

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

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH:**

**VERA MUTIA SARI**  
**NIM.15004037**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

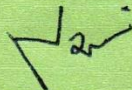
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

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

Nama : Vera Mutia Sari  
NIM/BP : 15004037/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2019

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



**Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19781129 200312 1 001**

**Ketua Jurusan**



**Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001**

## 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

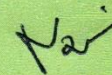
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi  
*Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX  
SMP  
Nama : Vera Mutia Sari  
NIM/BP : 15004037/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2019

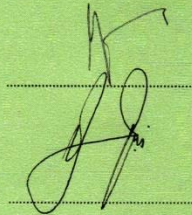
### Tim Penguji Nama

### Tanda Tangan

Ketua : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19781129 200312 1 001



Anggota : Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126200812 2 002



Anggota : Drs. Syafril, M.Pd  
NIP. 19600414 198403 1 004

## **ABSTRACT**

Vera Mutia Sari. 2019. "Development of Learning Media Using Articulate Storyline of Learning English Class IX SMP". Thesis. Department of Education Curriculum and Technology, Faculty of Education, Padang State of University.

The development of learning media is done as an effort to solve students' learning problems on English subjects, where students find it difficult to understand the meaning of the meaning of English vocabulary, so that it has an impact on student learning outcomes that are less than optimal. Learning media can be used as an alternative to reduce problems in learning. The purpose of this study was (1) to find out the feasibility of developing instructional media on junior high school grade IX English subjects through validity testing with several experts (2) to find out the feasibility of developing instructional media on junior high school class IX subjects through practicality in students (3) knowing effectiveness of the feasibility of developing instructional media on junior high school grade IX English subjects through pre test and post test on students.

The type and method of this research is research and development, better known as the 4-D Research and Development (R & D) model. The development procedure in the study consisted of four stages, namely define (define), design (design), develop (development), and disseminate (spread). Product validity was carried out by 3 people, namely 2 media validators and 1 person material validity, while the number of research subjects was 24 students of SMP Kartika 1-7. Data collection tools in the form of questionnaires, documentation and assessment formats. Data were analyzed qualitatively and quantitatively.

The product produced is a CD of learning media, the product produced has obtained the results of feasibility assessment from material experts and media experts, namely the results of material validation obtained "Very Good" value so that the material is declared complete to be developed, the results of media validation after going through two validation stages the final score of "Very Good" was obtained, so that the media was categorized as valid for testing, it can be concluded that the English learning media is worth testing. Furthermore, the results of the practicality of the media try to 24 respondents of students of class IX of Kartika Middle School 1-7 Padang "Very Practical", so it can be concluded that this media is practically used. In the effectiveness test there were significant differences in the results of the pre-test and post-test conducted by students. The result is obtained tcount of 9.49 with t table is 2.068. So t count > from t table. That is, the use of instructional media has an influence on the learning outcomes of class IX4 students on Grade IX English subjects.

**Keywords:** Learning Media, Articulate Stoyline Application, English

## ABSTRAK

Vera Mutia Sari. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Siswa terkendala dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran *reading text*.

Jenis dan metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) model 4-D. Adapun 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 orang validator media dan 1 orang validitas materi, sedangkan jumlah subjek penelitian 24 orang siswa SMP Kartika 1-7. Alat pengumpulan data berupa angket, dokumentasi dan format penilaian. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Produk yang dihasilkan berupa CD media pembelajaran, produk yang dihasilkan ini telah mendapatkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi materi diperoleh nilai “Sangat Bagus” sehingga materi dinyatakan sudah lengkap untuk dikembangkan, hasil validasi media setelah melalui dua tahap validasi diperoleh nilai akhir “Sangat Bagus”, sehingga media dikategorikan valid untuk diujicobakan, dapat disimpulkan media pembelajaran Bahasa Inggris ini layak diujicobakan. Selanjutnya hasil dari kepraktisan media coba kepada 24 orang responden siswa kelas IX SMP Kartika 1-7 Padang “Sangat Praktis”, sehingga dapat disimpulkan media ini praktis digunakan. Pada uji efektifitas terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan siswa. Hasilnya didapat  $t_{hitung}$  sebesar 9,49 dengan  $t_{tabel}$  adalah 2,068. Jadi  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$ . Artinya, penggunaan media pembelajaran sangat efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IX<sup>4</sup> pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Aplikasi *Articulate Storyline*, Bahasa Inggris

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini 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 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 terima kasih kepada :

1. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd. selaku Penasehat akademik dan Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Bapak Septiyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Ibuk Novrianti, M.Pd selaku validator ahli media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.

