

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN
IPA TERPADU KELAS VIII DI SMP**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh :
SEPTA PRATIWI
1300193

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN
IPA TERPADU KELAS VIII DI SMP**

Nama : Septa Pratiwi
NIM/BP : 1300193/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I



Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Dosen Pembimbing II



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

Ketua Jurusan/Prodi






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

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi
Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII
Di SMP
Nama : Septa Pratiwi
NIM/BP : 1300193/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
Sekretaris	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Anggota	: 1. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
	: 2. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	: 3. Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septa Pratiwi
NIM/BP : 1300193/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII Di SMP

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 26 Januari 2018

Saya menyatakan,



Septa Pratiwi

ABSTRAK

Septa Pratiwi. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Matapelajaran IPA Terpadu Kelas VIII Di SMP

Pengembangan Multimedia Interaktif pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini dapat membantu antusias siswa dalam belajar. Media Pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata pelajaran IPA kelas VIII serta mengetahui kualitas kevalidan, praktikalitas, dan efektifitas dari produk yang dikembangkan sehingga layak digunakan dan valid.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji praktikalitas dan uji efektifitas dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VIII₉ di SMP Negeri 16 Padang.

Berdasarkan analisis kebutuhan perangkat pembelajaran, belum adanya multimedia interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* Di SMP N 16 Padang. Penelitian pengembangan ini telah dihasilkan media dalam bentuk CD Interaktif. 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”. Selanjutnya uji efektifitas diperoleh $t_{hitung} = 12,39$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = 30$ pada taraf signifikan $0,05 = 2,045$. Maka dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($12,39 > 2,045$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa valid dari isi dan media, data praktikalitas, dan uji keefektifan dalam mengembangkan *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII Di SMP.

Kata Kunci : Multimedia interaktif, *articulate storyline*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Penasehat Akademik sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Pembimbing II yang memotivasi dan memberikan banyak bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen dan Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat, serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus, sehingga pnulis dapat menyelesaikan studi ini.
6. Teman-teman yang selalu memberikan motivasi, dukungan dalam menyelesaikan studi ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga tempat penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Pentingnya Pengembangan	10
I. Asumsi Pengembangan	11
J. Keterbatasan Pengembangan	11
K. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Media Pembelajaran.....	13
B. Multimedia Interaktif	16
C. Model Multimedia Interaktif	22
D. <i>Articulate Storyline</i>	26
E. IPA Terpadu	28
F. Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas	31
G. Penelitian Yang Relevan	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Prosedur Pengembangan	36

