

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:  
DENI SAPITRI  
NIM. 15004042**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA**

Nama : Deni Sapitri  
NIM/BP : 15004042/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

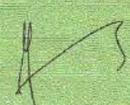
Padang, 04 Februari 2020

Disetujui Oleh:  
Pembimbing



**Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd**  
NIP. 19610722 198602 1 002

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., 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 Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate  
Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA  
Nama : Deni Sapitri  
NIM/BP : 15004042/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 04 Februari 2020

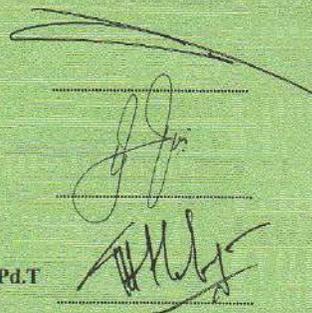
Tim Penguji  
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 002

Anggota : Drs. Syafril, M.Pd  
NIP. 19600441 198403 1 004

Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T  
NIP. 19840523 200812 1 003



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deni Sapitri  
NIM/BP : 15004042/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA.

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

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2020

Yang Menyatakan



Deni Sapitri  
NIM. 15004042

## ABSTRAK

**Deni Sapitri (2020) : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA.**

Pengembangan media pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline* merupakan upaya membantu anak didik seraya memahami pesan pada materi pembelajaran yang disampaikan, mampu menciptakan suasana menyenangkan, dapat menunjang motivasi, minat dan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran. Penelitian bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran sebagai media pembelajaran yang cocok dengan patokan kelayakan media, materi dan efektif pada pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Dian Andalas Padang.

Bentuk riset adalah pengembangan yang diketahui dengan sebutan *Research & Development* (R & D). Model pengembangan yang dipakai adalah pengembangan yang dikemukakan oleh *4-D*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Dian Andalas Padang. Produk hasil pengembangan dinilai oleh seorang pakar materi dan dua orang pakar media serta tes praktikalitas terhadap siswa SMA Dian Andalas Padang Kelas X. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas sebanyak 15 orang. Alat pengumpul data dokumentasi dan lembar validasi.

Hasil percobaan validitas produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan, untuk aspek materi diperoleh rata-rata validator sebesar 4,4 dikategori “sangat baik”. Untuk aspek media menempati golongan “sangat otentik” berata-rata validator I sebanyak 4,57 dan rata-rata validator II sebesar 4,71, serta uji coba produk untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan praktis dengan jumlah rata-rata 4,75. Sehingga ditetapkan sebetulnya produk perantara pembelajaran memadai dipakai dalam prosedur pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Mata Pelajaran Ekonomi.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA ”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom, M.Pd.T dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Dasrul, M.Si yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Desi Maria, S.Pd, SD selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri 20 Talawi.
6. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMA Dian Andalas Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teristimewa untuk kedua orang tuaku, ama dan apa yang telah membiayai dan berdoa serta berjuang untuk keberhasilan anak-anaknya.
9. Teruntuk Erwinsyah Dalimunthe yang telah membantu baik berupa materi dan dukungannya selama 3 tahun terakhir ini.

10. Sahabat-sahabat saya (Elsa, Dezi, Abul, Incim) dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan serta kepada Riva Saputri yang telah membantu penulis selama penelitian.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Manfaat Penelitian.....	13
H. Pentingnya Pengembangan .....	15
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	17
1. Pembelajaran .....	18
2. Konsep Dasar Media .....	19
3. Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	24
4. Mata Pelajaran Ekonomi .....	30
B. Validitas dan Praktikalitas.....	32
C. Kajian Penelitian yang Relevan .....	34
D. Kerangka Berpikir .....	36

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan.....	41
D. Instrument Pengumpulan Data.....	46
E. Teknik Analisis Data.....	53
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan.....	59
1. Tahap Pendefinisian.....	59
2. Tahap Perancangan.....	62
3. Tahap Pengembangan.....	63
4. Tahap Penyebaran.....	89
B. Pembahasan.....	90
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR RUJUKAN.....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	98

