

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh

VIGA

NIM. 17004158

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

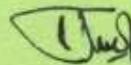
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS VIII SMP**

Nama : Viga
NIM/BP : 17004158/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 November 2021

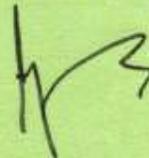
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

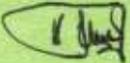
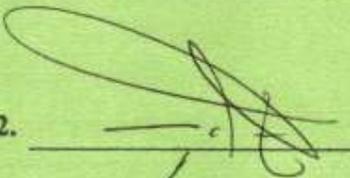
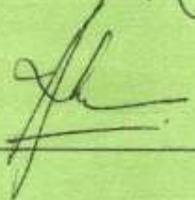
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate
Storyline* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP
Nama : Viga
NIM/BP : 17004158/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 November 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	 1. _____
2. Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	 2. _____
3. Anggota	: Drs. Azman, M.Si NIP. 19570919 198003 1 004	 3. _____

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viga

NIM/BP : 17004158/2017

Tempat/Tanggal Lahir : Pasar Baru, 11 Maret 1999

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP" adalah benar merupakan karya asli saya, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 09 November 2021



Viga

NIM. 17004158

ABSTRAK

Viga (2021) : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP.

Pengembangan multimedia interaktif dilatar belakangi karena belum tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dalam proses pembelajaran secara *daring* dan *luring*, sehingga mengakibatkan rendahnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu fasilitas teknologi kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah oleh guru. Oleh sebab itu, tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan penelitian, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang terdiri dari lembar validasi materi, lembar validasi media, serta angket respon dari peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 15 orang peserta didik di kelas VIII SMP N 1 Lembang, kecamatan lengayang.

Berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan oleh validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi dari validator materi 1 dengan rata-rata 4,77 dikategorikan sangat baik. Hasil validasi dari validator materi 2 dengan rata-rata 4,83 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi dari validator media 1 dengan rata-rata 4,94 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi dari validator media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,86 dengan kategori sangat baik. Hasil uji praktikalitas diperoleh rata-rata 4,80 dengan kategori sangat praktis. Hasil uji validitas dan praktikalitas yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII valid dan praktis digunakan pada mata pelajaran IPS.

Kata kunci : Multimedia interaktif, *articulate storyline*, mata pelajaran IPS.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. selaku Penasihat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Ullfia Rahmi, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Azman, M.Si. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.
5. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.
6. Ibu Maslia Dawanti, S.Pd selaku Validator materi 1 yang telah memberikan banyak masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi materi.
7. Ibu Kasmadiani, S.Pd selaku Validator materi 2 yang telah memberikan banyak masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi materi.

8. Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T. selaku Dosen validator media 1 yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.
9. Bapak Septiyan Anugrah, M.Pd.T. selaku Dosen validator media 2 yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.
10. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat bermanfaat.
11. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Papa dan Mama yang setiap hari mendoakan dan memberikan dukungan moral, material serta kasih sayang yang tak terhingga.
12. Kepada Kakak Raih dan Adik Naiya Puti Alsaqina serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan support tiada henti.
13. Kepada sahabat (Olfina Fairuzi, Soraya dan Muhammad Nur Ichwan) yang telah menemani, saling menguatkan, saling mengingatkan dan selalu mendukung dalam keadaan suka dan duka.
14. Seluruh sahabat dan rekan-rekan seperjuangan Teknologi Pendidikan 2017, terima kasih atas kenangan yang telah diberikan selama perkuliahan.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca atas ketidak sempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Wassalamu'alaikum wa Rahmatullah wa barakatuh.

Padang, Oktober 2021

Viga

NIM. 17004158

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Pengembangan	11
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	11
F. Pentingnya Pengembangan	14
G. Manfaat Pengembangan	14
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Kajian Teori	17
1. Penelitian Pengembangan	17
2. Konsep Dasar Media Pembelajaran	18
a. Media	18
b. Media Pembelajaran	19
c. Fungsi Media Pembelajaran	20
d. Manfaat Media Pembelajaran	23
e. Klasifikasi Media pembelajaran	26
f. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media	28
g. Kriteria pemilihan media	29
3. Multimedia Interaktif	30
a. Pengertian Multimedia interaktif	30
b. Manfaat Multimedia Interaktif	31
c. Karakteristik Multimedia interaktif	32