C. Uji Coba Produk Media Pembelajaran	42
D. Subjek ujicoba	44
E. Instrument Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	50
1. Hasil Perencanaan	50
2. Pengembangan Produk Awal	50
3. Validasi Produk.....	57
4. Uji Coba Terbatas	58
5. Hasil Produk Akhir	58
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	59
1. Deskripsi Data Validasi.....	59
2. Deskripsi Data Uji Coba	69
3. Deskripsi Efektivitas.....	71
C. Revisi Produk	73
D. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Skor Skala Likkert	42
2. Kisi – Kisi Aspek Media	43
3. Kisi-kisi Aspek Materi	44
4. Kisi-kisi Penilaian aspek instrument siswa	46
5. Nilai Kelayakan	47
6. Hasil Penilaian validitas Materi oleh validator 1	59
7. Hasil Penilaian validitas Materi oleh validator 2.....	61
8. Hasil Penilaian validitas Media awal oleh validator 1	63
9. Hasil Penilaian validitas Media awal oleh validator 2.....	65
10. Hasil Penilaian validitas Media akhir oleh validator 1	67
11. Hasil Penilaian validitas Media akhir oleh validator 2.....	68
12. Data Uji Coba Siswa	70
13. Tabel persiapan penguji efektifitas	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Menurut Bord and Gall.....	37
2. Cara Membuka <i>Articulate Storyline</i>	51
3. Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i>	51
4. Tampilan Pemilihan Template <i>Articulate Storyline</i>	52
5. Tampilan Mengubah Background <i>Articulate Storyline</i>	52
6. Tampilan mengubah layer	53
7. Tampilan insert	53
8. Tampilan preview	54
9. Tampilan save.....	54
10. Tampilan <i>publish</i>	55
11. Tampilan background sebelum di revisi.....	75
12. Tampilan background sesudah di revisi	75
13. Tampilan background dan warna sebelum di revisi	76
14. Tampilan background dan warna sesudah di revisi.....	76
15. Tampilan button dan warna sebelum di revisi.....	77
16. Tampilan button dan warna sesudah di revisi.....	77
17. Tampilan petunjuk program sebelum di revisi	78
18. Tampilan petunjuk program sesudah di revisi.....	78
19. Tampilan shape sebelum di revisi.....	79
20. Tampilan shape sesudah di revisi	79
21. Dokumentasi Ahli Media 1	193
22. Dokumentasi Ahli Media 2.....	193
23. Dokumentasi Ahli Materi 1	194
24. Dokumentasi Ahli Materi 2	194
25. Dokumentasi Siswa Sedang Mengerjakan posttest 1	195
26. Dokumentasi Siswa Sedang Mengerjakan posttest 2	195
27. Dokumentasi Peneliti Sedang Menjelaskan Media	196
28. Dokumentasi Siswa Sedang Mencobakan Media 1	196
29. Dokumentasi Siswa Sedang Mencobakan Media 2.....	197

30. Dokumentasi Siswa sedang mencobakan multimedia di komputer 1 197
31. Dokumentasi Siswa sedang mencobakan multimedia di komputer 2 198

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	92
2. Storyboard	93
3. Silabus IPA	104
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	115
5. Kisi – Kisi Soal IPA	149
6. Soal	152
7. Lembar Jawaban	161
8. Kunci Jawaban.....	162
9. Penilaian Validator Media Awal	163
10. Penilaian Validator Media Perbaikan	168
11. Penilaian Validator Materi	173
12. Penilaian Hasil Uji Coba	178
13. Nilai Pretest dan Posttest	182
14. Penilaian Uji Praktikalitas	183
15. Penguji Efektivitas.....	186
16. Lembar Jawaban Pretest dan Posttest	187
17. Tabel t	189
18. Surat – surat	190
19. Dokumentasi Penelitian	194

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu negara. Keberhasilan negara dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia dalam negara tersebut. Pendidikan merupakan suatu wadah untuk mengembangkan potensi manusia sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia berkualitas. Didalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan pengertian pendidikan sebagai berikut :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Upaya peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh, baik aspek moral, akhlak, budi pekerti, perilaku, pengetahuan, kesehatan dan keterampilan. Pengembangan kecakapan hidup yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk bertahan hidup, menyesuaikan diri, dan berhasil dimasa yang akan datang. Dengan demikian, peserta didik memiliki ketangguhan, kemandirian dan jati diri yang dikembangkan melalui pembelajaran dan atau pelatihan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Untuk mencapainya, pembaharuan di Indonesia perlu dilakukan terus menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Teknologi terus berkembang pesat, manusia dituntut untuk lebih baik dalam segala hal. Munculnya teknologi yang pesat saat ini membuat revolusi yang besar terhadap dunia. Semua pekerjaan terasa mudah dan murah. Demikian pula dalam

dunia pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran disekolah. Disamping memahami pemanfaatannya, para guru pun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut (Azhar Arsyad 2011:4) “ Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”. Oleh sebab itu penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran ditujukan agar siswa mendapatkan pemahaman konsep serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Guru tidak sepenuhnya dapat menjelaskan materi dengan jelas dalam proses pembelajaran oleh sebab itu guru hendaknya menggunakan media sebagai alat bantu untuk memberikan pemahaman yang lebih konkrit kepada siswa. Namun pada kenyataannya pemanfaatan media didalam proses pembelajaran masih kurang optimal, hal tersebut dikarenakan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran membutuhkan persiapan yang matang terutama dari segi biaya, sarana dan prasarana yang mendukung, serta kesiapan guru dalam membuat dan menggunakan media didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dengan salah seorang guru pada mata pelajaran IPA Terpadu di SMP N 16 Padang, siswa kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran

IPA Terpadu. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran sedang berlangsung, ada beberapa siswa yang memperhatikan guru dalam pembelajaran, ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru sedang menerangkan pembelajaran dan terlihat beberapa siswa sedang mengobrol dengan teman yang lain. Selain itu ada siswa yang hanya duduk termenung dan mengantuk dikelas. Hal ini berarti bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dikelas.

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah factor guru, dimana terkadang dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara optimal, sehingga pembelajaran cenderung terpusat pada guru dan umumnya keefektifan siswa dalam belajar masih rendah, siswa hanya mendengar penjelasan guru, selanjutnya mengerjakan tugas yang diberikan guru. Media yang umumnya dimanfaatkan guru adalah media gambar yang telah lama/using, papan tulis, power point yang didalamnya masih banyak teks dan tidak adanya animasi yang menarik yang dibuat oleh guru. Pembelajaran seperti ini dapat membuat siswa kurang antusias dalam belajar khususnya pada pembelajaran IPA Terpadu.

Satuan pendidikan SMP dikenal mata pelajaran IPA dan IPS Terpadu. Mata pelajaran IPA Terpadu bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menunjukkan keterkaitan unsur-unsur konseptual yang berpengaruh terhadap makna pembelajaran yang lebih nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan tersebut akan tercapai bila seorang guru. tujuan tersebut akan tercapai bila guru dapat

memilih mode, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dengan memperhatikan kebutuhan siswa.

Proses pembelajaran guru memanfaatkan bahan ajar berupa buku pelajaran IPA Terpadu dan LKS sebagai sumber belajar siswa. Selain itu untuk menambahkan pemahaman siswa tentang materi terkadang guru juga melakukan percobaan atau demonstrasi di depan kelas sehingga siswa dapat mengamati percobaan secara langsung. Meskipun sudah diajarkan melalui demonstrasi, namun siswa masih mengalami kesulitan dalam memahaminya, karena kondisi ini hanya dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Namun kendalanya tidak semua pembelajaran IPA yang didemonstrasikan di depan kelas mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam memahami pelajaran. Dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru matapelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran terpadu dalam IPA dapat dikemas dengan tema atau topic tentang suatu wacana yang dibahas dari berbagai sudut pandang atau disiplin keilmuan yang mudah dikenal dan dipahami peserta didik yang dapat disampaikan melalui berbagai media pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas pembelajaran yang pada

akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Guru memiliki peran penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pembelajaran yang dilaksanakan.

Penggunaan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik, berarti guru telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka, seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, antasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Sikap jiwa yang tenang dan minat yang besar sangat berfungsi untuk mempertumbuh kembangkan dengan dasar materi keimanan, ibadah, sikap social, pembentukan akhlak dan sebagainya.

Berbagai pernyataan akan manfaat media dalam pembelajaran diatas, mendorong penulis untuk mengadakan penelitian tentang pembelajaran yang menggunakan teknologi perpaduan antara visual, audio, dan audio visual. Sebab teknologi ini sudah tidak lagi dianggap sesuatu yang mahal. Salah satu alternative yang penulis tawarkan untuk mengatasi permasalahan guru dalam penggunaan media pembelajaran adalah mengoptimalkan pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Melalui penggunaan aplikasi *articulate storyline* untuk melengkapi proses belajar mengajar, sehingga peneliti berinisiatif dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran dan menjadikan pembelajaran IPA Terpadu menjadi pelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai alternatif media yang digunakan karena dari sekian banyak program authoring tools yang dapat membantu