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Penentuan skor pada skala <i>likert</i> .....	42
Tabel 2. Kisi-kisi penilaian ahli media .....	43
Tabel 3. Kisi-kisi penilaian ahli materi .....	45
Tabel 4. Kisi-kisi angket praktikalitas .....	47
Tabel 5. Range dan Kriteria Kualitatif Program .....	51
Tabel 6. Hasil Penilaian Materi .....	70
Tabel 7. Hasil Penilaian Media .....	74
Tabel 8. Uraian Revisi Ahli Media .....	79
Tabel 9. Data Praktikalitas .....	82

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	23
Gambar 2. Tampilan Keja <i>Articulate Storyline</i> .....	24
Gambar 3. Tampilan Menu dan <i>Toolbar Articulate Storyline</i> .....	25
Gambar 4. Tampilan Desain-desain <i>Template</i> yang disediakan .....	25
Gambar 5. Tampilan <i>Timeline Articulate Storyline</i> .....	26
Gambar 6. Tampilan <i>Record</i> pada <i>Articulate Storyline</i> .....	26
Gambar 7. Tampilan <i>Editing</i> Suara Pada <i>Articulate Storyline</i> .....	27
Gambar 8. Tampilan <i>Graded Questions</i> pada <i>Articulate Storyline</i> ..	27
Gambar 9. Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	34
Gambar 10 Langkah-langkah Model 4-D ( <i>Four D</i> ).....	35
Gambar 11 Halaman Pembukaan Media Pembelajaran Ekonomi .....	58
Gambar 12. Halaman Menu Media Pembelajaran Ekonomi .....	59
Gambar 13. Halaman Petunjuk Penggunaan Tombol .....	59
Gambar 14. Halaman Kompetensi Dasar Media Ekonomi .....	60
Gambar 15. Halaman Materi Pembelajaran Ekonomi .....	61
Gambar 16. Halaman Materi Pertemuan 1 .....	61
Gambar 17. Halaman Materi Pertemuan 2 .....	62
Gambar 18. Halaman Tampilan Pengertian Kebutuhan .....	62
Gambar 19. Halaman Tampilan Faktor Kebutuhan .....	63
Gambar 20. Gambar Halaman Tampilan Jenis-jenis Kebutuhan.....	63
Gambar 21. Halaman Materi Pertemuan 3 .....	64
Gambar 22. Halaman Materi Pertemuan 4 .....	64
Gambar 23. Tampilan Pembuka Video Pembelajaran Ekonomi .....	65
Gambar 24. Tampilan Video Pertemuan 1 .....	65
Gambar 25. Tampilan Video Pertemuan 2 .....	66
Gambar 26. Tampilan Video Pertemuan 3 .....	66
Gambar 27. Tampilan Pembuka Latihan .....	67

Gambar 28. Tampilan Soal Latihan Pembelajaran Ekonomi.....	67
Gambar 29. Halaman Tampilan Latihan Skor .....	69
Gambar 30. Halaman Profil Pengembang Media .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA.....	95
Lampiran 2. RPP Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA.....	113
Lampiran 3. <i>Flowchart</i> .....	142
Lampiran 4. <i>Storyboard</i> .....	143
Lampiran 5. Angket validasi ahli media 1 .....	144
Lampiran 6. Angket validasi ahli media 2 .....	147
Lampiran 7. Angket validasi ahli materi.....	150
Lampiran 8. Subjek Uji coba Praktikalitas .....	154
Lampiran 9. Dokumentasi .....	158

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus selalu dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Peningkatan kualitas pendidikan pada setiap jenjang pendidikan merupakan awal dari pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan hal tersebut, tidak terlepas dari faktor penentu keberhasilan siswa dalam proses Pendidikan. Salah satu faktor utamanya di pengaruhi oleh kemampuan dan kreativitas guru dalam melakukan inovasi dalam setiap pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung.