d. Kelebihan dan Kekurangan multimedia interaktif.....	33
4. Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	34
a. Pengertian Articulate Storyline.....	34
b. Keunggulan Articulate Storyline	35
c. Tampilan Articulate Storyline	36
5. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	38
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	38
b. Tujuan Pembelajaran IPS.....	39
c. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial.....	40
B. Validitas dan Praktikalitas.....	41
1. Validitas.....	41
2. Praktikalitas	42
C. Kajian Penelitian yang Relevan	43
D. Kerangka Konseptual	46
BAB III METODE PENGEMBANGAN	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Model Pengembangan.....	49
C. Prosedur Pengembangan	50
D. Subjek Penelitian.....	54
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
F. Teknik Analisis data.....	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Pengembangan.....	63
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	63
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	65
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	67
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	95
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	97
B. Pembahasan.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Daftar nilai penilaian tengah semester Januari-Juni pada mata pelajaran IPS kelas VIII 1 di SMP N 1 Lengayang.....	5
Tabel 2. Kisi-kisi Angket untuk Validator Media.....	55
Tabel 3. Kisi-kisi Angket untuk Validator Materi	56
Tabel 4. Kisi-kisi Angket untuk Peserta didik	57
Tabel 5. Skor Penilaian Skala Likert.....	59
Tabel 6. Pedoman Hasil Konversi Skor Ke Nilai Skala 5.....	59
Tabel 7. Hasil Validasi Multimedia Interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII oleh validator materi 1.	90
Tabel 8. Hasil Validasi Multimedia Interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII oleh validator materi 2.	91
Tabel 9. Hasil Validasi multimedia interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII oleh validator media 1.....	93
Tabel 10. Hasil Validasi multimedia interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII oleh validator media 2.	94
Tabel 11. Hasil Penilaian prktikalitas peserta didik terhadap multimedia interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII.	96
Tabel 12. Hasil akhir penilaian validitas dan praktikalitas multimedia interaktif matapelajaran IPS kelas VIII.	97
Tabel 13. Hasil perbaikan multimedia Interaktif.	97

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Tampilan awal Articulate Storyline Versi 3.....	36
Gambar 2. Tampilan Area Kerja Articulate Storyline Versi 3.....	37
Gambar 3. Tampilan Menu & Toolbar Articulate Storyline Versi 3	37
Gambar 4. Tampilan Timeline Articulate Storyline Versi 3.....	38
Gambar 5. Tampilan Menu Trigger Articulate Storyline Versi 3	38
Gambar 6. Kerangka Konseptual Penelitian.	47
Gambar 7. Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE.	49
Gambar 8. Situs download articulate storyline	69
Gambar 9. Tampilan <i>file setup articulate storyline</i>	69
Gambar 10. Proses instalasi aplikasi articulate storyline.	70
Gambar 11. tampilan finishing instalasi aplikasi <i>articulate stoyline</i>	70
Gambar 12. tampilan utama aplikasi articulate storyline.....	70
Gambar 13. Menu membuat new project.....	71
Gambar 14. pengaturan ukuran <i>slide</i> pada <i>project articulate storyline</i>	72
Gambar 15. Panel pengaturan story size.....	72
Gambar 16. tampilan ribbon tabs slides.....	72
Gambar 17. sub menu ribbon tabs.....	73
Gambar 18. tampilan grade questions.....	73
Gambar 19. Halaman pembuka multimedia interaktif pembelajaran IPS.....	76
Gambar 20. Halaman Login Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS.....	77
Gambar 21. Halaman Menu Utama multimedia interaktif pembelajaran IPS.	77
Gambar 22. Halaman Petunjuk 1 multimedia interaktif pembelajaran IPS.	78
Gambar 23. Halaman Petunjuk 2 multimedia interaktif pembelajaran IPS.	78
Gambar 24. Halaman Kompetensi Inti multimedia interaktif pembelajaran IPS.	79
Gambar 25. Halaman Kompetensi Dasar multimedia interaktif pembelajaran IPS	79
Gambar 26. Halaman Materi multimedia interaktif pemebelajaran IPS.....	80
Gambar 27. Halaman Menu Materi Kedatangan Bangsa-bangsa Barat Ke indonesia.	80
Gambar 28. Halaman Materi Latar Bangsa Barat Ke Indonesia.....	81
Gambar 29. Halaman Materi Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. ...	81
Gambar 30. Halaman ilustrasi dari materi ekspedisi bangsa Inggris	82
Gambar 31. Halaman Sub Menu Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajagan.	82
Gambar 32. Halaman Sub Menu Materi 2 Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan	83
Gambar 33. Halaman Isi Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan	83