5. Bapak Ulil Amri, S.Pd selaku ahli materi yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Semua siswa/i kelas IX<sup>4</sup> SMP Kartika 1-7 Padang yang telah bekerjasama dengan penulis dalam proses penelitian.
7. Bapak dan Ibu staf dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
8. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Ayahanda Chairul Katib, Ibunda Asnidar, dan kakak-kakak (Uni It, Bang Debi, Bang Ade, Bang Tris, kak Nopi, Kak Mita dan Indah), yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat saya Richi Gusti Amelia, Zahra Farhanah dan terkhususnya Muhammad Arief yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu Hertiana Defi, Resti Febria Zulma, kak Fauzil Latuna, S.Pd, Kak Amelya Septiana, S.Pd, Kak Eza Yayang, S.Pd, Kak Rahmi Pertiwi, M.Pd dan Kak Yana Azhari, S.Pd yang telah memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikaan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umunmnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, April 2019

Vera Mutia Sari  
NIM. 15004037

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Spesifikasi Produ .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
G. Penelitian yang Relevan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Teori.....	15
1. Konsep Media .....	13
2. Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	18
3. Pembelajaran Bahasa Inggris .....	23
B. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas .....	25
1. Validitas .....	25
2. Praktikalitas.....	27
3. Efektivitas .....	28
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Model Pengembangan .....	30
C. Prosedur Pengembangan .....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	37

E. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Pengembangan	
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	45
2. Tahap Design (Perancangan) .....	48
3. Tahap Develop (Pengembangan) .....	49
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	83
B. Pembahasan.....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Fokus Kegiatan dalam Evaluas .....	37
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media .....	38
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Angket Siswa .....	41
4. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi .....	66
5. Hasil Penilaian Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media I.....	69
6. Hasil Penilaian Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media II .....	71
7. Uraian Revisi Ahli Media I.....	73
8. Uraian Revisi Ahli Media II.....	74
9. Hasil Penilaian Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media II .....	77
10. Uraian Revisi Ahli Media II.....	79
11. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba.....	80
12. Tabel Persiapan Pengujian Efektivitas.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal <i>Articulate Storyline</i> .....	20
2. Tampilan Area Kerja <i>Articulate Storyline</i> .....	20
3. Tampilan menu dan <i>toolbar Articulate Storyline</i> .....	21
4. Tampilan Desain-desain <i>template</i> yang disediakan .....	21
5. Tampilan <i>Timeline Articulate Storyline</i> .....	22
6. Tampilan <i>Record</i> pada <i>Articulate Storyline</i> .....	22
7. Tampilan <i>Editing</i> suara pada <i>Articulate Storyline</i> .....	23
8. Tampilan <i>Graded Questions</i> pada <i>Articulate Storyline</i> .....	23
9. Halaman Pembukaan Media Pembelajaran Bahasa Inggris.....	50
10. Halaman Menu Media Pembelajaran Bahasa Inggris .....	50
11. Halaman Petunjuk penggunaan media .....	51
12. Halaman Kompetensi Dasar Media Pembelajaran Bahasa Inggris.....	52
13. Halaman Tujuan Pembelajaran .....	52
14. Halaman Profil Media Pembelajaran Bahasa Inggris .....	53
15. Halaman Materi Pelajaran Bahasa Inggris.....	54
16. Halaman Materi <i>procedure text</i> .....	54
17. Halaman Tampilan pengertian <i>procedure text</i> .....	55
18. Halaman Tampilan materi <i>procedure text</i> .....	55
19. Halaman Tampilan tes <i>procedure text</i> .....	56
20. Halaman Pengertian <i>report text</i> .....	57
21. Halaman Materi <i>report text</i> .....	57
22. Halaman Translate kosakata <i>report text</i> .....	59
23. Halaman tes <i>report text</i> .....	59
24. Halaman Pengertian <i>descriptive text</i> .....	60
25. Halaman Materi <i>descriptive text</i> .....	60
26. Halaman Translate kosakata <i>descriptive text</i> .....	61
27. Halaman tes <i>descriptive text</i> .....	61

28. Halaman Pengertian <i>recount text</i> .....	62
29. Halaman materi <i>recount text</i> .....	63
30. Halaman Translate kosakata <i>recount text</i> .....	63
31. Halaman tes <i>recount text</i> .....	64
32. Halaman Evaluasi Pembelajaran.....	65
33. Halaman Tampilan Evaluasi Skor.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i> .....	92
2. <i>Storyboard</i> .....	93
3. Silabus Pembelajaran Matematika.....	107
4. Hasil Praktikalitas .....	113
5. Angket Validasi Ahli Media 1 Tahap 1 .....	114
6. Angket Validasi Ahli Media 2 Tahap 1 .....	117
7. Angket Validasi Ahli Media 2 Tahap 2 .....	120
8. Angket Validasi Ahli Materi.....	123
9. Angket Praktikalitas Siswa .....	126
10. Soal Tes Bahasa Inggris.....	132
11. Kunci Soal Test Bahasa Inggris .....	136
12. Lembar Jawaban Pre Test .....	137
13. Lembar Jawaban Pos Test.....	139
14. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP .....	141
15. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP .....	142
16. Surat Izin Penelitian Dinas Kota Padang .....	143
17. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	144
18. Dokumentasi .....	145

# **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 peradaban 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 (dalam Darmansyah 2010:11), 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.