designer pembelajaran dari tingkat pemula sampai tingkat expert. Program *Articulate Storyline* memiliki kelebihan smart brainware yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk *web personal*, *word processing*, dan *learning management sydtem (LMS)* (Deni, 2011 : 137). Selain itu *Articulate storyline* ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara sebagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Kompetensi sarjana teknologi pendidikan dapat menjadi perancang program pembelajaran dan pelatihan. Dalam kawasan pengembangan, sebagai pengembang media pembelajaran, dalam kawasan media meliputi pemanfaatan media. Dalam kawasan pengelolaan sebagai media dan sumber belajar, dan untuk kawasan evaluasi adalah pelaksanaan evaluasi pada mata pelajaran IPA Terpadu semester ganjil kelas VIII di SMP. Penulis merasa tertarik untuk mengembangkan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu Semester Ganjil Kelas VIII di SMP.

Berdasarkan uraian diatas, penulis, tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan MultimediaInteraktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar dalam mata pelajaran IPA Terpadu masih belum optimal
2. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA Terpadu
3. Kurangnya motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPA Terpadu sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran.
4. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang dipakai guru dalam menerangkan materi pembelajaran IPA Terpadu.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 kelas VIII di SMP..

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Belum tersedianya multimedia interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMP.
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMP ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMP ?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan multimedia menggunakan aplikasi articulate storyline pada matapelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMP
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMP
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMP.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk multimedia pada mata pelajaran IPA Terpadu di SMP. Yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan beberapa media meliputi gambar, teks, animasi, suara, dan video. Multimedia ini dibuat dengan menggunakan software pendukung lainnya.

Adapun spesifikasi produk multimedia yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Dari aspek isi,, multimedia dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa di SMP pada mata pelajaran IPA Terpadu.
2. Pada aspek pembelajaran,multimedia ini dilengkapi peta KD, materi, video, dan soal latihan.
 - a. SK-KD

User atau pengguna dapat mengetahui Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

b. Materi

User atau pengguna bisa mempelajari materi IPA Terpadu selama semester ganjil kelas VIII di SMP.

c. Video

User atau pengguna bisa melihat video tentang materi IPA Terpadu, terdapat sebuah slide yang menggambarkan video pembelajaran tentang materi IPA Terpadu kelas VIII di SMP.

d. Test

User atau pengguna bisa langsung mengerjakan test pada slide yang sudah disiapkan dan bisa langsung mengetahui hasil test

3. Dari aspek media,multimedia ini dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan aplikasi pendukung yaitu :

a. *Photoshop*, aplikasi pengolah gambar yang digunakan untuk mendesain *background*.

4. Dari aspek penggunaan, multimedia ini bisa digunakan oleh guru dan siswa. Multimedia pembelajaran dapat dijalankan melalui komputer dan laptop. Media ini juga dilengkapi dengan cara penggunaannya pada button petunjuk.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan diharapkan akan menghasilkan sebuah produk dalam bentuk multimedia yang dapat membantu guru dalam mengajar pada mata pelajaran IPA Terpadu di SMP.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan perlu dilakukan untuk memperbaiki produk yang ada atau menciptakan yang baru. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan masalah serta mendayagunakan sumber daya yang tersedia menjadi sesuatu yang bermanfaat. Didalam dunia pendidikan pengembangan dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Pengembangan dalam pendidikan merupakan kajian dari teknologi pendidikan. Menurut Purwanto dalam Bambang Warsita (2008 : 58) bahwa “salah satu peran teknologi pendidikan dalam memecahkan masalah belajar yaitu, dengan mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai dengan kebutuhan dan dengan mengidahkan prinsip-prinsip pemanfaatannya secara efektif dan efisien”.