Gambar 34. Halaman Menu Materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan.	84
Gambar 35. Halaman Menu 2 Materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan.	84
Gambar 36. Halaman Isi Materi Berkembangnya Paham Baru.	85
Gambar 37. Halaman Video pada multimedia interaktif pembelajaran IPS.	85
Gambar 38. Halaman Evaluasi multimedia interaktif Pembelajaran IPS.	86
Gambar 39. Halaman Soal Evaluasi.	86
Gambar 40. Halaman Skor Evaluasi pada multimedia interaktif pembelajaran IPS.	87
Gambar 41. Halaman Daftar Pustaka multimedia interaktif pembelajaran IPS.	87
Gambar 42. Halaman Profil Pengembang.	88
Gambar 43. Validitas Multimedia Interaktif dengan Validator Media Septriyana Anugrah, S.Kom, M.Pd.T.	178
Gambar 44. Validitas Multimedia Interaktif dengan Validator Ahli Media Winanda Amilia, M.Pd.T.	178
Gambar 45. Validitas Multimedia Interaktif dengan Validator Materi 1 Maslia Dawanti, S.Pd.	179
Gambar 46. Validitas Multimedia Interaktif dengan Validator Ahli Materi 2 Kasmadiani, S.Pd.	179
Gambar 47. Implementasi Multimedia interaktif kepada Peserta didik.	179
Gambar 48. Peserta didik mendengarkan penjelasan penggunaan multimedia interaktif.	180
Gambar 49. Peserta didik menginstal dan belajar cara menggunakan multimedia interaktif.	180
Gambar 50. Peserta didik melakukan pengisian angket praktikalitas.	180

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. SILABUS Silabus Mata Pelajaran IPS Kelas VIII	115
Lampiran 2. RPP Mata Pelajaran IPS Kelas VIII.	127
Lampiran 3. <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Kelas VIII	140
Lampiran 4. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP.	141
Lampiran 5. Rincian Materi pada Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP.....	147
Lampiran 6. Lembar Uji Kelayakan dari Validator Materi.....	149
Lampiran 7. Lembar Uji Kelayakan dari Validator Media	152
Lampiran 8. Lembar Uji Praktikalitas.....	156
Lampiran 9. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media 1 Tahap 1	159
Lampiran 10. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media 2 Tahap 1.	161
Lampiran 11. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media 1 Tahap 2.	163
Lampiran 12. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media 2 Tahap 2.	165
Lampiran 13. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Materi 1.	167
Lampiran 14. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Materi 2.	169
Lampiran 15. Hasil Pengisian Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik.	171
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia interaktif oleh Peserta Didik.....	175
Lampiran 17. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan.....	176
Lampiran 18. Surat balasan penelitian dari SMP N 1 Lengayang.	177
Lampiran 19. Dokumentasi.....	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam memajukan suatu bangsa, Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan, semakin baik penyelenggaraan pendidikan suatu bangsa maka akan semakin tinggi kualitas suatu bangsa tersebut. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan sesuai yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam 1 yang menyebutkan:

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 mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan terus dikembangkan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pada zaman sekarang inovasi pada bidang teknologi terus berkembang salah satunya pada bidang pendidikan. Teknologi sangat dibutuhkan pada dunia pendidikan karena berpengaruh besar dalam meningkatkan kualitas intelektual manusia, terutama pada era revolusi industri 4.0 teknologi berperan besar dalam semua aspek kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Kreativitas dan inovasi dalam pendidikan perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Segala aspek dalam pendidikan perlu ditingkatkan agar kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Proses pembelajaran pada masa sekarang ini semakin mendorong guru untuk dapat melakukan inovasi pada pembelajaran seperti pada pemanfaatan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain itu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian peserta didik, selain itu juga bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Tujuan utama dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk memecahkan semua masalah dalam pendidikan.

Teknologi pendidikan sebagai sebuah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (AECT: 2004). Teknologi pendidikan memiliki tujuan utama yaitu untuk mengembangkan pendidikan agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan dari masa ke masa dan membantu memecahkan segala permasalahan dalam pembelajaran.

