

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE  
STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INGGRIS KELAS IX SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

**JULIANDA DEWI PUTRI  
NIM. 18004020**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI  
PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

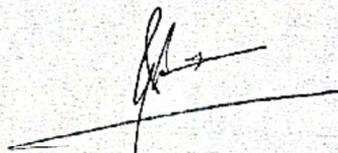
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IX SMP**

Nama : Julianda Dewi Putri  
NIM/BP : 18004020/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

**Padang, 27 Januari 2023**

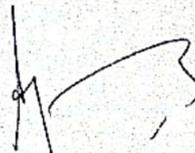
**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing,**



**Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D**  
**NIP. 19580517 198503 2 001**

**Ketua Departemen**



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

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan  
Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran  
Bahasa Inggris Kelas IX SMP

Nama : Julianda Dewi Putri

NIM/BP : 18004020/2018

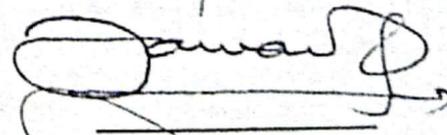
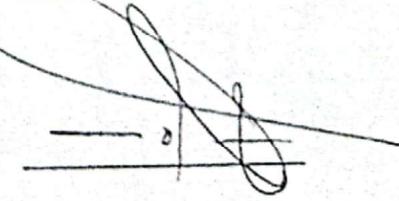
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Januari 2023

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D NIP. 19580517 198503 2 001	
Anggota	1. Dr. Darmansyah, ST., M.Pd NIP. 19591124 198603 1002	
	2. Dra. Eldarni. M.Pd NIP. 19610116198703 2 001	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julianda Dewi Putri  
NIM/BP : 18004020/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 27 Januari 2023  
Yang Menyatakan



Julianda Dewi Putri

NIM. 18004020

## ABSTRAK

Julianda Dewi Putri. 2023. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

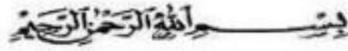
Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMPN 41 Padang dilatar belakangi oleh sulitnya siswa melafalkan kata dan penulisan kata dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline*, menghasilkan media yang valid dan praktis menggunakan aplikasi *articulate storyline* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Develoment* (R&D) menggunakan model 4-D. Prosedur pengembangan pada penelitian terdiri dari atas 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Validitas produk dilakukan oleh 3 orang yakni 2 validator media 1 orang validator materi yaitu Guru Bahasa Inggris kelas IX SMPN 41 Padang. Uji praktikalitas dilakukan pada siswa kelas IX SMP Negeri 41 Padang. Alat pengumpulan data adalah angket atau kuisioner. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif persentase.

Hasil validitas produk dari validator media 1 memperoleh hasil “sangat valid” dengan persentase 96,84% dan validator media 2 memperoleh hasil “sangat valid” dengan persentase 96,84%. Hasil uji validitas materi oleh validator materi memperoleh hasil “sangat valid” dengan persentase 96%. Sedangkan hasil uji coba praktikalitas diperoleh hasil “sangat praktis” dengan perolehan rata-rata 88,5%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “sangat layak” digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Aplikasi *Articulate storyline*, Bahasa Inggris.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak berterimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bimbingan mulai dari awal penyusunan skripsi sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Teknologi Pendidikan UNP.
2. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen penguj yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak/Ibu Dosen serta Staff Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Fince Eka Trisia, S.Pd selaku validator materi yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini, serta selalu memberikan dukungan agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah, Staf TU, dan Keluarga SMP N 41 Padang yang telah memperlakukan penulis seperti keluarga sendiri dan memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.
8. Siswa-siswi SMP N 41 Padang khususnya kelas IX yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir ini.
9. Kedua orang tua tercinta Ayah Novemdri dan Ibu Ermi yang selalu menjadi alasan bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini, orang tua yang begitu laur biasa dalam memberikan dukungan baik secara moril maupun materi. Berkat pengorbanan yang begitu luar biasa yang tak akan pernah bisa terbalas dengan apapun, penulis sangat bersyukur ditakdirkan menjadi anak dari beliau. Hanya ucapan terimakasih dari lubuk hati terdalam yang dapat penulis sampaikan kepada ayah dan ibu tercinta atas semua yang telah diberikan selama ini.
10. Abang Ikhwal dan adik Adri, Susana Natalia yang selalu menjadi pundak untuk tempat berkeluh kesah, melepaskan semua kegelisahan dan kekhawatiran, tempat meluapkan emosi ketika semua terasa berat.
11. Terimakasih kepada sahabat saya Poyi (Hasa Cantika, Anisa Aulia Rahmi, Exela Nurfadilah, S.Pd Mayang Yozandra, Citra Dian Milenia, Reyske Meisalya) yang telah menjadi tempat bercerita suka maupun duka.
12. Terimakasih kepada M Afdhal Hidayat Z yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun, dan selalu mengajarkan untuk kuat, tidak mudah menyerah dengan kata ajaibnya “Allah with me”, terimakasih untuk segalanya.
13. Terimakasih kepada Vina Tri Aulia dan Ayu Fitriani, sahabat yang telah banyak membantu penulis dan selalu meluangkan waktunya, serta memberikan pekerjaan part time untuk memenuhi kebutuhan penulis.