Proses belajar mengajar pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong guru untuk dapat melakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. 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. Terlebih lagi era globalisasi menuntut pendidikan juga bisa mengikuti perkembangan dunia.

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. Teknologi pendidikan memiliki lima kawasan yang menjadi bidang garapan, yaitu: kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian. Berdasarkan bidang garapan teknologi pendidikan tersebut, maka penelitian dari pengembangan ini merupakan bidang kajian teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan. Pengembangan yang dilakukan adalah produksi media. Menurut Warsita (2008:58) “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”.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sumber belajar adalah bahan yang mencakup media belajar, alat peraga, alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, yang salah satunya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Media mempunyai peranan yang cukup besar dalam proses pembelajaran karena pembelajaran merupakan sistem yang mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Jadi setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memperhatikan komponen tersebut supaya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah dirumuskan.

Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Segala sesuatu yang dimulai dengan rasa kecintaan, maka akan menghasilkan sebuah kepuasan.

Pengembangan media adalah salah satu solusi inovasi perbaikan pembelajaran di kelas. Media tersebut merupakan program pembelajaran dengan prinsip belajar menyenangkan. Seperti menurut Dryden dan Vos (2000) mengungkapkan bahwa semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Dian Andalas Padang pada tanggal 13 Mei 2019, ditemui sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran. Kendala lain peserta didik tidak dapat berkonsentrasi dengan baik, peserta didik cenderung berbicara dengan teman sebangku, membuat celotehan-celotehan yang memicu kegaduhan kelas sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

Mata pelajaran ekonomi yang diberikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan mata pelajaran yang tersendiri. Mata pelajaran ini diberikan sejak Sekolah Dasar (SD) dan tingkat pendidikan menengah pertama yang mana bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS), sesuai dengan keputusan menteri salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran itu salah satunya adalah media yang digunakan supaya pembelajaran itu mudah dipahami oleh siswa. Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara peneliti di atas, pembelajaran ekonomi ini masih kurang dioptimalkan penggunaan media sebagai penunjang dalam pembelajarannya.

Pengembang media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Selama observasi, ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional. Dengan menggunakan metode konvensional menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan adalah *slide PowerPoint*, LKS, dan buku cetak. Padahal sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 di mana peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Sarana dan prasarana juga cukup memadai untuk membantu proses belajar mengajar misalnya laboratorium komputer. Fasilitas yang telah ada kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa merasa senang dalam mengikuti proses belajar mengajar. Jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut membuat siswa merasa senang, maka siswa dapat dengan mudah menangkap dan memahami materi pelajaran tersebut. Dengan demikian, tujuan

pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Media yang digunakan haruslah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi untuk belajar.

Sejalan dengan itu Hotimah juga melakukan penelitian di MA Ar-Rochman Semarang masalah yang ditemukan yaitu mata pelajaran ekonomi di Sekolah merupakan muatan lokal yang wajib bagi semua siswa pada tingkat Sekolah Menengah Atas kelas X. Untuk mencapai tujuan dituntut kemampuan dasar berkomunikasi, salah satunya kemampuan yang harus dimiliki berupa penguasaan materi pembelajaran. Untuk memperoleh kemampuan tersebut maka pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, ditunjang dengan penggunaan media yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak bisa dipungkiri lagi telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Maharani (2015:32) dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 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.

Selain itu, Iman (2015:13) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi, sehingga guru diharapkan mampu memanfaatkan media sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.

Telah banyak media pembelajaran yang diproduksi dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pada umumnya media tersebut dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* sebenarnya lebih cocok digunakan untuk kegiatan presentasi karena dalam *software* tersebut belum menyediakan *tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Meskipun begitu, *Microsoft PowerPoint* tetap dapat digunakan sebagai *software* pembuat media pembelajaran dengan bantuan animasi/*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/*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.”*

Slogan *Start Faster, Work Smarter, Get Inspired* dan *Connect With Learners*, *Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga (pustekom.kemendikbud.go.id,2016).