Salah satu peran teknologi pendidikan dalam memecahkan masalah belajar yaitu dengan mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai kebutuhan dan dengan mengindahkan prinsip-prinsip dalam pemanfaatannya secara efektif dan efisien (Warsita, 2008:58). Dengan berkembangnya teknologi pada pendidikan, penggunaan media pembelajaran bisa terus dikembangkan agar terciptanya media yang dapat membantu proses pembelajaran dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media mempunyai peran yang sangat besar dalam pembelajaran

pemanfaatan media dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik selain itu penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik serta pembelajaran jauh lebih efektif dan efisien. Banyak media yang berkembang dalam proses pembelajaran pada saat sekarang ini dapat berupa media visual, audio dan media berbasis komputer. Salah satu media yang dapat membantu proses pembelajaran adalah media berbasis komputer seperti media interaktif.

Melihat keadaan pada saat sekarang ini dimana dunia dilanda musibah pandemi Virus *Covid-19* yang mengubah berbagai aspek kehidupan salah satunya pada bidang pendidikan. Media interaktif merupakan salah satu solusi dalam menghadapi permasalahan pembelajaran di masa *Covid-19*. Media interaktif dapat membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu bidang mata pelajaran integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan *interdisipliner* dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). (Trianto, 2010:171) dalam Musdalifa (2015:3).

Sesuai dengan surat edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020 yang menyatakan bahwa proses belajar dari rumah melalui pembelajaran *daring* atau

jarak jauh. Saat ini pembelajaran dilakukan dengan menggunakan 2 metode yaitu *luring* dan *daring*. Pembelajaran *daring* dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Dengan pembelajaran metode *daring* peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru karena materi yang diberikan tidak dipaparkan secara langsung dan tidak dijelaskan oleh pendidik. Pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara normal untuk jenjang pendidikan sekolah menengah pertama, satu jam pelajaran 40 menit waktu pembelajaran, sedangkan pada saat pelaksanaan pembelajaran *luring*, waktu pembelajaran relatif lebih singkat yaitu 30 menit, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Dengan kondisi seperti ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran (Ahmed et al, 2020). Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran dan membantu pemahaman siswa terhadap materi adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan *android* media yang dapat digunakan dalam kondisi seperti sekarang ini adalah Media Interaktif.

Perkembangan teknologi pada saat sekarang ini membuat pengembangan media interaktif dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan media interaktif peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Media interaktif dapat merespon aktif dan adanya *feedback* kepada pengguna selain itu media interaktif juga menyajikan video, gambar, animasi yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Maslia Dawanti, S. Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP N 1 Lengayang pada 22 Februari 2021, beliau mengungkapkan bahwa beliau mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran *daring* dan *luring* karena keterbatasan waktu dan sarana serta prasarana dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu minat dan motivasi peserta didik juga kurang dalam mengikuti pembelajaran *daring* dan *luring*. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik kurang dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, peserta didik mengisi presensi setelah itu membaca materi dan membuat ringkasan.

Berikut ini adalah daftar nilai penilaian tengah semester (PTS) kelas VIII 1 pada saat pembelajaran secara *daring* dan *luring*.

Tabel 1. Daftar nilai penilaian tengah semester Januari-Juni pada mata pelajaran IPS kelas VIII 1 di SMP N 1 Lengayang.

No	Nama	Kelas	Nilai
1	2	3	4
1.	AR	VIII 1	80
2.	AO	VIII 1	63
3.	ARP	VIII 1	42
4.	AAS	VIII 1	65
5.	DRP	VIII 1	65
6.	FA	VIII 1	70
7.	FDP	VIII 1	67
8.	FAP	VIII 1	32
9.	FDP	VIII 1	20
10.	FDP	VIII 1	35
11.	FA	VIII 1	65
12.	H	VIII 1	47
13.	JTP	VIII 1	55
14.	J	VIII 1	55
15.	LE	VIII 1	75
16.	LDS	VIII 1	70

1	2	3	4
17.	LFA	VIII 1	75
18.	MF	VIII 1	70
19.	MFT	VIII 1	77
20.	MS	VIII 1	45
21.	NF	VIII 1	70
22.	NAF	VIII 1	20
23.	NAS	VIII 1	75
24.	NZF	VIII 1	37
25.	PK	VIII 1	86
26.	PR	VIII 1	75
27.	RA	VIII 1	70
28.	RE	VIII 1	65
29.	RA	VIII 1	57
30.	WH	VIII 1	65
31.	WA	VIII 1	45
32.	KMA	VIII 1	60

