

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN IPS DI MTs NEGERI 8 JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2024 / 2025**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh :  
Renita Bella Mariska  
Nim : 211101090004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN IPS DI MTs NEGERI 8 JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2024 / 2025**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh :  
Renita Bella Mariska  
Nim : 211101090004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN IPS DI MTs NEGERI 8 JEMBER TAHUN  
AJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Renita Bella Mariska

NIM : 211101090004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
Disetujui Pembimbing :



Muhammad Eka Rahman, S.Pd, M.SEL.

NIP. 198711062023211016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3.3* PADA MATA  
PELAJARAN IPS DI MTs NEGERI 8 JEMBER TAHUN  
AJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Selasa  
Tanggal : 10 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris

  
**Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I**  
NIP. 197409052007101001

  
**Mudrikah, M.Pd.I**  
NIP. 199211222019032012

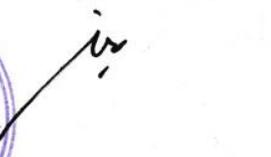
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota:  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I (  )
2. Muhammad Eka Rahman, M.SEI. (  )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

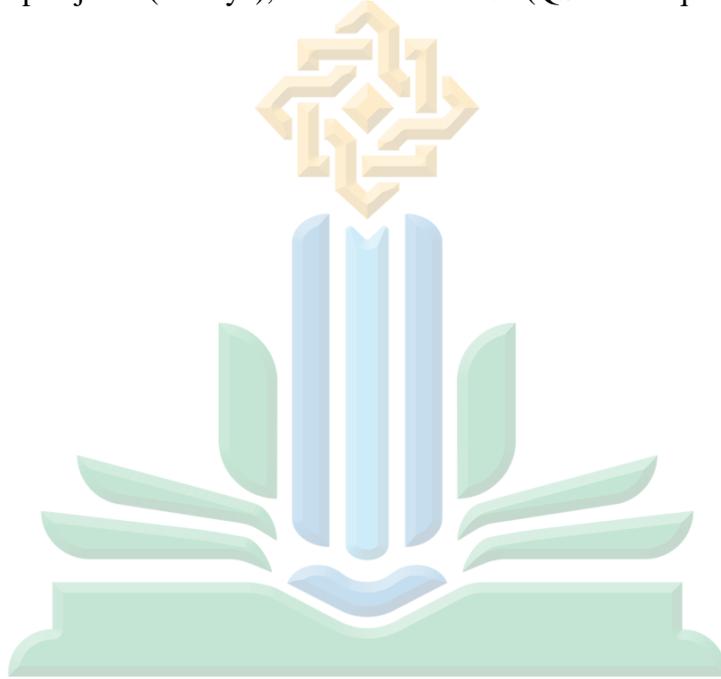


  
**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**  
NIP. 19730424200003100

## MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: " Dia (Allah) menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Siapa yang dianugerahi hikmah, sungguh dia telah dianugerahi kebaikan yang banyak. Tidak ada yang dapat mengambil pelajaran (darinya), kecuali ululalbab" (QS. Al-Baqarah: 269)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Departemen Agama RI, Al- Qur'an dan terjemahnya (Jakarta, 2019), 91-92

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya yang telah dilimpahkan kepada penulis. Dengan ini, skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang yang penulis sayangi dan selalu memberikan dukungan serta do'a yang luar biasa, diantaranya kepada:

1. Ibuku tercinta, Marwati, sosok wanita terkuat dalam hidupku, wanita luar biasa yang rela menahan rindu demi masa depanku, doanya yang tak pernah putus mengiringi langkahku. Dalam tiap keberhasilanku, ada air mata yang disembunyikan dengan senyum. Pintu surgaku, terimakasih karena selalu percaya padaku, ibulah alasanmu untuk terus melangkah meski dunia ini tak selalu ramah. Skripsi ini adalah bukti kecil dari besarnya perjuanganmu.
2. Ayahku, Abdul Azis. Meskipun kita tidak tinggal di bawah atap yang sama, aku tahu dalam diam dan jarak doamu tetap hadir. Terimakasih atas darah dan nama yang mengalir dalam hidupku. Bagaimanapun kisah hidup membawa kita, engkau tetap bagian dari perjalanan ini.
3. Kepada Nenek Surtiya, Adik saya Nabil dan Noval serta saudara-saudari yang telah mendukung, memberikan do'a dan semangat kepada saya sehingga saya sampai pada titik ini.

## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Hartono, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sekaligus validator ahli bahasa yang telah memvalidasi bahasa serta memberikan saran dan masukannya pada pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline.
4. Fiqru Mafar, M.I, selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dukungan dan mengayomi kami khususnya mahasiswa tadris IPS untuk lebih disiplin dan berkualitas.
5. Muhammad Eka Rahman, S.Pd, M.SE.I. selaku dosen pembimbing skripsi

yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Nurul Huda, S.Kom, M.Pd, selaku validator ahli media yang telah memvalidasi media serta memberikan saran dan masukannya pada pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline.
7. Novita Nurul Islami, M.Pd, selaku validator ahli materi yang telah memvalidasi materi serta memberikan saran dan masukannya terhadap penyusunan materi di dalam media pembelajaran Articulate Storyline agar memiliki kualitas yang baik.
8. Semua Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis hingga terselesaikan skripsi ini.
9. Drs Muhammad Iskak M.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 8 Jember yang telah memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan.
10. Sofia Candrawati, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Negeri 8 Jember yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Untuk semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat

membangun. Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu semua berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 10 Juni 2025

Renita Bella Mariska

NIM : 211101090004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Renita Bella Mariska**, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Mts Negeri 8 Jember.*

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media, Articulate Storyline 3, Ilmu Pengetahuan Sosial*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya di MTs Negeri 8 Jember. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara optimal. Padahal, pemanfaatan media yang inovatif dan berbasis teknologi sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPS materi *Pemberdayaan Masyarakat melalui Pengelolaan dan Literasi Keuangan*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII di MTs Negeri 8 Jember. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan angket validasi ahli untuk mengukur kelayakan media untuk menilai keefektifan media dengan menggunakan skala Likert dan Guttman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Desain produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mencakup tampilan awal (cover), menu utama, pendahuluan, tujuan pembelajaran, materi inti, evaluasi interaktif, umpan balik, sumber belajar, dan penutup; (2) Hasil validasi oleh 3 ahli media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 83%, yang termasuk dalam kategori *layak* untuk digunakan dalam pembelajaran; dan (3) Hasil uji coba keefektifan terhadap peserta didik menunjukkan rata-rata skor sebesar 63%, yang menunjukkan bahwa media ini Efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak dan Efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	11
G. Definisi Istilah .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>48</b>

A.	Model Penelitian dan Pengembangan .....	51
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	51
C.	Uji Coba Produk .....	56
D.	Desain Uji Coba Produk .....	57
1.	Subjek Uji Coba Produk .....	58
2.	Jenis Data .....	58
3.	Instrumen Pengumpulan Data .....	59
4.	Teknik Analisis data .....	64
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN PENGEMBANGAN .....</b>		<b>70</b>
A.	Penyajian Data Uji Coba .....	70
B.	Analisis Data .....	104
C.	Revisi Produk .....	107
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>		<b>111</b>
A.	Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	111
B.	Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>115</b>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	20
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan .....	52
Tabel 3.2 Kriteria Rata-rata N-Gain Keefektifan Media Articulate Storyline 3....	68
Tabel 3.3 Tabel Tingkat Keefektifan Produk.....	69
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Peserta didik.....	73
Tabel 4.2 Tabel validasi ahli media .....	83
Tabel 4.3 Tabel Validasi Ahli Materi .....	86
Tabel 4.4 Tabel Validasi Ahli Bahasa .....	88
Tabel 4.5 Tabel Hasil Pretes dan Postest .....	102
Tabel 4.6 Tabel Hasil Uji N-Gain .....	102
Tabel 4.7 Tabel Revisi Validasi Media .....	108
Tabel 4.8 Tabel Revisi Validasi Materi .....	108
Tabel 4.9 Tabel Revisi Validasi Bahasa .....	110

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

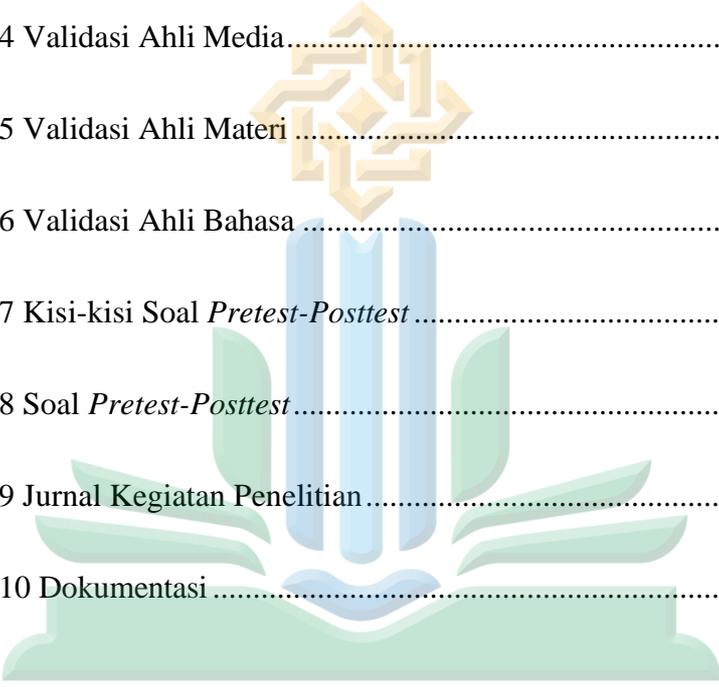
No. Uraian	Hal
Gambar 3.1 Langkah model pengembangan ADDIE .....	49
Gambar 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa .....	73
Gambar 4.2 Gambar tampilan aplikasi Articulate Soryline 3 .....	76
Gambar 4.3 Gambar tampilan Login Media Pembelajaran Interaktif .....	78
Gambar 4.4 Gambar tampilan Menu .....	80
Gambar 4.5 Gambar tampilan Utama .....	94
Gambar 4.6 Gambar tampilan Menu .....	94
Gambar 4.7 Gambar tampilan Slide Pendahuluan .....	95
Gambar 4.8 Gambar tampilan Slide Petunjuk .....	95
Gambar 4.9 Gambar tampilan Slide Materi .....	96
Gambar 4.10 Gambar tampilan Slide Evaluasi .....	96



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	118
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian.....	120
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	121
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi.....	124
Lampiran 6 Validasi Ahli Bahasa.....	127
Lampiran 7 Kisi-kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	130
Lampiran 8 Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	132
Lampiran 9 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	137
Lampiran 10 Dokumentasi.....	138



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 menjelajahi ke seluruh dunia yang merubah pola pikir hingga cara kerja manusia mulai perubahan belanja secara online, perubahan cara bepergian, dan perubahan cara makan hingga berdampak pada perubahan di dunia pendidikan. Abad 21 merupakan fase ke-empat yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang luas. Kemajuan teknologi baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologis telah memengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, pemerintah dan pendidikan.

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Sistem pendidikan di dunia dipengaruhi oleh teknologi baru. Dampak dari revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan ditandai dengan munculnya perubahan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Perubahan-perubahan yang terjadi akibat revolusi industri 4.0 yang harus memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diharapkan lebih memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Dampak dari perkembangan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran tidak lepas dari internet. Internet merupakan sumber informasi dan juga menjadi ruang belajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Melalui internet peserta didik dapat belajar dengan cara daring (online) yaitu, menerima dan menyampaikan informasi melalui internet. perkembangan

---

<sup>1</sup> Irwansyah Suwahyu, "Eksistensi Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 3902–10.

teknologi baru memberikan paradigma cara pandang baru mengenai media pembelajaran. media adalah alat perantara yang mengandung informasi atau pesan-pesan instruksional yang sesuai dengan pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran biasanya berisikan materi, video, audio, gambar berbingkai (slide), foto dan sebagainya. Secara khusus media pembelajaran adalah alat bantu tenaga kependidikan yang berpengaruh dalam lingkungan belajar untuk menyampaikan informasi yang berisikan materi pembelajaran, sehingga menjadi solusi pendidik untuk meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan penyampaian materi lebih mudah.

Seiring perkembangan teknologi media pembelajaran mengalami perkembangan. Media pembelajaran terbagi dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, di antaranya (1) media hasil teknologi cetak (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil berbasis komputer, (4) media hasil teknologi gabungan atau multimedia interaktif.<sup>2</sup> kehadiran multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri oleh peserta didik. Multimedia interaktif memberi peluang kepada peserta didik untuk lebih leluasa dan individual dalam proses pembelajaran. Segala informasi dapat diperoleh dengan mudah dan cepat oleh peserta didik hanya menghubungkan komputer, laptop, atau smartphone ke internet. Berbagai situs web telah disediakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik,

---

<sup>2</sup> Ahmad Syafi'i et al., "Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* 14, no. 1 (2022): 52–70, <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>.

seperti google, blog, browser, google chrome, opera, internet explorer atau youtube. Kecanggihan teknologi juga menghadirkan berbagai media presentasi, seperti power point, prezi, dan sebagainya.