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Pada kehidupan nyata di antara siswa sekolah yang mengeluh dan menganggap pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, membosankan dan sulit. Padahal Bahasa Inggris memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Inggris berguna untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan siswa, dan Bahasa Inggris memiliki peranan dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu berkomunikasi dengan bahasa asing.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru bahasa Inggris SMP Kartika 1-7 Padang (Ulil Amri, S.Pd ) pada 07 Maret 2018, diketahui bahwa masalah yang dihadapi oleh siswa di sekolah yaitu kurangnya jumlah *vocabulary* yang dikuasai oleh siswa, karena sulitnya menghafal dan memahami makna dari kosakata bahasa Inggris. *Vocabulary* sangat penting dikuasai oleh siswa, karena akan mempengaruhi empat komponen yang ada pada mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu *writing, reading, listening*, dan

*speaking, vocabulary* yang paling banyak muncul pada komponen materi *reading text*.

Penyebab masalah di atas adalah siswa malas membawa kamus ke sekolah, sehingga membuat kemampuan dan pemahaman siswa terbatas pada kosakata bahasa Inggris, kurangnya motivasi siswa belajar bahasa Inggris terutama menghafal *vocab*, oleh karena rendahnya motivasi siswa menghafal kosakata bahasa Inggris menyebabkan siswa kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan kebanyakan siswa tidak memahami makna arti dari kosakata yang ada pada teks pembelajaran tersebut sehingga nilai siswa pada pembelajaran bahasa Inggris banyak yang tidak tuntas KKM sekolah, KKM mata pelajaran bahasa Inggris yaitu 70. Minimnya media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan sehingga minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris rendah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanti di SMUK V BPK PENABUR Jakarta, bahwa penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa berbanding lurus dengan kemampuan membaca bahasa Inggris siswa. Siswa yang memiliki penguasaan kosa kata tinggi, tinggi pula kemampuan membaca bahasa Inggrisnya. Hal yang sama terjadi pada siswa yang rendah penguasaan kosa katanya, kemampuan membaca bahasa Inggrisnya rendah pula.

Sejalan dengan itu Hotimah juga melakukan penelitian di MI Ar-Rochman Semarang masalah yang ditemukan yaitu Bahasa Inggris di Sekolah Dasar merupakan muatan lokal yang wajib bagi semua siswa pada tingkat

Sekolah Dasar. Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensi berkomunikasi dan memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Untuk mencapai tujuan tersebut dituntut kemampuan dasar berkomunikasi, salah satunya kemampuan yang harus dimiliki berupa penguasaan kosakata. 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.

Pembelajaran bahasa Inggris memiliki empat komponen di dalam pembelajarannya yaitu *writing*, *reading*, *listening*, dan *speaking*, untuk mencapai empat tujuan komponen tersebut, kemampuan yang menjadi dasar pada pembelajaran bahasa Inggris yaitu siswa mengetahui dan mengerti dari arti kosakata bahasa Inggris pada materi pembelajaran, namun kemampuan dasar ini menjadi permasalahan pada siswa SMP kelas IX di SMP kartika 1-7 Padang, kebanyakan siswa tidak mengetahui arti dari materi pembelajarannya, dan siswa juga tidak membawa kamus bahasa Inggris saat pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Media yang dibutuhkan terkait dengan permasalahan yaitu media yang menyediakan *vocabulary* yang sesuai dengan KD pembelajaran di sekolah. Aplikasi yang sesuai dengan permasalahan pada pembelajaran bahasa Inggris ini adalah *Articulate Storyline*.

*Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* 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 penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut, maka hasil observasi yang didapat tidak jauh berbeda dengan observasi yang penulis lakukan, yaitu tentang masalah kurangnya penguasaan kosakata siswa. Oleh karena itu, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang **Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX di SMP Kartika 1-7 Padang.**

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang *valid* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang praktis pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP?
3. Bagaimana efektifitas dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang praktis pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP.
2. Mengetahui pratikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP.

3. Mengetahui efektifitas dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah berupa media pembelajaran Bahasa Inggris dalam bentuk CD pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan dikombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti *Photoshop CC*, dan *Corel draw* pada mata pelajaran Bahasa Inggris 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 Bahasa Inggris kelas IX SMP yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP.
2. Materi yang dikembangkan adalah tentang *reading, text descriptive, recount, procedur, report* dan *narrative* yang terdiri dari dari teks, gambar, dan audio, animasi.
3. Produk yang dikembangkan yaitu pembuatan media pembelajara bahasa Inggris materi *reading, text descriptive, recount, procedur, report text* dan *narrative text*, pada teks materi pembelajaran pada setiap kata pada teks ketika di klik akan muncul tampilan dari arti kosakata tersebut.

#### 4. Tampilan Produk

- 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 “*Welcome to the media of English learning Class: IX Junior High School*”. Pada halaman awal ini juga terdapat tombol navigasi untuk “*start*” yang digunakan untuk memulai pembelajaran.
  - 2) Halaman Menu merupakan halaman yang berisikan tentang judul materi pembelajaran dan menu yang tersedia pada program. Menu terdiri dari menu petunjuk, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi 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 Bahasa Inggris kelas IX
  - 5) Halaman dari menu tujuan pembelajaran berisi, tujuan pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX
  - 6) Halaman dari menu materi berisi materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX

- 7) Halaman menu evaluasi 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.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, di antaranya:

- a. Bagi siswa, proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar Bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, media pembelajaran yang dibuat dengan *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat menjadi perangkat bantu dan alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris serta dapat memberikan ide untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sendiri.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru terhadap pengembangan media menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

## **F. 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 membatasi masalah mengenai penguasaan kosakata (*vocab*) dalam mentranslate reading. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX di SMP Kartika 1-7 Padang, untuk setengah semester saja, terdiri dari 3 KD. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu, karena harus kordinasi kembali mengenai jadwal kelas yang dapat diisi untuk melakukan proses penelitian pembelajaran. Selain itu keterbatasan lain yang penulis alami adalah masalah biaya.

Sedangkan keterbatasan yang penulis alami dalam pengembangan ini adalah masalah waktu, karena harus kordinasi kembali mengenai jadwal kelas yang dapat diisi untuk melakukan proses penelitian pembelajaran. Selain itu keterbatasan lain yang penulis alami adalah masalah biaya.

## **G. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan studi kepustakaan yang sedang dilakukan penulis tentang Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate*

*Storyline* pada mata Pelajaran Bahasa Inggris sudah pernah diteliti oleh sejumlah peneliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reza Delvi Ilham (2017) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Aurora 3D Presentation* untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP. Dalam penelitian ini Reza Delvi Ilham menyimpulkan bahwa media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan secara keseluruhan sudah layak baik dari aspek media, isi atau materi, maupun kepraktisan dengan beberapa versi ringan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh oleh validator materi sebesar 4.14 dengan kategori “Valid”; nilai yang diperoleh oleh validator media 1 sebesar 4.57 dan dari validator media 2 sebesar 4.14 dengan kategori “Valid”, serta nilai kepraktisan yang diperoleh oleh siswa sebesar 4.14 dengan kategori “Praktis”. Kesimpulannya yaitu media *Aurora 3D Presentation* dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Septa Pratiwi (2018) tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP. Dalam penelitian ini Septa Pratiwi menyimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran IPA Terpadu yang dikembangkan secara keseluruhan sudah layak baik dari aspek media Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan

layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil rata-rata penilaian kelayakan oleh validator materi sebesar 4,61 dengan kriteria “sangat valid”, rata-rata penilaian kelayakan oleh validator media sebesar 4,97 dengan kriteria “sangat valid” Pada hasil uji praktikalitas produk media pembelajaran berada pada rata-rata 4,5 kategori “praktis”.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP yang telah dikembangkan untuk aspek materi maupun media mempunyai validitas produk yang “Sangat Valid” sehingga dapat disimpulkan produk dikategorikan valid untuk diujicobakan.
2. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP yang telah dikembangkan memperoleh nilai “Sangat Praktis”. Dengan demikian media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP yang telah dikembangkan sudah sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Kefektifan media pembelajaran ini didukung dengan hasil *pre test* dan *post test*. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran ini sangat efektif digunakan sebagai media alternatif untuk memecahkan

permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX.

4. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Articulate Stroyline* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP.
2. Bagi siswa kelas IX diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan Aplikasi *Articulate Stroyline* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cangara, Hafied. (2013). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmawan, Deni. (2011). *Bahan Ajar, Mengembangkan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Articulate. Modul Garut STIKP*
- \_\_\_\_\_. (2011). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Hotimah, Empit (2010). Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarag Garut, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol. 04 (No. 01 tahun 2010), 10-18
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Novrianti. (2016). "Teknik Pengembangan dan Evaluasi Program Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif". *Jurnal Educative*. Vol 1 No 1.
- Ratna Susanti. (2002). Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Penabur (No.01 / Th.I / Maret 2002)*
- Sadiman, Arief Dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemahaman*. Depok: Rajawali Pers.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2012). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.