*Articulate Storyline* cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran ekonomi karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga 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.

*Software* ini juga mempunyai fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa

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

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan membahas tentang “***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA***”

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka terdapat permasalahan-permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas belajar yang ada kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran masih menggunakan metode mencatat buku sampai habis.
3. Media pembelajaran yang dijumpai kurang bervariasi, media yang digunakan hanya *slide PowerPoint*, LKS, dan buku cetak.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan konsep belajar dan bermain.
5. Rendahnya perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar titik fokus yang menjadi studi kajian menjadi terfokus. Pembatasan masalah ini ditunjukkan pada suatu aspek yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA ?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai standarisasi kelayakan media.
2. Menghasilkan validitas pada media pembelajaran berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA.
3. Menghasilkan praktikalitas pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA.
4. Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA.

#### **F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah berupa media pembelajaran Ekonomi dalam bentuk CD pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan dikombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti *Photoshop 2015* pada mata pelajaran Ekonomi yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran ekonomi menggunakan *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran Ekonomi Kelas X SMA.
- b. Materi yang dikembangkan adalah tentang konsep dasar ekonomi yang terdiri dari dari teks, gambar, dan audio, animasi.
- c. Tampilan Produk



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran

- a. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.
- b. Pada tampilan kedua terdapat beberapa bagian yaitu:
  - 1) Pada tampilan awal yang berisi ucapan “Selamat Datang di Media Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA”. Pada halaman awal ini juga terdapat tombol navigasi untuk “mulai” yang digunakan untuk memulai pembelajaran.

- 2) Halaman Menu merupakan halaman yang berisikan menu yang tersedia pada program. Menu terdiri dari menu *home*, petunjuk tombol, kompetensi dasar, materi, video, latihan, dan profil. Halaman ini dibuat agar siswa dapat masuk dan mengakses isi dari setiap *icon* dan tombol navigasi yang sudah mempunyai *link* pada program.
- 3) Halaman dari menu petunjuk berisi petunjuk pemakaian atau menjalankan media pembelajaran.
- 4) Halaman dari menu kompetensi dasar berisi kompetensi dasar dari pembelajaran Ekonomi kelas X.
- 5) Halaman dari menu materi berisi materi pembelajaran Ekonomi kelas X.
- 6) Halaman dari menu video berisi video pembelajaran dari setiap materi.
- 7) Halaman menu latihan untuk *mereview* kemampuan siswa setelah mempelajari materi tersebut
- 8) Halaman menu profil berisi profil peneliti.
- 9) Dan yang terakhir adalah halaman menu *sign out* yang nantinya akan menutup semua media pembelajaran tersebut.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar ekonomi.
2. Sebagai aplikasi pengembangan kawasan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan.

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait seperti :

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dan latihan pengembangan media dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan Serta untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan sekaligus membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- c. Bagi Siswa

Siswa memiliki media belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru

#### **H. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di sekolah dan dapat membantu guru dalam pembelajaran, yang mana disekolah masih menggunakan media manual dan masih ada peserta didik yang kurang memperhatikan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, pengembangan perlu dilakukan untuk memperbaiki produk yang ada atau menciptakan yang baru. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan masalah serta mendayagunakan sumber daya yang tersedia menjadi suatu yang bermanfaat. Media pembelajaran yang penulis tawarkan yaitu media pembelajaran berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA.

#### **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh peneliti. Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* yang akan membantu guru dan siswa dalam mengatasi masalah belajar. Penggunaan media pembelajaran ini

dapat menarik perhatian siswa yang selama ini belajar menggunakan LKS, dengan konvensional.

Dalam penelitian ini penulis membahas masalah mengenai penguasaan materi konsep dasar ekonomi. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Dian Andalas Padang, hanya untuk 1 KD saja. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu, karena harus koordinasi kembali mengenai jadwal kelas yang dapat diisi untuk melakukan proses penelitian pembelajaran.