Pengembangan multimedia dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dibuat sebagai upaya dalam membantu guru dan siswa mengatasi keterbatasan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran. Media yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran IPA Terpadu di SMP sehingga segala kesulitan guru dan siswa dapat diatasi dan materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

I. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan anggapan dasar 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 multimedia akan membantu guru dan siswa dalam mengatasi masalah pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran dan membantu siswa memahami materi pelajaran karena proses informasi melalui indera pendengaran dan penglihatan.

J. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan multimedia menggunakan *Articulate Storyline*, diantaranya dengan keterbatasan penulis, seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan multimedia pada mata pelajaran IPA kelas VIII ini dibatasi pada pokok bahasan untuk semester 1 saja, hal ini sebetulnya belum cukup kalau dilihat dari banyaknya elemen yang harus disampaikan, tetapi dengan materi semester 1 tersebut dianggap sudah mewakili dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian serta diasumsikan bahwa penggunaan media ini pada topik yang berbeda akan memberikan hasil yang sama. Pengembangan multimedia dilaksanakan sesuai dengan kemampuan penulis dalam mengembangkan perangkat. Keterbatasan aplikasi *Articulate Storyline* hanya bisa digunakan untuk laptop atau komputer.

K. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik

Media yang dihasilkan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran padamata pelajaran IPA Terpadu di SMP.

2. Bagi Pendidik

Media yang dihasilkan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan atau pengalaman peneliti dalam membuat media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran IPA Terpadu menggunakan multimedia berbasis aplikasi *articulate storyline* telah selesai dilakukan. Produk multimedia interaktif ini dalam bentuk CD interaktif dapat digunakan guru dan siswa sebagai salah satu sumber belajar untuk kelancaran proses pembelajaran
2. Multimedia interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* yang dikembangkan sudah dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penilaian validator materi diperoleh rata-rata sebesar 4,61 dengan kriteria “Sangat valid”, dan penilaian validator media diperoleh rata-rata 4,97 dengan kriteria “Sangat valid”.
3. Deskripsi data uji coba terbatas menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek tampilan, penyajian materi dan kemanfaatan, berdasarkan hasil uji praktikalitas siswa memperoleh rata-rata sebesar 4,50 dengan kriteria “praktis”.
4. Kefektifan program multimedia menggunakan aplikasi *articulate storyline* dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa yang diuji menggunakan t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 12.39 selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = N-1 = 30-1 = 29$ dengan $\alpha = 0,05$ maka t_{tabel} adalah 2,045. Jadi $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} ,. Dengan demikian dapat Jadi

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA kelas VIII pada materi yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Keunggulan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* adalah multimedia yang memudahkan guru dalam membuat media presentasi dan menarik perhatian dan memotivasi siswa. Animasi pada *articulate storyline* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Media ini juga dilengkapi dengan *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi para pengguna produk menggunakan aplikasi *articulate storyline* yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk multimedia interaktif pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan skillnya dalam pembuatan produk dengan aplikasi *Articulate Storyline* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

3. Mahasiswa Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan terus mengembangkan media pembelajaran secara inovatif, serta mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cecep Kustandi, Bambang Sujpto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran : Perananannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdipnas.2008. *KurikulumTingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Dikmenum Dedipnas
- Deni Darmanto.2011. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Diena San Fauzia. 2013. *Pengembangan model pembelajaran pemrosesan informasi gaya program acara anda berbasis komunikasi interaksional dalam pembelajaran berbicara*.Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.upi.edu
- Emzir.2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : rajawali press
- Fenti Amelia Sari.2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektronik Di SMK Negeri 1 Padang*. Dalam E-journal UNP
- Iwan Binanto.2016. *Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Yang Cocok Untuk Mahaiswa*.
<https://www.researchgate.net/publication/303681255> (Diakses 5 Januari 2018)
- Munir. 2008. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Nandi, 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. Jurnal “GEA” Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No.1, April
- Nofrina Liza.2014 “ *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Media Video dengan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 pada Program Studi Teknologi Pendidikan*
- Ngalim Purwanto. 2010. *Prinsip – Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya