. Media pembelajaran yang digunakan sekolah masih cenderung satu arah, kurang bervariasi dan belum bersifat interaktif.
3. Belum ada guru ekonomi yang menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* di SMA N 1 Kec Payakumbuh.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini agar lebih terfokus. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran ekonomi kelas XI semester 1 materi pendapatan nasional di SMA N 1 Kec. Payakumbuh

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang layak pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kec. Payakumbuh?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kec. Payakumbuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang layak pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kec. Payakumbuh
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kec. Payakumbuh

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Manfaat Teoritis (Ilmu Pengetahuan)

   Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media

pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal

   b. Bagi Guru

      Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran interaktif yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran

   c. Bagi Peseta Didik

      Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif

   d. Bagi Peneliti

      Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline.*