Selama ini media presentasi hanya digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Namun semakin berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana belajar mandiri. Sependapat dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, untuk menumbuhkan semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inspirasi, inovatif, dan mandiri. Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha mandiri. Media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan oleh pendidik namun, juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi peserta didik salah satunya adalah aplikasi Articulate Storyline. Dalam penelitian ini aplikasi *Articulate Storyline 3* digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate Storyline 3* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi Microsoft power point. Aplikasi Articulate Storyline membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik menggali informasi yang diperoleh

pada aplikasi *Articulate Storyline 3* serta peserta didik dapat saling memberikan tanggapan pada kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi.<sup>3</sup>

*Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bias berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bias dibuat di dalam *Articulate Storyline*, (4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan kontenn yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Beberapa alasan aplikasi *Articulate Storyline 3* digunakan sebagai media pembelajaran mandiri, diantaranya (1) dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran haruslah berpusat kepada peserta didik (student center), (2) peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh ke dalam aplikasi *Articulate Storyline*, (3) aplikasi *Articulate Storyline 3* sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang senang akan sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkann motivasi belajar peserta didik, (4) pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* di desain untuk pembelajaran mandiri lebih mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, dan

---

<sup>3</sup> Jovan Adiyatma dan Tsania Nur Diyana, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Articulate Storyline* Dengan Topik Gerak Lurus," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2024): 67–74, <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss1.953>.

(5) inovasi baru dalam pembelajaran mandiri sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih kreatif dan inovatif.<sup>4</sup> Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dilakukan oleh peserta didik dengan membentuk sebuah kelompok, menggali pengetahuan dari berbagai sumber, menuangkan pengetahuan yang diperoleh dalam aplikasi *Articulate Storyline*, dan mempresentasikan hasil temuan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk mata pelajaran IPS

Sekolah yang dijadikan subjek uji coba adalah MTsN 8 Jember. Sebab, berdasarkan hasil observasi awal merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang sudah memiliki dan menggunakan beberapa bentuk media pembelajaran, seperti globe, peta, miniatur candi, miniatur rumah adat dan sebagainya. Akan tetapi penggunaan media tersebut masih kurang berkembang dikarenakan media pembelajaran yang ada seperti globe, peta, miniatur rumah adat, dan lain-lain tidak digunakan secara maksimal.

Biasanya peta hanya terpanjang di sudut ruang kelas, dan globe dipajang di atas meja guru ataupun di atas lemari. Atlas digunakan jika siswa mendapatkan tugas menggambar ulang peta provinsi atau peta negara pada buku gambar. Gambar-gambar keberagaman budaya hanya dipajang di dinding-dinding kelas. Media yang sering digunakan guru ketika pembelajaran hanya buku paket, gambar, video atau presentasi power point saja. Sehingga menimbulkan kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh terbatasnya

---

<sup>4</sup> Adiyatma dan Diyana.

media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran serta kurangnya kompetensi yang dimiliki guru yang kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Hasil wawancara di atas, menunjukkan bahwa keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Adanya penerapan kurikulum baru, mengharapakan guru mampu menggunakan dan mengembangkan media. Terlebih dalam mendukung penyampaian materi pelajaran IPS, media yang digunakan harus dapat menjawab kesulitan siswa serta mempermudah guru dalam memberikan keseluruhan materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media di MTsN 8 Jember adalah dengan mengembangkan media khusus untuk mempelajari mata pelajaran IPS.

Penelitian sejenis mengenai penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS belum pernah dilakukan. Namun, sudah ada beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan. Sekalipun penelitian sejenis sudah dilakukan tentu saja terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti tulis. Adapun penelitian sejenis yang dilakukan sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Rahmat pada Tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian oleh Winda Kartika Sari pada tahun 2022 dengan

judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi keragaman budaya indonesia kelas VII SMP” menunjukkan hasil media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Dhani Nur Pratama pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP” dengan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Temuan-temuan penelitian sebelumnya dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPS di SMP.

Ketiga penelitian sejenis tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang aplikasi *articulate storyline*. Maka dari itu, penelitian ini masih dikatakan penelitian sejenis. Namun tetap saja, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, seperti objek penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, dan rancangan penelitian. Hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk mengkaji lebih jauh penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS SMP. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember Tahun 2024/2025”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember?
2. Bagaimana efektivitas proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember?

## **C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan**

1. Menghasilkan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember
2. Untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember

## **D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan**

Hasil produk yang dikembangkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 8 Jember.

Spesifikasi yang akan dikembangkan antara lain:

1. Slide Cover berisi login awal siswa menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* yang meliputi identitas siswa, nama, dan asal sekolah. Siswa mengisi identitas login pada cover untuk membuka halaman berikutnya pada media.

2. Slide kedua menu utama berisi beberapa menu yang akan ditampilkan pada media. Menu tersebut antara lain pendahuluan, tombol petunjuk, materi, dan evaluasi. Siswa akan berpindah ke slide yang ditekan ketika menekan tombol menu.
3. Pada slide petunjuk tombol terdapat beberapa penjelasan terkait tombol-tombol pada media interaktif *Articulate Storyline 3* sehingga siswa dapat menggunakan media
4. Slide materi media interaktif *Articulate Storyline 3* berisi materi kelas VII tentang Pemberdayaan Masyarakat
5. Pada slide kuis , siswa didorong untuk mengerjakan soal soal latihan. Dan terdapat hasil pekerjaan siswa pada slide hasil kuis.
6. Media interaktif *Articulate Storyline 3* berisi penjelasan materi yang mudah dipahami dan animasi yang menarik
7. Media interaktif *Articulate Storyline 3* berisi gambar dan kuis yang akan membuat membuat suasana belajar menjadi menarik, aktif, dan menyenangkan.
8. Media interaktif *Articulate Storyline 3* juga dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan untuk menguji dan mengasah kemampuan siswa pada Pemberdayaan masyarakat kelas VII
9. Media interaktif *Articulate Storyline 3* menggunakan beberapa warna yang mengikuti kekhasan siswa SMP/MTs
10. Menggunakan font dari Canva dan desain Comic Soon.

11. Media pembelajaran interaktif mengartikulasikan alur cerita dalam bentuk permainan.
12. Bagian isi media:
  - a. Slide 1 Sampul
  - b. Slide 2 Menu utama
  - c. Slide 3 Pendahuluan
  - d. Slide 4 Materi
  - e. Slide 5 Evaluasi .
  - f. Slide 6 Petunjuk Tombol.

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

1. Bagi Peserta didik

Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi, mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif, mendukung pembelajaran praktis karena lebih mudah beradaptasi, dan meningkatkan penalaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran ini memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS dengan menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang mampu meningkatkan minat belajar siswa

### 3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah sehingga dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai pengganti media pembelajaran konvensional dan menjadi pedoman untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan.

### 4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang prinsip-prinsip pembelajaran interaktif dan bagaimana menerapkannya secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini berpotensi untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur di bidang teknologi pendidikan. Temuan dari penelitian dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai dasar untuk studi lebih lanjut atau sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

## **F. Asumsi keterbatasan dan pengembangan**

Asumsi pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif *Articulate Storyline 3* dapat diaplikasikan pada laptop, ponsel, dan android.
2. Produk ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

3. Media interaktif *Articulate Storyline 3* ini dapat diaplikasikan pada seluruh siswa kelas VII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat ditayangkan secara offline maupun online.

Keterbatasan media interaktif *Articulate Storyline 3* antara lain:

1. Dalam pengembangan media interaktif *Articulate Storyline*, peneliti memfokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 8 Jember.

#### **G. Definisi Istilah**

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar, yang dirancang untuk memungkinkan adanya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran.

Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan respon terhadap tindakan atau pilihan siswa, sehingga siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi. Bentuknya bisa berupa aplikasi digital, animasi, video interaktif, atau program berbasis komputer yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun bersama guru.

2. *Articulate Storyline 3*

Media *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak (software) pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan untuk membuat konten belajar yang interaktif dan menarik. Dengan *Articulate Storyline*, pengguna dapat menyusun materi ajar dalam

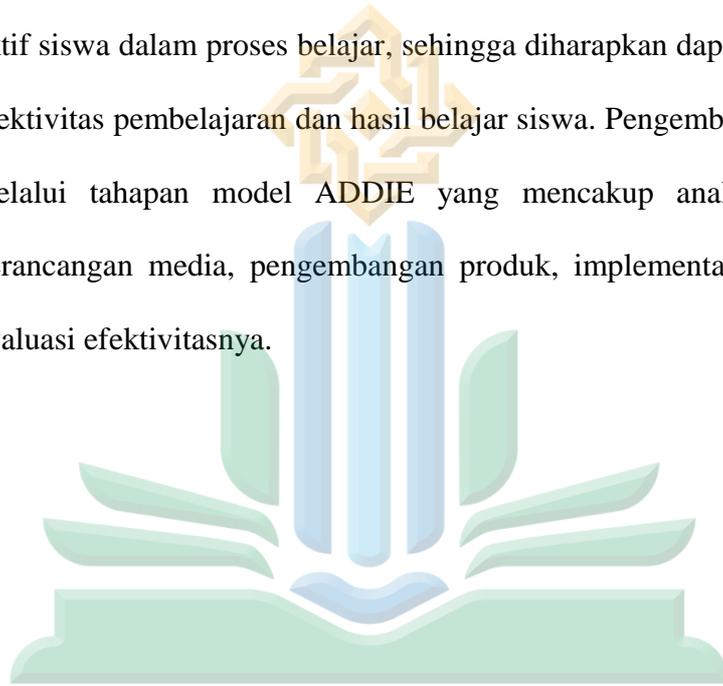
bentuk presentasi digital yang dilengkapi dengan animasi, audio, video, kuis, serta fitur navigasi yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan berinteraksi langsung dengan materi. Aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran modern karena mendukung gaya belajar visual, audio, dan kinestetik. Dalam penelitian ini, peneliti membuat pembelajaran media *Articulate Storyline 3* pada materi Pemberdayaan Masyarakat kelas VII dengan aplikasi ini peserta didik dapat dengan cepat menerima materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### 3. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengetahuan ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Tujuan utama dari IPS adalah membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang memahami lingkungannya, memiliki sikap sosial yang baik, serta mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan sehari-hari. Melalui IPS, siswa diajak untuk mengenal dan memahami hubungan antarmanusia serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya secara terpadu..

Berdasarkan definisi istilah diatas, maka yang dimaksud Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 adalah suatu proses sistematis untuk merancang, membuat, dan mengimplementasikan media pembelajaran berbentuk

digital interaktif yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3, yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas VII di MTs Negeri 8 Jember. Media ini dirancang agar mampu menyajikan materi IPS secara menarik, mudah dipahami, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pengembangan dilakukan melalui tahapan model ADDIE yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi di kelas, dan evaluasi efektivitasnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu dikaji guna memperoleh landasan teoritis serta sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Adapun hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dewi safitri “ Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi himpunan kelas VII SMP, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah teruji kevalidannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang dimodifikasi dari Borg and Gall oleh Sugiyono. Tahapan dalam penelitian ini meliputi: (1) Identifikasi potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Perancangan produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, dan (6) Produk akhir. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, dengan menggunakan lembar validasi sebagai instrumen utama. Subjek penelitian adalah dosen Fakultas Pendidikan Matematika Universitas Islam Riau (UIR) sebanyak 2 orang dan guru matematika SMP Negeri 34 Pekanbaru sebanyak 2 orang yang bertindak sebagai validator. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengukur kevalidan produk yang dihasilkan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 89,82%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut valid dan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media ini diaplikasikan pada materi himpunan kelas VII SMP dan telah terbukti efektif untuk mendukung proses pembelajaran.<sup>5</sup>

2. Siti Nurmala, et al., dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”, mengemukakan latar belakang bahwa masih minimnya variasi media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA, di mana lembaga hanya bergantung pada buku paket. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media berbasis STEM.

Peneliti memilih metode Research and Development (RnD) dengan model ASSURE, karena dianggap sesuai untuk meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, penyebaran angket, dan observasi kepada pihak terkait guna memperoleh informasi yang dibutuhkan. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa dari ahli media diperoleh skor 97,9% dengan kategori sangat valid, ahli materi mendapatkan 79,8% dengan kategori valid, dan ahli bahasa memperoleh 87,5% dengan kategori sangat valid. Respon siswa pada uji perorangan

---

<sup>5</sup> Dewi Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP” (Universitas Islam Riau, 2021).

mencapai 95,02%, uji kelompok kecil 95,65%, dan uji kelompok besar 91,16%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline 3* berbasis STEM dinilai efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan, terutama dalam hal media dan mata pelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada model penelitian dan penggunaan media *Articulate Storyline 3* berbasis STEM pada siswa kelas V, yang menghasilkan perbedaan signifikan.<sup>6</sup>

3. Ikhtisari Aulia Hakika dengan judul “ pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan kontekstual untuk mereduksi Learning Loss Pada peserta didik SMP, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan kontekstual untuk mereduksi learning loss pada peserta didik SMP. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif dan tingkat keefektifan media tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan model penelitian ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada tahap development melibatkan 9 validator (tiga validator ahli materi, tiga validator ahli media dan tiga validator ahli materi soal) untuk menilai kelayakan materi dan media yang baik dan benar. Tahap Implementation melibatkan 33 peserta didik (15 peserta didik uji coba kelompok kecil dan

---

<sup>6</sup> Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, dan Muhammad Fahri, “Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5024–34.

33 peserta didik uji coba kelompok besar dengan kelas yang sama). Penilaian kemenarikan media pembelajaran interaktif dengan materi persamaan linear satu variabel menggunakan angket yaitu angket validator dan angket peserta didik. Dan uji kemenarikan media pengembangan interaktif menggunakan soal pretest dan soal posttest.<sup>7</sup>

4. Fadhilah Alfiani dengan judul "Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Problem-Based Learning pada Pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media *Articulate Storyline 3* berbasis masalah pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah (R&D) dengan model ADDIE. Metode analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Kelayakan media press diujikan kepada tiga orang validator, yaitu validator media, materi, dan bahasa, serta siswa kelas IV. Hasil penelitian berdasarkan nilai rata-rata uji validasi media yaitu 90% materi, 94% media, dan 95% bahasa dengan kriteria "sangat layak"; dan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Layak". Disimpulkan bahwa media cerita artikulasi berbasis masalah dapat memahami materi.<sup>25</sup> Dalam hal ini, penggunaan media cerita artikulasi untuk pembelajaran PKn juga menggunakan jenis penelitian R&D model ADDIE.

---

<sup>7</sup> Aulia Hakika Ikfini, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Mereduksi Learning Loss Pada Peserta Didik Smp" (Uin Raden Intan Lampung, 2023).

Perbedaannya difokuskan pada siswa kelas IV SD/MI dan media berbasis masalah.<sup>8</sup>

5. Tri Dewi Nugraheni dengan judul “ pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas x di SMK negeri kebumen, : Proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Kebumen masih konvensional, terutama pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas padahal telah tersedia fasilitas teknologi yang memadai namun kurang dimanfaatkan oleh guru. Metode pembelajaran yang membosankan tersebut berdampak pada minat belajar siswa rendah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia. Penelitian ini merupakan Research and Development dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sampel dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK N 1 Kebumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia pada materi

---

<sup>8</sup> Fadhilah Alfiani, “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas Iv Sekolah Dasar” (Universitas Negeri Jakarta, 2022).

Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 72,3% dilihat dari aspek kesesuaian materi dan kesesuaian bahasa, sedangkan persentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 78,54% dilihat dari aspek desain tampilan, animasi, video, audio, dan kemudahan penggunaan media.

Hasil penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain yang memperoleh hasil 0,71. Peningkatan minat belajar siswa diperkuat oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-gain sebesar 0,8. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan simpulan, maka dapat disarankan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**  
**Dengan Penelitian yang akan dilakukan**

<b>Nama Penelitian</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Dewi Safitri	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis	Sama-sama menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> dan untuk siswa kelas VII	a. Fokus pada pelajaran Matematika (Himpunan), bukan IPS.

		<i>Articulate Storyline 3</i> pada Materi Himpunan Kelas VII SMP		<p>b. Tidak membahas integrasi aspek sosial, ekonomi, dan geografi seperti dalam IPS.</p> <p>c. Tidak menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik MTs.</p> <p>d. Penekanan hanya pada pemahaman konsep matematis.</p>
Siti Nurmala		Pengembangan Media <i>Articulate Storyline 3</i> pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI	Sama-sama menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> dan pengembangan media interaktif	<p>a. Sasaran penelitian adalah siswa SD/MI, bukan MTs.</p> <p>b. Menggunakan pendekatan STEM, sementara penelitian Anda lebih fokus pada pembelajaran kontekstual IPS.</p> <p>c. Tujuan utama adalah mengembangkan kreativitas, bukan mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar IPS.</p>
Ikhni Hakika	Aulia	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	Sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	<p>a. Tidak menyebutkan mata pelajaran dan jenjang pendidikan secara spesifik.</p> <p>b. Tidak dijelaskan metode validasi atau uji</p>

			<p>efektivitas media.</p> <p>c. Belum terfokus pada kompetensi dasar yang spesifik seperti dalam penelitian Anda pada kurikulum IPS kelas VII.</p>
Fadhilah Alfiani	<p>Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Problem-Based Learning pada Pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar</p>	<p>Sama-sama menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> dan fokus pada pengembangan media interaktif</p>	<p>a. Fokus pada mata pelajaran PKn dengan pendekatan Problem-Based Learning (PBL).</p> <p>b. Targetnya adalah siswa SD kelas IV, sedangkan penelitian Anda untuk MTs kelas VII.</p> <p>c. Tidak membahas kemampuan berpikir kritis dalam konteks ruang, waktu, dan interaksi sosial seperti dalam IPS..</p>
Tri Dewi Nugraheni	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri Kebumen</p>	<p>sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i></p>	<p>a. Diterapkan di SMK kelas X, bukan MTs.</p> <p>b. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah Sejarah Indonesia, bukan IPS terpadu.</p> <p>c. Penelitian ini lebih menekankan</p>

			<p>pada narasi historis, bukan keterpaduan materi IPS yang mencakup ekonomi, sosial, geografi.</p> <p>d. Menggunakan model Borg &amp; Gall, sedangkan Anda menggunakan ADDIE.</p>
--	--	--	---

Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3, peneliti terdorong untuk mengembangkan produk serupa yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat MTs. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”. Kesamaan penelitian ini terletak pada penggunaan perangkat lunak yang sama, yaitu Articulate Storyline 3. Namun, perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu terletak pada integrasi fitur menu navigasi, soal evaluasi interaktif (kuis), serta video pembelajaran tematik yang dirancang agar materi IPS lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut depdinknas kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang memiliki arti sebagai penghubung atau perantara. Dalam kegiatan belajar mengajar, media berperan sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, alat yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian informasi, mempermudah proses pembelajaran lebih menarik, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.<sup>9</sup> Penggunaan media yang sesuai diharapkan mampu menciptakan interaksi yang lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar. Adapun pengertian media menurut para ahli yaitu:

- 1) Heinich, Molenda, Russel, and Smaldino mengungkapkan bahwa "media is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver." Berdasar pandangan tersebut, media adalah salah satu bentuk saluran komunikasi, dimana merupakan sebuah perantara atau dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi diantara sumber dan penerima informasi.
- 2) Gerlach dan Ely menyatakan bahwa "A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude." Media menurut

---

<sup>9</sup> Adiyatma dan Diyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Articulate Storyline Dengan Topik Gerak Lurus.”

Gerlach dan Ely tersebut di atas dapat berupa orang, bahan, atau kegiatan yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, sebuah media tidak hanya berkutat pada wujud sebuah alat, tetapi dapat berupa manusia yang dapat dijadikan sumber belajar atau dapat juga berupa kegiatan yang dapat dijadikan sumber atau pengalaman belajar, bentuk kegiatan tersebut seperti seminar, diskusi, karyawisata, dan lainnya.

- 3) Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sekaligus mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi. Media ini berperan dalam mendukung terjadinya proses pembelajaran yang terencana, memiliki tujuan, dan berjalan secara terkendali.<sup>10</sup>

Dari uraian di atas dapat ditarik garis merah bahwa media merupakan sarana atau perantara yang digunakan dalam proses komunikasi untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima.

Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai alat bantu yang dapat memfasilitasi penyampaian materi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik, serta menciptakan kondisi yang mendukung mereka dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media tidak hanya terbatas pada alat teknologi, tetapi juga dapat berupa manusia, bahan, atau kegiatan

---

<sup>10</sup> Yuliana Novitasari, Tyas Deviana, And Arisita Widuri, "Improving Mathematics Learning Outcomes On Subtraction Material Using Canva-Based Learning Media For Grade 1 Elementary School Students," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 9, No. 2 (2024): 289–99.

seperti seminar dan diskusi, yang semuanya berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang efektif.

#### **b. ciri-ciri media pembelajaran**

Menurut Gerlach dan Ely, sebagaimana dijelaskan oleh Azhar, terdapat tiga ciri utama media pembelajaran yang memungkinkan media melakukan hal-hal yang mungkin sulit dilakukan oleh pendidik secara langsung. Ketiga ciri tersebut adalah

##### 1) ciri fikatif (*fixative property*)

ciri ini menunjukkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu objek atau kejadian sehingga informasi dapat digunakan kembali sesuai kebutuhan.

##### 2) ciri manipulatif (*manipulative property*)

ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk mentransformasikan suatu kejadian dan objek. Sebagai contoh, peristiwa yang membutuhkan waktu singkat melalui teknik seperti rekaman time-lapse

##### 3) ciri distributif (*distributive property*)

ciri ini memungkinkan suatu objek atau peristiwa dapat ditransmisikan ke berbagai lokasi secara bersamaan, memberikan pengalaman yang serupa kepada peserta didik meskipun mereka berada ditempat yang berbeda.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

### c. fungsi dan manfaat media pembelajaran

fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah mempermudah proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi secara interaktif dan memperoleh motivasi untuk belajar. Media pembelajaran berperan sebagai instrumen strategis yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut sudrajat, fungsi media pembelajara meliputi:

- 1) media pembelajaran dapat membantu mengatasi siswa berinteraksi keterbatasan pengalaman siswa.
- 2) media pembelajaran memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar.
- 3) media pembelajaran mampu membangun konsep dasar secara utuh dan konkret.
- 4) media pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu, minat baru, motivasi, serta memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar.
- 5) media pembelajaran memungkinkan proses pembelajaran melampaui batas-batas ruang kelas.

Rowntree mengidentifikasi enam fungsi utama media pembelajaran, yaitu:

- 1) meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 2) mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya
- 3) menyediakan rangsangan yang mendukung proses pembelajaran. .

- 4) mendorong siswa untuk memberikan respon aktif.
- 5) memberikan umpan balik secara langsung dan tepat.
- 6) mendorong latihan yang relevan dan sesuai dengan materi.<sup>12</sup>

Media pembelajaran juga memiliki peran yang efektif dalam proses belajar yang tidak memerlukan kehadiran langsung seorang guru. Media biasanya disajikan dalam bentuk “kemasan” yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam situasi ini, tujuan pembelajaran telah ditentukan, panduan atau petunjuk untuk mencapainya telah disediakan, materi telah disusun dengan baik, dan alat ukur dan evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran seperti ini dapat berupa modul, paket pembelajaran, kaset, atau perangkat lunak computer yang digunakan oleh peserta didik atau peserta pelatihan. Dalam konteks tersebut, guru atau instruktur berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

#### 1) Manfaat dari media

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menuntut guru untuk mengikuti perkembangan tersebut dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar materi dapat diterima dengan lebih mudah. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran meliputi;

---

<sup>12</sup> Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).

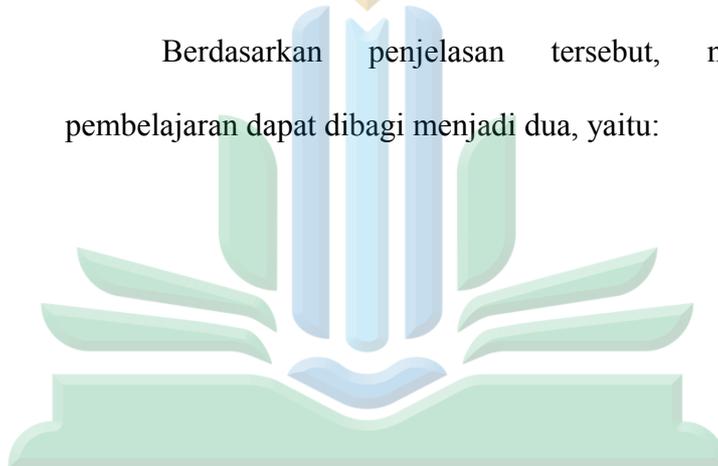
- a) pembelajaran menjadi lebih baik menarik siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- b) materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c) metode pengajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru dapat menghemat energi.
- d) siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan percobaan, mendemostrasikan, dan sebagainya.

Azhar Arsyad menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat sebagai berikut:

- a) media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga proses belajar lebih lancar dan hasil belajar meningkat.
- b) media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa dan mengarahkannya, sehingga menumbuhkan motivasi belajar serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan

- c) media pembelajaran mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat digantikan dengan foto, slide, atau film, sementara objek yang terlalu kecil dapat dilihat melalui mikroskop, slide, atau gambar. Selain itu, peristiwa langka dari masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, atau foto.
- d) media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa terkait peristiwa di lingkungan mereka.<sup>13</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, manfaat media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>13</sup> Aria Indah Susanti, *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)* (Penerbit NEM, 2021).4

a) bagi guru

Media pembelajaran memberikan panduan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini membantu guru menyusun materi secara sistematis dan menyajikannya dengan cara yang menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

b) bagi siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media juga membantu siswa berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi yang lebih mudah.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Media memiliki tiga karakteristik utama, yaitu, suara, visual, dan gerak. Visual terbagi lagi menjadi tiga jenis: gambar, grafik garis, dan simbol, yang semuanya dapat dilihat dan dipahami oleh indera penglihatan.<sup>14</sup> Selain itu, terdapat perbedaan antara media rekaman dan media penyiaran (telekomunikasi), yang membagi media menjadi delapan kategori.

1) media audio

Media audio adalah jenis media yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara atau audio yang hanya dapat didengar. Media

---

<sup>14</sup> Gde Putu Arya Oka, *Media dan multimedia pembelajaran* (Pascal Books, 2022).

ini berfungsi untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Media audio dirancang bahan pengajaran yang menyampaikan informasi secara auditif, seperti melalui rekaman suara atau piringan suara yang mudah didengar dan dipahami.

a) media audio visual

Media audio visual adalah alat pembelajaran yang menggabungkan suara (audio) dan gambar (visual) dalam suatu pemutaran, biasanya menggunakan aplikasi digital. Media ini tidak sepenuhnya bergantung pada pemahaman kata-kata. Media audio visual sering disebut sebagai media video, karena video mengombinasikan suara dan gambar. Video yang bersifat interaktif dapat menarik perhatian peserta didik, merangsang tanggapan mereka terhadap apa yang dilihat dan didengar, serta membantu mereka memahami pesan yang disampaikan dalam materi pembelajaran melalui video tersebut.

b) media visual

Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu media visual yang dapat diproyeksikan. Media ini sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media yang tersedia di sekolah dan terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Setidaknya, seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan efisien guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

## 2) Media pembelajaran interaktif

Kata interaktif mengacu pada komunikasi dua arah yang bersifat aktif, saling berinteraksi, timbak balik, dan memiliki keterhubungan. Interaktivitas merupakan proses komunikasi dua arah yang menjadi bagian penting dalam media pembelajaran interaktif, seperti komputer atau perangkat berbasis android. Media ini, termasuk perangkat lunak, aplikasi, produk berbentuk CD, atau format lainnya, memungkinkan komunikasi dua arah. Pembelajaran interaktif membantu menghidupkan suasana belajar sehingga menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.<sup>15</sup>

Saat ini dalam era teknologi yang semakin maju, khususnya dibidang pendidikan, pendekatan ini menjadi sangat relevan. Kurikulum prototipe yang sedang dikembangkan secara bertahap memiliki kaitan erat dengan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning atau PjBL), yang sangat mendukung pengembangan media pembelajaran. Bagi peserta didik, pembelajaran interaktif mendorong keterlibatan aktif dalam berpikir, mendengar, melihat, dan mengasah keterampilan ,

---

<sup>15</sup> Nunin Maulidah, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint 2013 Materi Segiempat Kelas VII" (IAIN KUDUS, 2021).

sehingga menciptakan pengalaman belajar yang baru dan lebih bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik, dimana dalam prosesnya terjadi komunikasi dua arah yang aktif antara multimedia dan pengguna (siswa) dengan tujuan untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran.<sup>16</sup>

a) Jenis media pembelajaran interaktif

Di era digital saat ini, guru sebenarnya sangat mudah untuk mengakses media pembelajaran interaktif. Guru dapat mencari media tersebut di internet, baik yang gratis maupun berbayar. Ada tiga jenis media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah ditemukan di internet, yaitu multimedia pembelajaran berbasis e-learning, situs web pendidikan untuk belajar online, media interaktif berbasis perangkat lunak, dan aplikasi pembelajaran berbasis Android.<sup>17</sup>

b) Contoh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Learning

(1) Moodle: Moodle adalah platform e-learning berbasis PHP dan MySQL yang sangat populer. Platform ini memiliki

<sup>16</sup> Rifda Ulfa Mukhtar, Maimunah Maimunah, dan Putri Yuanita, "Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022): 873–86, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1094>.

<sup>17</sup> Alfiah Abdullah, Andani Achmad, dan Supriadi Sahibu, "Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android," *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 11, no. 1 (2021): 45–54.

berbagai fitur, seperti jadwal pembelajaran, kuis, dan presentasi hasil karya. Moodle juga menyediakan modul interaksi antara siswa dan guru, seperti chatforum, workshop, atau survei.

(2) Fedena: Fedena menawarkan fitur lengkap untuk kegiatan pembelajaran serta manajemen pendidikan di sekolah. Dengan adanya akses login terklasifikasi untuk pendidik, tenaga kependidikan, siswa, orang tua, dan manajemen lembaga, Fedena menjadi pilihan yang ideal untuk membangun e-learning di institusi pendidikan.

(3) Ilmukomputer: Ilmukomputer.com adalah platform e-learning berbasis komunitas yang menyediakan materi pembelajaran khusus tentang ilmu komputer dalam bahasa Indonesia secara gratis.

(4) Pesonaedu: Pesonaedu.com merupakan platform e-learning yang fokus pada materi matematika dan IPA. Keunggulan dari situs ini adalah penyediaan materi yang dilengkapi dengan gambar animasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

(5) lipi.go.id: Fisikanet dari LIPI adalah platform e-learning yang khusus untuk pelajaran Fisika. Situs ini menyediakan materi, latihan soal, sejarah, dan ruang diskusi untuk membantu siswa memahami pelajaran fisika.

c) Contoh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web / Situs Online

(1) Zenius Education: Zenius Education adalah situs pembelajaran online yang menyediakan berbagai materi pembelajaran untuk tingkat SD hingga SMA, semuanya tersedia dalam bahasa Indonesia.

(2) Wikipedia: Wikipedia adalah salah satu situs pendidikan terbesar di dunia yang menawarkan berbagai informasi mengenai definisi kata, penjelasan ilmiah, sejarah, biografi, profil negara, dan banyak lagi.

(3) Kelas Kita: Kelas Kita adalah situs yang menyediakan berbagai kursus untuk pengunjung. Situs ini menawarkan berbagai materi pembelajaran serta pengetahuan umum.

(4) Wolfram Alpha: Wolfram Alpha adalah portal sumber belajar lengkap (berbahasa Inggris) yang mencakup topik seperti matematika, statistika, astronomi, seni keterampilan, dan lainnya.

(5) Music Theory: Situs Music Theory menyediakan materi tentang dasar-dasar musik, ritme, interval, akor, nada diatonis, dan lainnya.

(6) Wikihow: Wikihow adalah situs yang menyediakan panduan langkah demi langkah untuk berbagai cara atau prosedur

- (7) Bing Map & Google Map: Bing Map dan Google Map adalah situs pembelajaran online yang memungkinkan pengguna untuk melihat peta dunia secara langsung.
- (8) Bing Search & Google Search: Kedua situs pencarian ini sangat populer dan hampir dikenal oleh semua pengguna internet sebagai alat pencarian informasi di dunia maya.
- (9) Bing Translator: Bing Translator adalah situs yang dapat diandalkan untuk menerjemahkan berbagai bahasa.
- (10) Microsoft Photosynth: Situs ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi bangunan terkenal dan tempat wisata terbaik di seluruh dunia melalui media visual tiga dimensi.
- (11) Worldwide Telescope: Situs ini menyajikan visualisasi nyata tentang astronomi, memberikan pengalaman melihat ruang angkasa yang mendalam. yang dapat diikuti oleh pengunjung.<sup>18</sup>

## 2. *Articulate Storyline 3*

### a. Definisi *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline 3* Media merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan saat membuat materi presentasi yang mirip dengan Microsoft PowerPoint. *Articulate Storyline 3* media juga dapat disebut perangkat lunak yang memadukan gambar, teks, video, suara, dan

---

<sup>18</sup> Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*.

animasi untuk menghasilkan suatu produk yang menarik. Terdapat perbedaan saat digunakan.<sup>19</sup>

*Articulate Storyline 3* merupakan alat pembuat multimedia yang membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa gambar, teks, suara, grafik, video, bahkan animasi dan simulasi. *Articulate Storyline 3* merupakan media interaktif yang dapat membuat presentasi dengan keterampilan teknis dan artistik. Kedua keterampilan tersebut menarik minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui skenario dan slide. Media ini juga memungkinkan adanya audio dan video untuk menambah daya tarik pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat menyediakan materi pembelajaran dengan menggunakan media ini dengan mudah. Media ini menghasilkan produk melalui gambar, slide, audio, video, dan animasi untuk menampilkan materi yang diinginkan dan melibatkan peserta didik dalam tes atau soal interaktif.

#### b. Manfaat *Articulate Storyline 3*

Dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, pembelajaran pada peserta didik dapat membantu peserta didik dalam belajar karena penyiapan materi dapat disesuaikan dengan keinginannya. Dengan

---

<sup>19</sup> Riana Leni, "Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi" (Uin Raden Intan Lampung, 2022).

demikian, peserta didik aktif selama pembelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru yang monoton.<sup>20</sup>

c. Tata Cara Penggunaan Articulate Storyline

Tata cara penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan sebelum menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dapat diartikulasikan: Pada tahap ini, siswa harus mempersiapkan diri untuk Penggunaan media agar siswa dapat memahami tata cara atau petunjuk penggunaan media dengan lancar.
- 2) Tahap kedua: Guru meminta siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan petunjuk agar siswa dapat memahami materi.
- 3) Tahap ketiga, guru menjelaskan tata cara penggunaan media cerita bergambar.
- 4) Tahap keempat, guru membuka media cerita bergambar dan membacakan judul media cerita bergambar
- 5) Siswa mengamati materi dalam media cerita bergambar pada tahap kelima.
- 6) Tahap keenam, guru menjelaskan isi media cerita bergambar.
- 7) Tahap ketujuh, siswa mencoba menirukan tata cara penggunaan media cerita bergambar yang diberikan guru.
- 8) Pada tahap kedelapan, siswa memahami materi.

---

<sup>20</sup> Safitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP."

- 9) Pada tahap kesembilan, siswa mengerjakan latihan soal cerita bergambar (tahap penyelesaian).
- 10) Pada tahap terakhir, siswa menutup media cerita bergambar dengan bantuan dan arahan petunjuk dari guru.<sup>21</sup>

Tahapan-tahapan di atas bermanfaat untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, apakah media layak digunakan, dapat memantapkan pemahaman materi pada siswa, dan dapat menilai hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dirancang tidak hanya untuk menampilkan materi, tetapi juga untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Menurut Gunawan penggunaan media digital interaktif harus memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi secara sistematis dan bertahap, melalui alur yang telah dirancang secara pedagogis.

Adapun langkah-langkah umum yang dilakukan siswa ketika menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3, antara lain sebagai berikut:

- a) Login atau membuka tampilan awal media, yang berisi identitas siswa, petunjuk penggunaan, dan tombol navigasi.
- b) Mengamati tujuan pembelajaran yang ditampilkan secara visual dan naratif di awal sesi.

---

<sup>21</sup> Sri Made Indriani, Wayan I Artika, dan Ratih Wahyu Ningtias Dwi, "Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 11, no. 1 (2021): 25–36, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>.

- c) Membaca atau menyimak materi pokok yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi, atau video pembelajaran.
- d) Menelusuri isi media secara mandiri atau berkelompok menggunakan tombol navigasi (next, back, menu, ulangi materi) untuk berpindah antar bagian.
- e) Menjawab kuis interaktif yang terdapat di dalam media, dengan sistem penilaian otomatis dan umpan balik langsung (feedback benar/salah).
- f) Mengikuti aktivitas tambahan (misalnya refleksi, simulasi, atau latihan LKPD) yang dirancang sebagai pendalaman materi.
- g) Menutup media setelah menyelesaikan seluruh aktivitas belajar, baik mandiri maupun bersama guru.

Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, aktif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih visual dan menarik serta memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, baik secara individual maupun klasikal.<sup>22</sup>

#### d. Kelemahan dan Kelebihan Articulate Storyline

---

<sup>22</sup> Larasati Putri Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Ppkn Pada Kelas V Sd" (Universitas Negeri Jakarta, 2022).

Kelebihan *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media lain, antara lain:

- 1) Fiturnya mirip dengan Microsoft PowerPoint sehingga mudah digunakan,
- 2) Karena bersifat interaktif, mudah digunakan, bahkan untuk pemula.
- 3) Mendukung pembelajaran berbasis permainan.
- 4) Konten *Articulate Storyline 3* dapat berupa gabungan antara teks, video, animasi, suara, grafik, dan gambar.
- 5) Cara publikasi media *Articulate Storyline 3* terkini memiliki lima bentuk model publikasi, antara lain adalah publikasi ke bentuk web, yang akan berbentuk file HTML dan menghasilkan aplikasi di Android; yang kedua publikasi *Articulate Storyline 3* secara online. Jika menggunakan model publikasi kedua, hasilnya akan sama dengan yang ada di desain media. Model publikasi ketiga adalah menggunakan LMS. Model ini sering digunakan oleh dosen dalam aplikasi di kampus. Model keempat adalah dengan CD. Model ini berbentuk CD, yang harus disetting terlebih dahulu sebagai model CD. Dan model terakhir dengan kata model. Media mana yang nantinya akan berbentuk kata tersebut?
- 6) Ukuran file hasil publikasi dan konversi APK sangat kecil, sehingga mudah untuk diinstal di Android.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Deo Farma Alhadi dan Mochammad Cholik, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Selain memiliki kelebihan, *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) Tampilan media saat digunakan di ponsel tidak bisa full screen. Jadi, masih ada sisa batasan atau margin pada layar ponsel. Namun dari sisi konten media, masih bisa digunakan dengan baik.
- 2) Jika media menggunakan musik, audio, atau background, hanya bisa mengeluarkan suara pada slide saja; tidak semuanya bisa mengeluarkan suara secara otomatis. Kecuali jika Anda menambahkan Java script pada media, maka bisa muncul pada semua bagian pers, tetapi hal ini sulit untuk diterapkan.<sup>24</sup>

Menu Pendukung pada *Articulate Storyline 3* dan Fungsinya *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa komponen di dalamnya. Tampilan aplikasi *Articulate Storyline 3* hampir sama dengan Microsoft PowerPoint, tetapi lebih banyak animasi di dalamnya.

Berikut ini adalah menu pendukung pada *Articulate Storyline 3* dan fungsinya:

- 1) Tab File

Tab ini memiliki sepuluh menu, antara lain Menu New yang berfungsi untuk menambahkan objek lembar kerja baru. Menu buka berfungsi untuk membuka objek lembar kerja. Menu impor berfungsi untuk mengimpor objek lembar kerja. Menu terjemahan

---

Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo,” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 11, no. 2 (2021): 126–32.

<sup>24</sup> Indirawati Leztiyani, “Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 01 (2021): 24–35.

berfungsi untuk mengekspor objek. Menu simpan berfungsi untuk menyimpan objek lembar kerja. Menu simpan berfungsi untuk menyimpan sebagai objek lembar kerja. Menu cetak berfungsi untuk mencetak objek lembar kerja. Menu kirim berfungsi untuk mengirim objek lembar kerja. Menu terbitkan fungsi untuk saat ingin mempublikasikan hasil objek worksheet. Menu Close berfungsi sebagai penutup objek worksheet.

## 2) Tab Home

Pada tab ini terdapat berbagai menu, antara lain menu Paste berfungsi untuk menduplikasi hasil yang telah di-quote. Menu Cut berfungsi untuk memotong. Menu Copy berfungsi untuk memperbanyak. Menu New Slide berfungsi untuk menambah slide baru. Menu Duplicate berfungsi untuk menduplikasi. Menu Font memiliki beberapa macam tulisan, kemudian ada menu Paragraph dan menu Shape Outline, Shape Fill, menu Preview untuk memutar, dan menu Publish untuk mempublikasikan objek worksheet.

## 3) Tab Insert

Pada tab ini terdapat banyak menu, termasuk beberapa menu dari grup Tools pada tab Insert. Menu-menu tersebut meliputi menu tabel (untuk memasukkan gambar), menu gambar (untuk menambahkan foto), menu bentuk (untuk membuat berbagai bentuk), menu SmartArt (untuk membuat visualisasi

dalam bentuk diagram), dan menu tautan & tindakan (untuk membuat tautan dan menghubungkan dokumen, file, atau slide ke dokumen, file, atau slide lain serta membuat tindakan objek), dan menu sisip (untuk memasukkan gambar).

#### 4) Tab Slide

Tab ini memiliki grup alat seperti Star Slide Show (memutar slide show), Set Up (pengaturan tampilan pada slide), dan Monitor

#### 5) Tab Desain

Desain mencakup tampilan lembar kerja agar lebih menarik. Pita Tab Desain memiliki beberapa grup alat, seperti menu tema (membuat teks tampak lebih menarik), menu variasi (memilih variasi untuk slide, menyesuaikan), dan menu ukuran slide (mengatur ukuran slide).

#### 6) Tab Transisi

Transisi bertujuan untuk mengendalikan dampak pertukaran lembar kerja. Untuk perubahan, ada beberapa grup alat, seperti menu pratinjau, yang membuat tampilan transisi pada slide yang dipilih, dan transisi ke menu slide ini, yang memungkinkan untuk memberikan efek peralihan pada slide. Menu waktu juga memiliki beberapa menu, seperti suara, yang memungkinkan Anda untuk mengatur efek suara dan durasi, sehingga Anda dapat memilih arah hasil yang baik.

### 7) Tab Animasi

Tab Animasi adalah perintah yang dapat digunakan untuk menganimasikan lembar kerja. Ada dua alat untuk animasi: menu pratinjau, yang memungkinkan seseorang untuk memilih energi yang akan digunakan, dan menu animasi maju, yang memiliki beberapa menu, seperti menu panel animasi, menu pemicu, dan menu pelukis animasi.<sup>25</sup>

## 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

### a. Pengertian pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, generalisasi, dan hasil penelitian yang terjadi setelah fakta tersebut teramati dan berkaitan dengan isu-isu sosial. Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan program yang secara keseluruhan membahas manusia dalam konteks lingkungan fisik dan sosial.<sup>26</sup>

Menurut SKKD Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah disiplin ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat dengan lingkungan yang diberikan. Materi IPS diajarkan mulai dari jenjang SD/MI/SDLB hingga SMA/MAN/SMALB, yang meliputi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan

<sup>25</sup> Indriani, Artika, dan Dwi, "Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi."

<sup>26</sup> Syafruddin Syafruddin et al., "Karakteristik Pembelajaran IPS SD," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (2024): 4034–40, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.

Ekonomi. IPS mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan isu-isu sosial.<sup>27</sup>

Di masa depan, peserta didik akan menghadapi tantangan besar karena kehidupan masyarakat global terus berubah setiap saat. IPS berkaitan dengan bagaimana manusia berusaha memenuhi kebutuhan materi, kebutuhan budaya, kebutuhan jiwa, memanfaatkan sumber daya yang tersedia di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan, dan sebagainya, yang berperan dalam menjaga dan mempertahankan kehidupan masyarakat. Intinya, IPS mempelajari, menganalisis, dan mengeksplorasi sistem kehidupan manusia di permukaan bumi.<sup>28</sup>

b. Tujuan dan fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial

Saripudin (1989) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang pengajaran yang diajarkan di sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, yang berisi konsep-konsep serta pengalaman belajar yang terorganisir dalam kerangka studi ilmu sosial di tingkat pengetahuan.

Selain itu, Fraenkel (1980) mengategorikan tujuan IPS ke dalam empat kategori, yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.

1) Pengetahuan adalah kemampuan untuk memahami dan menguasai sejumlah informasi dan ide-ide. Tujuan dari pengetahuan ini adalah membantu siswa untuk lebih memahami diri, lingkungannya, dan dunia sosial. Contohnya, siswa diajarkan konsep-konsep seperti

---

<sup>27</sup> Abdurrahman Ahmad Musyarofah dan Nasobi Niki Suma, "Konsep Dasar IPS" (Sleman: Komojoyo Press, 2021).

<sup>28</sup> Syafruddin et al., "Karakteristik Pembelajaran IPS SD."

lingkungan alam, lingkungan buatan, keluarga, tetangga, dan lainnya.

- 2) Keterampilan melibatkan pengembangan kemampuan tertentu yang menggunakan pengetahuan yang diperoleh. Beberapa keterampilan dalam IPS meliputi:
- 3) Keterampilan berpikir: Kemampuan untuk mendeskripsikan, mendefinisikan, mengklasifikasikan, membuat hipotesis, generalisasi, prediksi, membandingkan, dan menghasilkan ide-ide baru.
- 4) Keterampilan akademik: Kemampuan membaca, menelaah, menulis, berbicara, mendengarkan, memahami peta, membuat garis besar, grafik, dan catatan.
- 5) Keterampilan penelitian: Kemampuan untuk mendefinisikan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data yang relevan, menganalisis data, mengevaluasi hipotesis, dan menarik kesimpulan.
- 6) Keterampilan sosial: Kemampuan bekerja sama, berkontribusi dalam diskusi kelompok, memahami isyarat non-verbal, serta merespon dan membantu menyelesaikan masalah orang lain.
- 7) Sikap adalah kemampuan untuk mengembangkan dan menerima keyakinan, minat, pandangan, serta kecenderungan tertentu.

- 8) Nilai adalah kemampuan untuk memegang komitmen yang mendalam, mendukung hal-hal yang dianggap penting, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai tersebut.

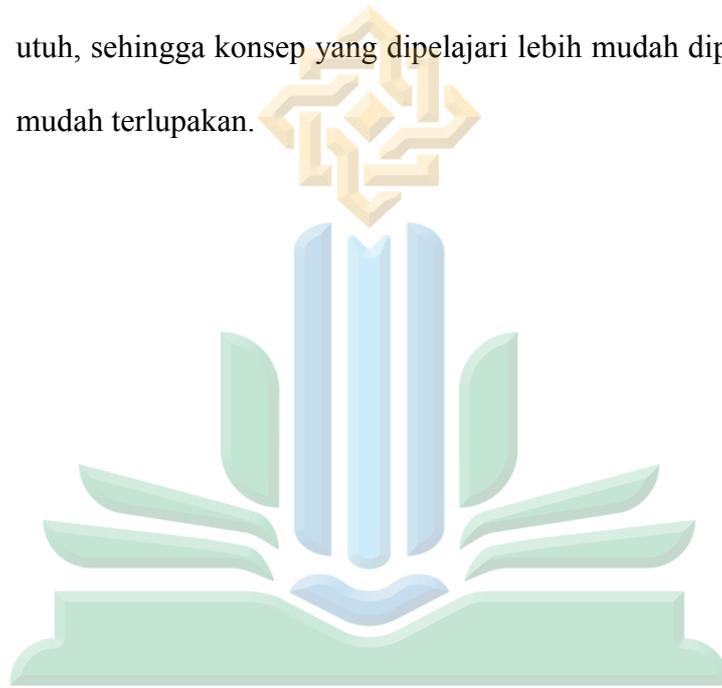
Tujuan mata pelajaran IPS SMP menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 meliputi beberapa hal, antara lain: 1) memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial, 3) menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memperkuat kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Tujuan-tujuan ini akan tercapai apabila program pembelajaran IPS disusun dengan baik dan terstruktur secara sistematis sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.<sup>29</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, IPS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam menghadapi perubahan kehidupan yang dinamis. Oleh karena itu, diharapkan program pembelajaran IPS dapat membekali siswa untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang

---

<sup>29</sup> Udin Saripudin Winataputra dan Sumanah Saripudin, "Dinamika konseptualisasi pendidikan ilmu pengetahuan sosial (PIPS) dan pendidikan kewarganegaraan (PKN) pada pendidikan dasar dan menengah (Suatu telaah collective mindset dalam ranah historis-epistemologis)," *Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2011): 1–20.

cinta damai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Fungsi pembelajaran IPS lebih menekankan pada pencapaian ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Proses belajar IPS tidak hanya sebatas menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta, tetapi lebih pada menghubungkan konsep-konsep untuk mencapai pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan tidak mudah terlupakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* yang dalam konteks ini, penelitian akan menghasilkan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Dengan model pengembangan yang dipilih adalah model penelitian ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang dikembangkan Dick dan Carry pada tahun 1996, bertujuan untuk meningkatkan sistem pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.<sup>30</sup>

Hasil penelitian dan pengembangan ini akan diujicobakan di MTs Negeri 8 Jember. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah media interaktif *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam pembelajaran

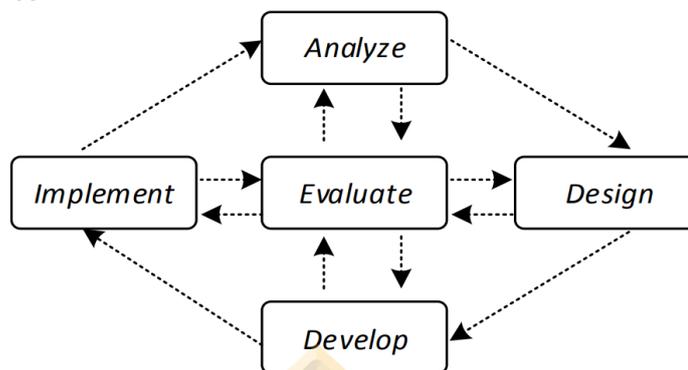
#### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE paling banyak digunakan karena model pengembangan ADDIE akan mewujudkan suatu bentuk produk, yang dalam penelitian ini adalah media alur cerita yang jelas.

Rinciannya meliputi:

---

<sup>30</sup> Sugiyono Sugiyono, "Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D," *Alfabeta Bandung* 14 (2010).



**Gambar 3.1**  
**Langkah model pengembangan ADDIE<sup>31</sup>**

Gambar 3.1 menunjukkan langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.<sup>32</sup>

### 1. Analisis

Analisis dilakukan dengan meninjau kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan menyesuaikan analisis tugas. Salah satu bagian dari tahap analisis ini adalah menganalisis pentingnya pengembangan media yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Analisis peserta didik dapat terjadi ketika peserta didik menggunakan media interaktif alur cerita yang jelas saat pembelajaran berlangsung di kelas atau pekerjaan rumah. Peserta didik dapat menggunakan media tersebut sehingga media tersebut memiliki nilai tinggi dan bermanfaat. Penelitian ini memerlukan data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber. Dalam hal ini, yang berwenang adalah

<sup>31</sup> Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–86, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.

<sup>32</sup> Sukarman Purba et al., *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian* (Yayasan Kita Menulis, 2021).

guru dan peserta didik di kelas VII. . dalam wawancara, peneliti menanyakan tentang implemementasi dalam pembelajaran, yang meliputi: penyampaian materi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan serta kendala dalam proses pembelajaran

## 2. Desain

Tahapan kedua adalah desain. Peneliti melakukan beberapa perencanaan desain produk media yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Merancang elemen visual seperti tampilan menu utama, sub-menu materi, evaluasi (kuis), serta tombol navigasi.
- b. Menentukan isi materi yang terdiri dari: login siswa, kompetensi pembelajaran, tujuan, isi materi dalam bentuk visual dan teks naratif, soal kuis interaktif, serta petunjuk penggunaan.
- c. Menyiapkan instrumen evaluasi berupa soal pilihan ganda yang disisipkan dalam media.
- d. Menentukan spesifikasi teknis agar media dapat digunakan baik secara offline (dalam bentuk file .exe) maupun online (dalam bentuk HTML5 atau SCORM).

## 3. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan produk. Setelah rancangan produk selesai dibuat, peneliti melanjutkan dengan pengembangan produk

Tahap-tahap peneliti meliputi:

- a. Menggabungkan seluruh elemen teks, gambar, animasi, dan interaksi ke dalam media.
- b. Menguji fungsi tombol dan navigasi untuk memastikan semua slide berjalan sesuai rancangan.
- c. Melakukan validasi media kepada tiga orang ahli: Ahli media yang menilai tampilan visual, teknis interaktif, dan navigasi. Ahli materi untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, keterpaduan dengan ATP dan tujuan pembelajaran, Ahli bahasa untuk menilai aspek kebahasaan, keterbacaan, dan ketepatan penggunaan istilah.
- d. Menerima masukan dari validator dan melakukan revisi, seperti:
  - 1) Perbaiki narasi soal latihan,
  - 2) Penyesuaian urutan materi,
  - 3) Perbaiki penempatan bagian refleksi,
  - 4) Revisi redaksional pada kalimat dan ejaan.

#### **4. Impelementasi**

Pada tahap impelementasi, peneliti mengimplementasikan media yang telah dikembangkan menjadi sebuah produk. Peneliti melakukan praktik di kelas untuk mengaplikasikan media yang telah dibuat. Langkah-langkah dalam impelementasi penelitian meliputi:

- a. Media yang telah divalidasi kemudian diujicobakan dalam lingkungan nyata, yaitu: Uji coba dilakukan di kelas VII A MTs Negeri 8 Jember pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

- b. Jumlah siswa sebanyak 26 orang, dengan pelaksanaan pembelajaran klasikal di ruang kelas menggunakan LCD proyektor.
- c. Media digunakan secara langsung oleh guru IPS dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- d. Siswa mempelajari materi, menjawab kuis secara klasikal, serta menyimak simulasi pengelolaan uang yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.
- e. Peneliti melakukan dokumentasi dan mencatat tanggapan siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

## 5. evaluasi

Tahap terakhir dari model penelitian ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi adalah suatu proses yang memberikan nilai guna dalam pengembangan bahan ajar atau media dalam pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan untuk mengetahui apa yang diperoleh peserta didik tentang pengetahuan, kemampuan, dan sikapnya selama proses pembelajaran.. tahap evaluasi menganalisis kelayakan media interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Tahap ini memiliki dua tahap, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Pada tahap analisis dan desain, peneliti melakukan implementasi kepada peserta didik, peneliti menggunakan evaluasi sumatif untuk mengetahui bagaimana pengaruh media terhadap peserta didik.

Tahap evaluasi berasal dari validasi yang dilakukan oleh beberapa pakar dan ahli pembelajaran atau tanggapan guru dan peserta didik.

Apabila terdapat kekurangan dalam implementasi media, maka disarankan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan kembali. Sebaliknya, apabila kinerja media cetak dinilai memuaskan dan tidak memerlukan revisi, maka media cetak tersebut layak untuk diaplikasikan oleh mahasiswa, karena media cetak yang dikembangkan oleh peneliti dapat diimplementasikan dengan baik.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan sebagai bagian dari proses pengumpulan data untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan. Proses uji coba ini terdiri atas beberapa tahapan berikut:

#### 1. Uji Konstruksi (Validasi oleh Para Ahli)

Tahapan ini bertujuan untuk menilai kelayakan dan tingkat validitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta ahli evaluasi pembelajaran. Masing-masing ahli memberikan penilaian terhadap aspek kesesuaian isi, kebakuan bahasa, tampilan media, serta kualitas soal pretest dan posttest.

#### 2. Uji coba lapangan

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk menilai sejauh mana media tersebut dapat diterapkan

secara nyata dalam proses pembelajaran. Uji coba lapangan dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap:

- a) Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada sejumlah siswa secara terbatas untuk mengamati respon awal siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mencermati aspek teknis penggunaan, keterpahaman isi, dan interaksi siswa terhadap tampilan visual, navigasi media, serta kelengkapan materi dalam aplikasi.
- b) Uji coba kelompok besar dilaksanakan kepada 26 siswa kelas VIIA MTsN 8 Jember. Pada tahap ini, media digunakan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran IPS pada materi Pemberdayaan Masyarakat melalui Pengelolaan dan Literasi Keuangan. Guru menayangkan media melalui proyektor dan membimbing siswa selama proses belajar berlangsung. Siswa mengakses konten pembelajaran mulai dari halaman login, petunjuk penggunaan, materi interaktif, video pembelajaran, hingga kuis evaluasi.

#### **D. Desain Uji Coba**

##### **1. Uji coba desain**

Uji coba produk merupakan tahap merupakan tahap yang dilakukan ketika produk telah selesai dibuat. Tahap dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk memperoleh data yang akurat dalam melakukan perbaikan, dan uji coba produk dapat digunakan untuk

mengetahui sejauh mana produk telah selesai dibuat dan telah mencapai target dan tujuan pembelajaran. Tahapan dalam pengujian melalui 2 cara, yaitu:

a. Uji ahli media, uji ahli materi dan uji ahli bahasa

tahap uji ahli media, uji ahli materi dan uji ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media cerita bergambar untuk memerkuat rasa kebersamaan siswa.

b. Uji coba lapangan

peneliti melakukan uji coba lapangan kepada siswa kelas VIIA. Uji coba lapangan bertujuan untuk melihat hal-hal yang dapat diperbaiki dalam pengembangan media interaktif cerita bergambar. Harus ada perbaikan berdasarkan kendala siswa.

1) Subjek uji Coba Produk

Subjek uji dalam penelitian ini adalah siswa di MTs Negeri 8 Jember. Subjek uji bertujuan untuk mengetahui keabsahan produk yang telah dibuat oleh peneliti dari pakar dan guru mata pelajaran di MTs Negeri 8 Jember.

2) Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang penjelasannya berupa pernyataan. Namun, data kuantitatif merupakan data yang umumnya menggunakan rumus dan angka

1) jenis data kualitatif

data kualitatif ini diperoleh dari beberapa sumber, referensi, buku, dan jurnal penelitian yang telah ada sebelumnya. Data kualitatif ini bertujuan memperkuat dan memeriksa keabsahan data dari hasil angket. Data ini disusun dari hasil wawancara dan observasi di MTs Negeri 8 Jember. Jenis data kualitatif ini pada umumnya berupa hasil diskusi, komentar, dan dokumentasi.

## 2) jenis data kuantitatif

data kuantitatif diperoleh peneliti hasil pengisian angket validasi ahli mengenai kelayakan media cerita bergambar. Kuantitatif biasanya berupa angka atau nilai untuk menghasilkan hasil yang akurat. Hasil angket guru dan respon siswa akan menghasilkan kepraktisan media bergambar.<sup>33</sup>

## 3) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data Instrumen pengumpulan data

pada penelitian pengembangan ini yaitu pedoman wawancara guru, dokumentasi, lembar analisis kebutuhan siswa, tes, dan angket. Instrumen yang digunakan berupa angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket validasi ahli bahasa, angket validasi soal pretest dan posttest, dan angket respon siswa dan guru. Adapun tujuan dari instrument pengumpulan data tersebut yaitu sebagai berikut:

---

<sup>33</sup> Vidriana Oktoviana Bano, "A. Kelompok Penelitian," *Metode Penelitian Pendidikan*, 2023, 26.

### 1) observasi

secara umum, observasi adalah mengamati suatu objek secara langsung pada posisi penelitian dan mencatat secara sistematis informasi yang diteliti. Observasi merupakan salah satu bagian dari pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan informasi dari lapangan. Informasi yang diobservasi dapat menggambarkan perilaku, sikap, tindakan, dan totalitas perilaku manusia. Informasi observasi dapat berupa interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman anggota dalam organisasi.

Secara umum, observasi dapat disebut sebagai suatu cara pengumpulan bahan-bahan penjas yang dicobakan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena- fenomena yang akan dijadikan objek penelitian atau pengamatan. Observasi dilakukan pada saat berlangsungnya kegiatan untuk mengetahui keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa ketika menggunakan media cerita bergambar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif adalah ketika peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi partisipatif ini terdiri dari 4 jenis, yaitu partisipatif aktif, pasif, sedang,

dan penuh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kata partisipatif pasif, yaitu peneliti berada ditempat kegiatan yang akan diamati tetapi tidak terlibat. Peneliti yang melakukan observasi partisipatif pasif dapat memperoleh data yang belum diperoleh dari wawancara. Selama observasi dan mencatat hasil observasinya secara langsung.

a) wawancara

wawancara merupakan bagian dari teknik pengumpulan data. Wawancara merupakan suatu metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau data dengan cara bertatap muka dan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang ada. Wawancara juga diartikan sebagai suatu proses yang menghasilkan informasi untuk menghasilkan informasi untuk melengkapi data yang melengkapi data yang belum lengkap dari peneliti. Wawancara juga akan mengandung informasi yang belum ditemukan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Wawancara tersebut lebih santai dibandingkan dengan jenis wawancara terstruktur. Dalam proses wawancara, narasumber dimintai penjelasannya mengenai beberapa pertanyaan yang

diajukan oleh peneliti. Peneliti tidak hanya membutuhkan jawaban tetapi juga ide dan pendapat dari narasumber. Oleh karena itu, peneliti harus memperhatikan dan mencatat hasil wawancara dari narasumber. Hasil wawancara tersebut langsung dicatat kembali setelah pencatatan resmi dilakukan untuk menghindari lupa dan hilang, karena peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur, maka perlu dibuat rangkuman atau ringkasan yang sederhana tetapi terperinci dan mudah dipahami oleh peneliti. Tentu saja peneliti juga memahami informasi apa saja yang harus dicatat dan seberapa penting informasi tersebut atau tidak. Tujuan dari rangkuman adalah untuk mengetahui apakah informasi yang masih dianalisis kembali oleh peneliti. Hal pertama yang dilakukan dari wawancara adalah kepada Guru kelas, dan siswa. Berikut ini adalah data yang diperoleh peneliti sebagai berikut.

#### 1) Guru Kelas

Narasumber pertama yang dipilih peneliti adalah guru kelas. Guru kelas merupakan orang tua pertama di sekolah sekaligus orang tua kedua bagi peserta didik. Tidak hanya itu, guru mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekolah, baik dalam pelaksanaannya maupun permasalahan karakter masing-masing siswa. Saat melakukan wawancara

dengan narasumber kedua, peneliti memperoleh informasi tentang jumlah siswa, prestasi belajar siswa, kehidupan sehari-hari siswa di kelas, dan permasalahan selama pembelajaran. Peneliti juga memperoleh informasi terkait media yang telah dibuat sebelumnya oleh guru kelas. Sehingga peneliti dapat mengembangkannya menjadi lebih menarik lagi.

## 2) Siswa Kelas.

Alasan peneliti memilih siswa sebagai narasumber ketiga adalah karena siswa merupakan subjek penelitian. Peneliti akan memperoleh informasi tentang apa yang paling disukai siswa selama pembelajaran, peneliti juga memperoleh tanggapan dari siswa ketika guru mengajar atau memiliki variasi atau model dalam pendidikan. Peneliti juga memperoleh informasi tentang guru yang menggunakan media atau metode dan strategi pelatihan atau tidak menggunakannya sehingga dapat menambah wawasan dari peneliti yang berada di luar bangku persekolahan

## 2) Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu metode atau teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan membagikan beberapa lembar kertas berisi pernyataan-pernyataan yang harus diisi

oleh responden atau pakar. Dalam metode ini, kata-kata yang ditulis dalam format kuesioner kemudian diberikan kepada para pakar untuk dijawab dan dikembalikan kepada peneliti setelah diisi. Jika dianggap layak, peneliti didorong untuk melanjutkan, tetapi jika masih belum memungkinkan, peneliti mencoba merevisinya kembali. Peneliti akan memperoleh informasi, saran, dan pendapat dari jawaban para pakar.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti atau penguatan data hasil pengamatan. Dokumentasi dapat dilakukan pada saat kegiatan proses pembelajaran, evaluasi dari guru, tes formatif, latihan praktik, dan dokumentasi lain yang dibutuhkan peneliti. Tujuan dokumentasi dalam penelitian ini adalah sebagai bukti atau penunjang penelitian. Dalam hal ini dokumentasi berupa berkas data tertulis, foto saat kegiatan pembelajaran, dan kejadian Fakta sebagai bukti dalam penelitian.

### 4) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang diperoleh akan dianalisis dengan cara mentranskrip hasil wawancara menjadi teks untuk analisis lebih lanjut. Kemudian menafsirkan data dengan menghubungkannya ke tujuan penelitian dan kerangka teori yang digunakan. Ini termasuk penjelasan tentang bagaimana media pembelajaran mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh akan

dianalisis dengan cara analisis perbandingan, yaitu membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk melihat perubahan dalam pemahaman siswa. Ini bisa dilakukan dengan N-Gain jika data memenuhi asumsi yang diperlukan.

Setelah analisis dilakukan, hasil kualitatif dan kuantitatif akan diintegrasikan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif. Misalnya, hasil wawancara dan observasi dapat digunakan untuk menjelaskan temuan kuantitatif, seperti mengapa beberapa fitur media lebih efektif atau mengapa terjadi peningkatan tertentu dalam hasil belajar. Dengan menggabungkan kedua teknik ini, peneliti dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan holistik tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap proses dan hasil pembelajaran

#### a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli (Kelayakan)

Adapun rumus yang digunakan dalam Analisis Data Hasil Validasi Ahli (Kelayakan) yaitu sebagai berikut:<sup>34</sup>

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validasi ahli

TSe = Total Skor empirik

TSh = Total Skor yang diharapkan

<sup>34</sup> Alvina Rachma, Tuti Iriani, dan Santoso Sri Handoyo, "Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–16.

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Kelayakan**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Tingkat Kelayakan</b>
85,01% - 100%	Sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85%	Layak atau dapat digunakan namun perlu direvisi
50,01% - 70%	Kurang layak disarankan tidak digunakan karena perlu adanya revisi
01% - 50%	Tidak layak atau tidak boleh digunakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

b. Uji Efektifitas

Data mengenai efektivitas bahan ajar diperoleh melalui hasil belajar siswa kelas VII A MTs Negeri 8 Jember. Untuk mengukur tingkat efektivitas, peneliti menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih akurat mengenai dampak perlakuan, karena dilakukan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.<sup>35</sup>

Dalam penelitian dan pengembangan ini, bahan ajar dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan, yang ditunjukkan melalui perbandingan skor pretest dan posttest. Untuk menghitung efektivitas produk, digunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

< g > : Gain  
 Spost : nilai post test  
 Spre : nilai pre test  
 Smax: nilai maksimum (100)

<sup>35</sup> Yusta Yani Susanti Susanti dan Yadi Ardiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jeid: Journal of Educational Integration and Development* 1, no. 4 (2021): 224–35.

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Rata-rata N-Gain Keefektifan Media Articulate Storyline 3<sup>36</sup>**

Batas Kategori	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$G \leq 0$	Gagal

Berdasarkan Tabel diatas, peningkatan hasil belajar dikategorikan sebagai **tinggi** apabila nilai N-Gain (g) berada di atas 0,7, **sedang** apabila berada di antara 0,3 hingga 0,7, dan **rendah** jika nilainya berada di rentang lebih dari 0 hingga kurang dari 0,3. Apabila nilai N-Gain sama dengan atau kurang dari 0, maka dikategorikan sebagai **gagal**. Kriteria ini digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, hasil keefektifan yang diperoleh melalui **pre-test dan post-test** disesuaikan dengan skala penilaian Likert yang terdiri atas lima kategori. Masing-masing kategori memiliki bobot skor tertentu yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas secara kuantitatif. Penilaian ini disajikan dalam bentuk daftar periksa dan dirangkum dalam tabel berikut.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Anggie Bagoes Kurniawan dan Rusly Hidayah, "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa," *UNESA Journal of Chemical Education* 9, no. 3 (2020): 317–23, <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.

<sup>37</sup> Susanti dan Ardiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis."

**Tabel 3.3**  
**Tabel Tingkat Keefektifan Produk**

<b>NO</b>	<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Pencapaian</b>
1.	81% – 100%	Sangat Efektif
2.	61-80%	Efektif
3.	41-60%	Cukup Efektif
4.	21-40%	Kurang Efektif
5.	0%-20%	Tidak Efektif

Tingkat efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ditampilkan dalam Tabel 3.14, yang memuat kategori pencapaian berdasarkan persentase hasil tes atau evaluasi. Kriteria efektivitas ini terbagi ke dalam lima tingkat, yaitu: persentase 81–100% menunjukkan kategori **Sangat Efektif**, rentang 61–80% termasuk dalam **Efektif**, 41–60% diklasifikasikan sebagai **Cukup Efektif**, 21–40% berada pada kategori **Kurang Efektif**, dan 0–20% termasuk **Tidak Efektif**. Pengelompokan ini digunakan sebagai acuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh produk yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Proses uji coba dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahapan utama, yaitu uji coba awal dan uji coba lapangan, sejalan dengan tahapan pengembangan model ADDIE (Analiysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Uji coba awal melibatkan penilaian oleh tiga ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, untuk menguji kualitas, kesesuaian, dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan di kelas 7A MTs Negeri 8 Jember dengan materi “ pemberdayaan Masyarakat” pada 15 siswa. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji coba dilakukan dalam penelitian ini secara bertahap sesuai dengan proses pengembangam Model ADDIE.

Model pengembangan ADDIE dipilih oleh peneliti karena dinilai tepat untuk digunakan sebagai dasar acuan dan panduan dalam proses penyusunan media pembelajaran interaktif yang berkualitas. Proses pengembangan media ini melibatkan kolaborasi intensif antara peneliti dan para ahli, termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang memberikan masukan kritis untuk memastikan produk sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Kolaborasi ini menghasilkan media interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Media yang dikembangkan mampu memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih dinamis, sekaligus membantu siswa memahami konsep abstrak, seperti materi “Pemberdayaan Masyarakat”, melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, animasi, dan umpan balik otomatis.

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa kelas 7A MTs Negeri 8 Jember yang berjumlah 26 siswa dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis (analisis), Design(perancangan), Development (pengembangan), Impementation(penerapan), dan Evaluation (evaluasi).

### **1. Analisis (analisis)**

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses penelitian dan pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) . Tujuannya adalah agar antara guru dan siswa dapat memahami kebutuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **a. Analisis Kinerja**

Informasi pada tahap ini diperoleh kegiatan observasi dan wawancara, yang bertujuan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang telah tersedia dan digunakan di MTs Negeri 8 jember.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 November 2024 diperoleh informasi bahwa guru kelas 7 di MTs Negeri 8 Jember pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline,

Hasil wawancara menyebutkan, *“Saya pernah mencoba menggunakan media berbasis Articulate Storyline, tapi dalam bentuk PowerPoint yang saya modifikasi agar lebih interaktif. Saat saya tampilkan di kelas, siswa sangat tertarik dan bahkan aktif menjawab pertanyaan. Mereka bilang belajarnya jadi tidak membosankan. Dari situ saya melihat bahwa media seperti ini memang membantu, apalagi jika bisa dikembangkan lebih baik lagi”*.

Menurut wawancara di atas guru kelas pernah menggunakan media pembelajaran namun dalam bentuk yang disederhanakan melalui PowerPoint. Guru menyampaikan bahwa saat media tersebut digunakan, siswa menunjukkan respon yang sangat antusias. Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan media ini juga berdampak positif terhadap hasil evaluasi belajar siswa yang mengalami peningkatan. Media berbasis *Articulate Storyline 3* ini dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena tampilannya yang menarik, penyajian materi yang mudah dipahami, serta mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik.<sup>38</sup>

#### b. Analisis Siswa

Untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik. Angket tersebut berisi sejumlah pernyataan yang

---

<sup>38</sup> Sofia Candrawati, diwawancarakan oleh Penulis, jember 12 November 2024

bertujuan untuk menggali pendapat, pengalaman, dan harapan siswa terhadap proses pembelajaran IPS. Beberapa contoh pertanyaan yang diajukan kepada siswa antara lain sebagai berikut

**Tabel 4.1**

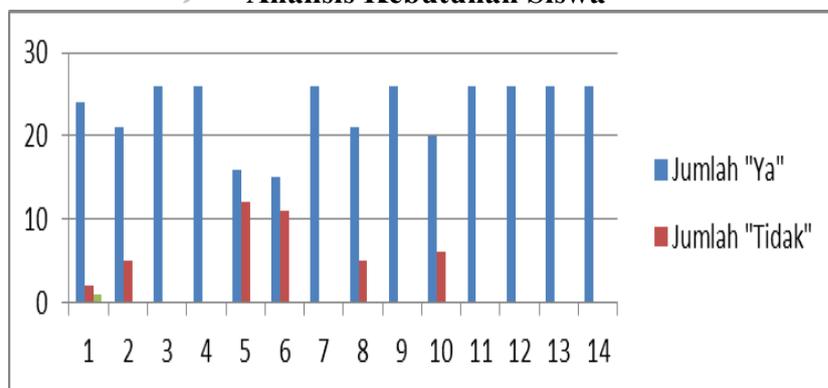
**Angket Kebutuhan Peserta didik**

1.	Saya menyukai mata pelajaran IPS.
2.	Saya sering merasa materi IPS sulit dipahami.
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPS berlangsung
4.	Saya menggunakan buku ajar saat pembelajaran IPS
5.	Saya merasa bosan menggunakan bahan ajar yang tidak bervariasi atau monoton
6.	Saya merasa bahan ajar saat ini (buku paket dan LKS) kurang membantu saya belajar IPS.
7.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bantuan animasi, suara dan gambar
8.	Saya merasa materi kegiatan ekonomi sulit dipahami
9.	Saya suka belajar menggunakan komputer, tablet atau hp
10.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja
11.	Saya ingin media pembelajaran memiliki fitur latihan soal interaktif
12.	Saya ingin materi pemberdayaann masyarakat disampaikan dengan media yang lebih mudah dipahami
13.	Saya ingin media pembelajaran menyediakan umpan balik langsung setelah mengerjakan soal
14.	Saya suka belajar dengan bermain kuis atau game edukasi

Data jawaban siswa dari angket yang telah disebarkan disajikan

dalam bentuk batang sebagai berikut :

**Gambar 4.1**  
**Analisis Kebutuhan Siswa**



Berdasarkan data pada Gambar 4.1, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa kurang puas terhadap media pembelajaran IPS yang selama ini, seperti buku paket dan LKS, karena dinilai kurang menarik dan sulit dipahami. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPS terasa membosankan dan kurang membantu dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

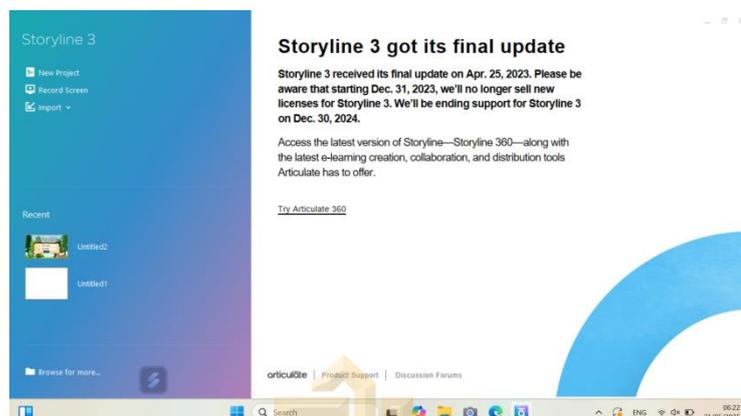
Sebaliknya, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media pembelajaran yang menyertakan unsur visual seperti gambar, ilustrasi, dan penyajian materi secara interaktif. Pendekatan visual seperti mind mapping dinilai dapat memperjelas informasi dan meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, banyak siswa menyampaikan harapan adanya media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena dinilai sesuai untuk diterapkan dan dikembangkan guna meningkatkan efektivitas penggunaan media serta menarik minat peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Materi yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah Pemberdayaan Masyarakat untuk siswa kelas 7, yang akan digunakan dalam proses pembelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember.