KKM yang dirancang oleh guru dalam kurikulum adalah 75, dimana ini merupakan kriteria nilai yang dapat dinyatakan tuntas berdasarkan pembelajaran yang telah dirancang. Berdasarkan pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa peserta didik banyak mendapatkan nilai dibawah KKM berdasarkan hasil penilaian tengah semester. Pada kelas lain juga memiliki kondisi yang sama. Peserta didik yang tuntas kurang dari 50% dari jumlah peserta didik yang ada dalam satu kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP N 1 Lengayang peneliti menjumpai bahwa sarana dan prasarana sangat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Proyektor, *Wifi*, Komputer. Namun ditemui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran *luring* guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi guru masih menggunakan media yang kurang bervariasi yaitu buku paket dan LKS untuk

menyampaikan materi pembelajarannya serta mengandalkan papan tulis sebagai sarana apabila ada peserta didik yang bertanya. Pada pelaksanaan pembelajaran *daring*, guru hanya mengirimkan materi dan tugas dalam buku pelajaran dalam bentuk foto yang diunggah pada *platform google classroom*, tanpa diberikan penjelasan kepada peserta didik hal ini membuat peserta didik kurang paham akan materi yang diberikan oleh pendidik. Apabila hal seperti ini dilakukan terus menerus maka tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan akan sulit tercapai serta kemampuan pengetahuan maupun keterampilan peserta didik juga tidak akan bertambah, karena kemampuan peserta didik dalam memahami materi itu berbeda-beda. Selain itu pembelajaran IPS yang dominan berupa teks dan tidak dapat dilihat secara langsung sehingga pembelajaran IPS dianggap kurang menarik. Media pembelajaran sangat berpengaruh besar dalam membantu proses pembelajaran yang dilakukan pada saat sekarang ini.

Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan dengan sistem tatap muka tanpa menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran akan menyulitkan tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Dengan demikian sangat dibutuhkan sebuah media yang dapat menunjang pembelajaran baik itu *luring* maupun *daring*. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menciptakan sebuah media yang dapat membantu proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi, sehingga guru diharapkan mampu memanfaatkan media sesuai dengan kompetensi yang dimiliki (Iman,

2015:13). Seperti media interaktif, media interaktif merupakan integrasi dari media digital yaitu kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images and sound*. Dengan menggunakan media interaktif akan memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik dapat melakukan proses belajar dimana saja dan kapan saja dengan lebih efektif dan efisien. Pengembangan media interaktif pada mata pelajaran IPS akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media interaktif dilengkapi dengan animasi, video, gambar dan evaluasi yang dapat membantu peserta didik memahami materi lebih dalam walaupun pembelajaran tidak dilaksanakan secara normal.

Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak bisa dipungkiri lagi telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Maharani dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* (2015:32) menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran makin menuntut lahirnya media-media pembelajaran yang bervariasi. Karena memang proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. Di sinilah media pembelajaran menjadi penting.

Telah banyak media pembelajaran yang diproduksi dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pada umumnya media tersebut dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft Power Point* sebenarnya lebih cocok digunakan untuk kegiatan presentasi karena dalam *software* tersebut

belum menyediakan *tools* yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif. Meskipun begitu, *microsoft power point* tetap dapat digunakan sebagai *software* pembuat media pembelajaran dengan bantuan animasi atau *slide* yang tersedia di dalamnya walaupun tetap membutuhkan keahlian khusus agar media pembelajaran yang diciptakan terlihat menarik.

Articulate Storyline dihadirkan sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft Powerpoint*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman atau *script*, serta banyak *tools* di dalam *articulate storyline* yang mirip dengan *microsoft powerpoint*. Hal ini sependapat dengan apa yang diungkapkan Rivers (2015) “*Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designers, and storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements*”.

Articulate Storyline cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran IPS karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna *IOS*, *Android*, dan *PC* hasil dari *Articulate Storyline* tersebut memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas tanpa harus

menggunakan *PC* yang berukuran besar. Dengan demikian *Articulate Storyline* diharapkan dapat menjadi solusi pada saat pembelajaran tidak bisa dilaksanakan dengan sistem tatap muka dan pembelajaran *luring* dengan waktu yang terbatas yang menyebabkan peserta didik tidak dapat menerima ilmu pengetahuan dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul **“Pengembangan Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS Kelas VIII SMP”** yang nantinya penulis akan mengembangkan media elektronik berupa media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dalam proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun.
2. Kurang dimanfaatkannya fasilitas teknologi yang ada dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik saat pembelajaran *daring* dan *luring*
4. Rendahnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif yang valid berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif yang praktis berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dilakukan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan multimedia interaktif yang valid berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan multimedia interaktif yang praktis berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam melakukan penelitian pengembangan ini spesifikasi produk yang dihasilkan nantinya adalah berupa multimedia interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS yang diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah:

1. Multimedia interaktif

Dalam multimedia interaktif ini nantinya akan terdapat beberapa menu yaitu sebagai berikut:

- a. Halaman awal yang nantinya berisi ucapan “selamat datang di multimedia interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII”. Di dalam halaman ini terdapat *Button* Mulai yang berfungsi untuk memulai aplikasi.
- b. Halaman menu merupakan halaman yang berisikan menu yang tersedia dalam aplikasi. Menu terdiri atas, *Home*, petunjuk, kompetensi dasar dan inti, materi, video, evaluasi dan profil.
- c. Produk multimedia interaktif ini nantinya berupa aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat elektronik personal komputer dan *smartphone*.
- d. Multimedia interaktif dapat digunakan dengan menggunakan jaringan dan tanpa menggunakan jaringan.

Dalam pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS membutuhkan spesifikasi komputer minimum sebagai berikut:

- a. CPU: Dual-core 1 Ghz
- b. RAM: 2 GB
- c. Sistem Operasi: Windows 7, Windows 8 dan Windows 10

Dalam penggunaan multimedia interaktif pada pelajaran IPS membutuhkan spesifikasi minimum agar dapat diakses sebagai berikut:

- a. Spesifikasi Komputer atau laptop
 - 1) CPU: Dual-core 1 Ghz
 - 2) RAM: 2 GB

3) Sistem Operasi: Windows 7, Windows 8 dan Windows 10

b. Spesifikasi *Smartphone*

1) Android: Android Lollipop 5.0

2) Ram: 2 GB

2. Perancang dan Pengguna

a. Perancang

Perancangan multimedia interaktif sesuai dengan silabus IPS di sekolah menengah pertama yang dibutuhkan. Perancangan multimedia dibuat melalui komputer atau laptop.

b. Pengguna

Pengguna multimedia interaktif ini berasal dari siswa SMP kelas VIII. Pengguna dapat menggunakan dan mengakses multimedia pada perangkat komputer atau laptop serta *smartphone*.

3. Produk

Dalam perancangan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi *Articulate storyline* Versi 3 dan adapun aplikasi pendukung yang digunakan untuk membangun rancang multimedia ini adalah *Adobe Photoshop CC 2020*, *Adobe Illustrator CC 2018*. Aplikasi pendukung ini digunakan untuk merancang desain dari multimedia yang dirancang.

Multimedia interaktif yang dirancang ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan bagi guru dan peserta didik, selain itu dilengkapi gambar, video, animasi, *backsound*, rangkuman, evaluasi, dan daftar pustaka.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran yang dihadapi oleh guru serta Peserta didik yang masih kurang termotivasi dan sulit memahami materi pembelajaran oleh karena itu penting dilakukan pengembangan sebuah produk atau membuat sebuah produk yang baru. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan masalah serta memberdayakan sarana dan prasarana yang belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu pengembangan ini berfungsi sebagai kontribusi penulis sebagai mahasiswa Teknologi pendidikan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Secara Teoritis

Pengembangan ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi penelitian lain dalam mengembangkan Multimedia interaktif dengan karakteristik lembaga masing-masing dan lembaga pengembangan yang diinginkan.

2. Secara Praktik

Manfaat secara praktik yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Bagi guru, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat memotivasi

guru untuk memproduksi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam menunjang proses pembelajaran.

- b. Bagi peserta didik, Penelitian pengembangan diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran lebih dalam.
- c. Bagi Sekolah, Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- d. Bagi Peneliti, Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengembakang multimedia interaktif untuk pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan. Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu Proses pembelajaran akan lebih mudah apabila dibantu dengan media pembelajaran yang selaras dengan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Multimedia interaktif memiliki peran besar dalam membantu jalannya proses pembelajaran, Namun dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan peneliti dalam penelitian ini dibatasi hanya menggunakan satu KD dalam produksi multimedia interaktif pembelajaran IPS pada SMP kelas VIII.