14. Terimakasih kepada abang Fajri Ilahi, S.Pd, abang Jodi Hardika,S.Pd yang selalu ada disaat penulis kesulitan mencari referensi penulisan skripsi.
15. Terimakasih kepada sahabat Healing (Anidri Ainum,S.Pd , Donal Andika P, Muhammad Aziz Ikram, S.Pd ,Yunaldi, Aditya Prayatna N, M Afdhal Hidayat Z) yang selalu menjadi sahabat healing terbaik ketika stress serta banyak meluangkan waktu dan membantu penulis, terimakasih atas segalanya.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namaya satu persatu yang telah membantu selama penelitian hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Semoga segala dukungan yang telah diberikan menjadi amal baik dan diberikan balasan oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

*Wassalamu 'alaikum wa Rahmatullahi wa Barakatuh.*

Padang, Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	11
F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	11
G. Manfaat Pengembangan.....	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Media Pembelajaran.....	17
B. Articulate Storyline .....	22
C. Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	25
D. Validitas dan Praktikalitas media .....	27
E. Penelitian Yang Relevan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN .....	33
A. Jenis Penelitian .....	33
B. Model Pengembangan.....	33
C. Prosedur Pengembangan.....	35
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	47

A. Hasil Pengembangan.....	47
B. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP .....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	83
LAMPIRAN.....	83

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i> .....	22
Gambar 2. Halaman Utama <i>Articulate Storyline</i> .....	23
Gambar 3. Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i> .....	23
Gambar 4. Langkah-Langkah Model 4-D.....	35
Gambar 5 . Halaman utama <i>articulate storyline</i> .....	53
Gambar 6. Halaman <i>New Project</i> .....	53
Gambar 7. Import Background Ke Halaman Kerja .....	54
Gambar 8. Hasil Tampilan Halaman Login Setelah Di Desain .....	55
Gambar 9. Import <i>File</i> .....	55
Gambar 10. Proses Pembuatan Triggers .....	56
Gambar 11. Pembuatan Halaman Petunjuk .....	57
Gambar 12. Pembuatan Halaman Kompetensi .....	58
Gambar 13. Pembuatan Halaman Menu Materi .....	58
Gambar 14. Halaman Sub Materi A.....	59
Gambar 15. Halaman Sub Materi B.....	59
Gambar 16. Halaman Sub Materi C.....	60
Gambar 17. Pembuatan Halaman Kuis .....	60
Gambar 18. Tampilan Proses Pembuatan Kuis.....	61
Gambar 19. Tampilan Memasukan Soal Dan Pilihan Jawaban .....	61
Gambar 20. Tampilan Halaman Soal Kuis .....	62
Gambar 21. Tampilan Halaman Akhir Kuis .....	62
Gambar 22. Tampilan Respon Jika di Atas KKM .....	63
Gambar 23. Tampilan Respon Jika di Bawah KKM .....	63
Gambar 24. Pembuatan Respon Hasil Kuis .....	64
Gambar 25. Tampilan <i>Publish</i> Media Pembelajaran .....	64

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian .....	6
Tabel 2. Kisi Kisi Uji Kepraktisan Siswa .....	44
Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor.....	46
Tabel 4. Hasil penilaian validasi Ahli Media I Tahap I .....	66
Tabel 5. Hasil penilaian validasi Ahli Media II tahap I .....	67
Tabel 6. Hasil Revisi Ahli Media I Tahap I .....	69
Tabel 9. Hasil penilaian ahli materi .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil data praktikalitas .....	87
Lampiran 2. Flowchart .....	88
Lampiran 3. Storyboard .....	89
Lampiran 4. Silabus mata pelajaran bahasa inggris kelas IX .....	98
Lampiran 5. Penilaian Ahli Media I Tahap Pertama .....	107
Lampiran 6. Penilaian Ahli Media II Tahap Pertama .....	111
Lampiran 7. Penilaian Ahli Media I Tahap Kedua .....	115
Lampiran 8. Penilaian Ahli Media II Tahap Kedua .....	119
Lampiran 9. Penilaian Ahli Materi .....	123
Lampiran 10. Penilaian Uji Praktikalitas Siswa .....	127
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian .....	142
Lampiran 12. Surat penugasan Ahli media .....	145
Lampiran 13. Surat izin penelitian dari kampus .....	146
Lampiran 14. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan kota padang .....	147

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keberhasilan pembelajaran menjadi tujuan yang paling utama dalam pendidikan, berhasilnya proses belajar siswa dipengaruhi dengan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dengan memanfaatkan sarana yang tersedia untuk memperoleh hasil belajar secara optimal. Proses pembelajaran dapat terwujud dengan baik apabila ada interaksi antara guru dan siswa, sesama siswa atau dengan sumber belajar. Proses interaksi belajar mengajar, guru, siswa dan materi pelajaran adalah tiga unsur utama yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dan dapat dikatakan efektif apabila terjadi interaksi yang cukup maksimal dan hasil belajar optimal dengan ditunjang oleh beberapa faktor yang mendukung pengelolaan kelas yang salah satunya kurikulum, dan media. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif mengelola pembelajaran sesuai dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu bentuk pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan adalah adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang ditujukan untuk membantu memecahkan masalah dalam pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan suatu kajian ilmu pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar agar dapat berjalan dengan baik serta memecahkan permasalahan dalam belajar. Seels dan Richey, Herawati Daulae, (2020) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan meliputi 6 kawasan yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian, penelitian. Berdasarkan bidang kawasan teknologi pendidikan tersebut, maka penelitian dari pengembangan ini merupakan bidang kajian teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan. Pengembangan yang dilakukan adalah produksi media. Menurut Achyanadia (2016) menjelaskan salah satu peranan 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.

Melalui pengembangan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam proses belajar, sehingga siswa yang berkemampuan berbeda dapat belajar sesuai dengan karakteristik kemampuannya. Hal ini yang menjadikan peran media pembelajaran menjadi penting untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar pada siswa. Oleh karena itu, seorang guru sudah mampu memahami, menguasai, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat bervariasi dalam proses belajar mengajar, dan pembelajaran dapat efektif dan efisien.

Pembelajaran yang bervariasi menciptakan kondisi agar siswa dapat memberikan respon dalam suatu pembelajaran. Teori belajar behavioristik mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan sikap yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara kongret dalam pembelajaran siswa. Artinya, dalam proses pembelajaran tersebut terdapat hubungan antara guru dan siswa untuk mendapatkan stimulus dan respon. Penerapan stimulus dalam pembelajaran tersebut dapat melalui media.

Sadiman (2014:7), menyatakan “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Media merupakan sebagai penyambung dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari proses pendidikan.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional, penguasaan Bahasa Inggris sangat diperlukan untuk menambah daya saing setiap lulusan. Atas dasar inilah maka, Bahasa Inggris menjadi salah satu subjek wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Pemberian mata pelajaran Bahasa Inggris dianggap memberikan kebutuhan pendidikan yang dapat membekali siswanya dalam menguasai Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional. Tingginya tingkat persaingan dan seiring dengan tuntutan dunia kerja, globalisasi dan persaingan, penguasaan Bahasa Inggris adalah mutlak

diperlukan untuk mengasah kemampuan berkomunikasi Dauyah & Yulinar (2018).

Bahasa Inggris sebagai alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, pikiran dan perasaan. Bahasa Inggris juga merupakan alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertiannya, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks lisan dan tulisan yang direalisasikan dalam tiga keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Ketiga keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan kemampuan berkomunikasi. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar peserta didik mampu berkomunikasi efektif dalam Bahasa Inggris.

Peningkatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, maka perlu inovasi dalam pembelajaran serta sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Seorang guru dituntut lebih kreatif dan berinovasi dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan dapat mendorong minat siswa untuk belajar lebih optimal, sehingga menciptakan keberhasilan pembelajaran di kelas. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama, yang diharapkan selama melaksanakan pendidikan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 41 Padang (Fince Eka trisia, S.pd) pada 4 Maret 2022, mengenai Pada proses pembelajaran tatap muka Bahasa Inggris di kelas IX guru dalam proses pembelajaran juga dibatasi oleh waktu, yang mana pada proses pembelajaran tidak seperti biasa yang sebelumnya satu jam pelajaran 45 menit, disingkat menjadi 30 menit sehingga penyampaian materi juga terbatas. Masalah yang dihadapi siswa sendiri yaitu kurangnya rasa percaya diri, tidak kunjung hafal *vocabulary*, kesulitan dalam melafalkan kata dan penulisan kata, takut belajar *grammar*, dan sulit menerjemahkan, dengan masalah yang dihadapi siswa tersebut akan mempengaruhi komponen dalam pelajaran Bahasa Inggris (menulis, membaca, mendengar dan berbicara) yang paling banyak muncul di materi *Procedural text*.

Penyebab masalah di atas siswa malas membawa kamus ke- sekolah, sehingga membuat kemampuan dan pemahaman siswa terbatas pada kosakata Bahasa Inggris, kurangnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris terutama menghafal kosakata. Rendahnya motivasi menghafal kosakata Bahasa Inggris, dan kebanyakan siswa tidak memahami makna dari arti kosakata yang ada pada Teks *Prosedure Text* sehingga nilai siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris belum tercapai.

Jika dilihat dari hasil belajar siswa pada kelas IX SMPN 41 Padang Kecamatan Kuranji Kota Padang tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Bahasa Inggris semester I pada ulangan harian Ke-2 nilai rata-rata siswa masih belum tercapai sesuai KKM yaitu 80, hal ini dapat dilihat pada tabel I.

**Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian ke-2 Semester 1 Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IX**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai Bahasa Inggris
1.	IX.A	30	70,5
2.	IX.B	30	74
3.	IX.C	32	70,5
4.	IX.D	30	72

*Sumber: Guru Bahasa Inggris Kelas IX SMPN 41 Padang.*

Minimnya media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dikelas, sehingga ketercapaian tujuan dari pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi *writing, listening, speaking*, siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris belum optimal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Budi Priwati (2022) Peningkatan Penguasaan Materi Ungkapan Persetujuan: *I Gree, That's Idea* Bagi Kelas IX di UPT SMP Negeri 4 Gresik. Bahwa saat melakukan aktivitas proses belajar mengajar (PBM) pada mata pelajaran Bahasa Inggris ketika diberikan soal-soal yang pada materi pokok *Prosedure Text* kebanyakan nilai rata-ratanya yang diperoleh siswa tidak tuntas belajar. Hal itu menunjukkan masih kurang optimalnya dalam penguasaan materi Bahasa Inggris. Salah satu yang perlu diupayakan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan untuk membantu para guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa di kelas.

Sejalan dengan itu Hamid (2020) juga melakukan penelitian Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks *Prosedure Text* Melalui Teknik "Magevpro" di

SMPN 1 Banjarmasin, Masalah yang ditemukan yaitu pada aspek keterampilan diketahui rata-rata nilai capaiannya sebesar 65,25. Nilai capaian tersebut masih jauh dibandingkan dengan KKM mata pelajaran Bahasa Inggris yang diberlakukan yaitu 76. Materi (teks) yang diujikan pada penilaian harian 1 tersebut adalah teks transaksional yang masih relatif lebih mudah dibandingkan dengan materi (teks) fungsional. Pada lembar jawaban banyak dijumpai siswa tidak menulis jawabannya sama sekali pada sejumlah soal. Ada juga ditemukan pada jawaban siswa tersebut kata-katanya tidak lengkap. Demikian juga untuk tata bahasanya sering tidak sesuai aturan. Keterbatasan kosakata dan tata bahasa tampaknya menjadi penyumbang terbesar terhadap ketidak berhasilan mereka mencapai hasil maksimal. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada permasalahan terkait dengan kompetensi keterampilan, khususnya pada *procedure text*, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang motivasi dalam belajar.

*Articulate Storyline* dihadirkan sebagai *software* media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Tampilan yang sederhana, memungkinkan guru yang terbatas dalam penggunaan teknologi untuk membuat media pembelajaran akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan pemrograman/ *script*, serta banyak *tools* di dalam *articulate storyline*. Hal ini sependapat dengan River (2015):

*“articulate storyline is a foundational elearning- authoring program for instructional designer, and storyline provides an improved user interface and interactive learning elements”*

*Articulate storyline* cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran Bahasa Inggris karena didalamnya tersedia menu – menu yang praktis untuk dapat menambah teks, gambar, animasi, video, hingga kuis. Sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi. *Output* yang dihasilkan *Articulate Storyline* beragam mulai dari format untuk pengguna IOS, *Android*, dan PC. Hasil dari *Articulate Storyline* tersebut dapat memberikan kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas. Sebagai *software* pembuat media pembelajaran karena *software* ini tidak membutuhkan bahasa pemrograman dalam proses pembuatannya serta memiliki tampilan ruang kerja yang sederhana. *Software Articulate Storyline* menyediakan berbagai macam *triggered* yang berfungsi untuk memberikan perintah pada setiap tombol navigasi yang ada. *Software* ini juga menyediakan fitur untuk membuat soal atau kuis yang menarik.

*Articulate Storyline* mampu mengabungkan pemilihan kriteria media berupa *slide*, video, audio, dan animasi menjadi satu, maka kita dapat membuat media pembelajaran yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga. Kelebihan lain yang dimiliki *software* ini adalah menyediakan berbagai jenis pilihan *output* seperti CD, *web/HTML5*, LMS atau *Articulate Online*. Tampilan dari produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh *Articulate Storyline* ini lebih komperhensif dan kreatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang valid dan praktis, Banda (2022).

Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate storyline* agar dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang baru, serta dapat menunjang proses pembelajaran *online* dan *offline* dan dapat membuat siswa tertarik untuk memanfaatkan media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menunjang suatu pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis perlu melakukan suatu pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi yang dirancang menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka dibuatlah sebuah penelitian pengembangan dengan judul “ **P e n g e ~~amb~~ Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Bahasa Inggris yang bersifat teks book membuat daya fokus siswa berkurang dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran kurang maksimal pada pembelajaran Bahasa Inggris.
3. Belum adanya media pembelajaran yang lebih mendukung dalam proses pembelajaran dikelas.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka perlu dibatasi penelitian ini agar lebih fokus dan terarah dalam sasaran pokok penelitian. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Articulate storyline* hanya diterapkan pada materi "*Procedure Text*" sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMPN 41 Padang. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP.

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP
2. Menghasilkan media yang valid menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP.
3. Menghasilkan media yang praktis menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP.

### **F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini yaitu produk media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan guru. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Dalam aplikasi *Articulate Storyline* ini media pembelajarannya berisikan tentang teks, grafis, animasi, gambar, audio, dan video, dimana ditujukan untuk memenuhi aspek kognitif dari siswa yang dirangkum menjadi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023.

Mata pelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pada materi "*Procedure Text*" dibuat menggunakan *Articulate Storyline*
2. Tampilan yang terdapat dalam aplikasi tersebut yaitu :
  - a. Tampilan awal produk adalah berupa halaman login untuk masuk kedalam media.
  - b. Tampilan kedua berupa tampilan yang berisikan menu awal yang terdiri dari standar kompetensi (SK) materi, kuis, profil pengembangan, petunjuk, dan keluar.
  - c. Menu "standar kompetensi" berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
  - d. Menu "materi" berisi materi *Procedure Text*.
  - e. Menu "kuis" berisi pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari
  - f. Menu "profil" berisi tentang identitas pengembang.
  - g. Menu "keluar" tampilan penutup program.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* memuat berbagai konten seperti :

- a. Audio berisikan suara narator.
  - b. Video berisikan suara narator.
  - c. Video berisikan mengenai materi *Procedure Text*.
  - d. Animasi berkaitan dengan *Procedure Text*.
4. Projek media yang dihasilkan dalam bentuk HTML5.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran yang edukatif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berkualitas serta layak digunakan. Adapun manfaat dalam pengembangan ini adalah:

#### 1. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* diharapkan siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran dan bisa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan media pembelajaran lebih inovatif dan diminati siswa.

### 3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang diterapkan di sekolah diharapkan akan mempengaruhi hasil proses hasil belajar siswa. Apabila proses belajar baik maka diharapkan prestasi diraih oleh siswa juga dapat meningkat.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman dan ilmu dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* untuk materi pelajaran Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta dapat menyelesaikan pendidikan S1 di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki peranan besar untuk mengetahui dan memahami materi pembelajaran. Belajar akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, karena fungsi media pembelajaran adalah memperjelas pesan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP dibuat hanya berdasarkan satu KD materi *Procedure Text* yang diterima

oleh siswa menjadi materi berupa media pembelajaran, menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dibuat secara *integrated* atau terpadu yang memuat tidak hanya satu komponen dan aplikasi pengolah teks, grafik, gambar, animasi, audio, dan video, melainkan juga pemahaman dan penggunaan banyak ragam aplikasi pendukung lainnya. Media pembelajaran yang dihasilkan merupakan media alternatif yang dapat digunakan siswa secara mandiri baik saat PBM berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP ini hanya berfokus pada pengelolaan materi "*Procedure Text*".