## 2. Design ( Perancangan)

Tahap berikutnya dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini, dilakukan serangkaian langkah sistematis untuk mempersiapkan dan menyusun rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini merupakan salah satu jenis authoring tools yang dirancang khusus untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang kaya akan konten. *Articulate Storyline 3* memungkinkan penggunanya untuk menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video ke dalam satu kesatuan tampilan yang menarik dan interaktif.

Kelebihan dari aplikasi ini terletak pada kemampuannya dalam menghasilkan produk akhir yang fleksibel dalam bentuk publikasi. Hasil dari pengembangan media menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat dipublikasikan dalam format berbasis web (HTML5) maupun bentuk file aplikasi (application file). Format ini memungkinkan media pembelajaran dijalankan di berbagai perangkat digital seperti komputer/laptop, tablet, dan juga smartphone, sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik. Dengan fitur-fitur tersebut, *Articulate Storyline 3* sangat sesuai untuk menunjang kegiatan belajar yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.



**Gambar 4. 2**  
**Gambar tampilan aplikasi Articulate Storyline 3**

skenario pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*

a. penentuan materi dan alur tujuan pembelajaran

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam merancang media pembelajaran adalah menentukan materi pelajaran serta merumuskan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang ingin dicapai. Materi yang dipilih berasal dari buku pegangan guru dan Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII, Khususnya pada Tema 04 Topik Pemberdayaan Masyarakat. Pemilihan materi ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar tentang magnet secara lebih mudah, menarik, dan interaktif.

b. Pengumpulan sumber media pendukung

Setelah materi ditentukan, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai elemen multimedia yang diperlukan untuk menunjang pembuatan media pembelajaran. Peneliti mencari dan

mengunduh gambar, animasi, dan latar suara (backsound) yang relevan dari internet. Pemilihan elemen-elemen ini dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik serta keterkaitannya dengan materi pembelajaran, agar media yang dikembangkan benar benar mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa.

c. Pengembangan media pembelajaran interaktif

Proses pembuatan media interaktif dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* , berdasarkan desain storyboard yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti. Dalam proses ini, peneliti menambahkan trigger, backsound, animasi, karakter, dan teks yang menunjang penyampaian materi secara lebih dinamis dan menarik. Media dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan.

d. publikasi media dalam format HTML

Setelah media selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah mempublikasikannya ke dalam format HTML (Hyper Text Markup Language). Proses publikasi ini menghasilkan file output yang berisi berkas utama bernama *story.html*. file tersebut kemudian digunakan oleh peneliti untuk menerapkan di kelas VIIA. Media ini dijalankan melalui perangkat Chromebook yang memungkinkan siswa

untuk mengakses dan menggunakan media secara langsung dengan antarmuka yang ramah pengguna.

Desain media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari atas 6 slide utama, yang masing-masing dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik secara sistematis dan menarik. Berikut ini adalah rincian dari setiap slide yang terdapat dalam media tersebut :

1) Slide Pertama ( halaman login)

Slide ini merupakan gerbang awal untuk memasuki media pembelajaran. Pada slide login, peserta didik diminta untuk mengisi data berupa nama lengkap dan asal sekolah. Tujuannya agar media dapat mencatat identitas pengguna serta memberikan pengalaman belajar lebih personal.



Gambar 4. 3

Gambar tampilan Login Media Pembelajaran Interaktif

## 2) Slide Kedua

Menu utama dalam media ini menampilkan 4 submenu yang dapat diakses sesuai kebutuhan pembelajaran. Ketujuh menu tersebut dirancang untuk membimbing peserta didik dalam memanfaatkan seluruh isi media secara terstruktur. Menu tersebut terdiri dari:

### a) Kompetensi

Dalam menu ini tercantum Capaian Pembelajaran (CP) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) tujuannya untuk menjelaskan secara ringkas dan terstruktur mengenai tahapan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Slide ini memberikan arah dan fokus pembelajaran agar siswa mengetahui tujuan yang ingin dicapai, serta menjadi acuan bagi guru dalam menyusun evaluasi dan strategi pembelajaran yang sesuai.

### b) Materi

Menu ini memuat apersepsi sebagai pengantar materi, diikuti dengan penjelasan materi inti tentang literasi keuangan. Penyajian materi disertai gambar, teks, animasi dan narasi untuk peserta didik memahami konsep secara visual dan auditif. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa, memfasilitasi berbagai gaya belajar, meningkatkan pemahaman, serta

mempersiapkan mereka dalam menghadapi evaluasi pembelajaran

c) Evaluasi

Menu ini menyediakan soal kuis bagi peserta didik. Soal –soal disusun untuk mengukur pemahaman mereka setelah mempelajari materi dan menonton video. Kuis disusun dalam bentuk pilihan ganda yang interaktif dan disertai umpan balik yang memberikan penjelasan benar atau salahnya jawaban, sehingga membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, slide kuis mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan reflektif, serta memberikan informasi bagi guru tentang efektivitas penyampaian materi.

d) Petunjuk Tombol

Berisi informasi tentang cara menggunakan media pembelajaran secara efektif, termasuk navigasi antar slide dan penggunaan tombol.



**Gambar 4. 4**  
**Gambar tampilan Menu**

### 3. Development ( Pengembangan )

Selama proses pembelajaran di MTs Negeri 8 Jember, media pembelajaran yang umumnya digunakan oleh guru kelas masih tergolong konvensional, seperti penggunaan Microsoft Powerpoint dan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media bantu dalam menjelaskan materi. Media-media tersebut memang memberikan kontribusi dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun tidak sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mampu memberikan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti halnya materi Pemberdayaan Masyarakat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai bentuk inovasi dalam penyajian materi. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi authoring tools yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran digital interaktif dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara dan animasi. Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menyajikan materi dalam bentuk yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan peserta didik tidak hanya

lebih muda dalam memahami materi, namun juga lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setelah proses pengembangan media pembelajaran interaktif selesai dilakukan, tahapan selanjutnya adalah validasi produk oleh beberapa ahli. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga ahli antara lain ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dari ketiga validator tersebut, peneliti memperoleh dua jenis data, yaitu: data kualitatif berupa kritik, saran dan rekomendasi perbaikan dari masing-masing validator serta data kuantitatif yang diperoleh dari pengisian angket penilaian oleh para ahli yang mencakup aspek konten, tampilan, interaktivitas dan kegunaan media. Data-data hasil validasi tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Jika terdapat kekurangan revisi dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran yang diberikan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan bukan hanya berdasarkan asumsi subjektif peneliti, tetapi juga telah melewati uji kelayakan secara ilmiah oleh para ahli yang kompeten dibidangnya.

Keseluruhan ini merupakan bagian dari tahap development (pengembangan) dalam model R&D berkerangka ADDIE ((Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Melalui tahap ini juga peneliti memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar siap

dan layak untuk digunakan dalam kegiatan terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh ahli media Dr. Nurul Huda, S.Kom., M.Pd yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagaimana berikut

**Tabel 4.2**  
**Tabel validasi ahli media**

NO	Aspek	Skor
1.	Kegiatan pemilihan warna background	4
2.	Keserasian warna tulisan dengan background	5
3.	Ketepatan memilih musik	4
4.	Kemenarikan video	5
5.	Kejelasan suara audio	4
6.	Kejelasan narasi	4
7.	Ukuran video	4
8.	Relevansi video dengan materi (kontekstual)	4
9.	Penempatan tombol	5
10.	Konsistensi tombol	4
11.	Ukuran tombol	4
12.	Ketepatan pemilihan warna tombol	5
13.	Ketepatan pemilihan warna teks	4
14.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
15.	Ketepatan ukuran huruf	4
16.	Kejelasan gambar	4
17.	Ketepatan warna gambar	5
18.	Ketepatan ukuran gambar	4
19.	Tampilan desain slide	4
20.	Komposisi tiap slide	4
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	5
22.	Kemudahan berinteraksi dengan media	5
23.	Kejelasan penggunaan	4
24.	Kejelasan struktur navigasi	4
25.	Kemudahan penggunaan tombol	5
26.	Pemberian umpan balik terhadap respon	4

	siswa	
27.	Efisiensi teks	<b>4</b>
28.	Efisiensi penggunaan slide	<b>5</b>
Skor Total		<b>121</b>
Skor Maksimal		<b>140</b>

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media adalah sebesar 121 dari skor maksimal 140. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, maka data tersebut dianalisis menggunakan rumus perhitungan persentase kelayakan. Proses analisis ini merujuk pada penilaian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Oleh karena itu, data pada tabel diatas yang berisi hasil penilaian media, digunakan sebagai dasar dalam menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{121}{140} \times 100\% = 86,43\%$$

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh skor sebesar 86,43% dari total skor maksimal menurut penilaian ahli media. Jika merujuk pada kriteria kelayakan yang tercantum dalam tabel diatas mengenai klasifikasi kelayakan angket validasi oleh ahli media, maka nilai tersebut dalam kategori “sangat

layak” untuk diuji cobakan. Dengan capaian tersebut dapat disimpulkan sudah memenuhi standar untuk dilaksanakan dalam uji coba lapangan.

Selain penilaian kuantitatif yang telah dilakukan, proses validasi oleh ahli media juga menghasilkan data kualitatif berupa masukan, komentar, dan saran perbaikan yang sangat berharga bagi penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan. Salah satu saran penting yang diberikan oleh validator adalah penambahan elemen audio dalam media pembelajaran. Penambahan audio, seperti narasi penjelasan materi atau musik latar yang sesuai, dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas media pembelajaran. Audio dapat membantu memperjelas informasi, memperkuat pemahaman konsep, dan menjaga perhatian peserta didik selama proses belajar. Selain itu, penggunaan audio juga dapat mendukung gaya belajar auditori dan memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan.

b. Validasi Ahli Materi

validasi ahli materi ini dilakukan oleh ahli materi yakni Novita Nurul Islami, M.Pd yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagaimana berikut

**Tabel 4.3**  
**Tabel Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Skor
1.	Kelengkapan materi.	3
2.	Keluasan materi	4
3.	Keakuratan gambar	3
4.	Konsistensi sistematika penyajian	4
5.	Keruntutan penyajian	4
6.	Soal latihan	4
7.	Tujuan pembelajaran	4
8.	Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi pembelajaran	4
9.	Materi yang dibahas sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).	4
10.	Materi yang dibahas sesuai dengan ruang lingkup peserta didik pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).	4
11.	Materi yang dibahas dalam buku saku mudah dipahami oleh siswa	4
12.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa.	4
13.	Memberikan motivasi pada guru untuk lebih memngembangkan media	4
14.	Antara judul dan pembahasan materi sudah sesuai.	4
15.	Materi yang disampaikan secara jelas	4
16.	Materi yang disampaikan secara runtut.	4
Skor Total		62
Skor Maksimal		80

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli mteri adalah sebesar 62 dari skor maksimal 80. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*,makan data tersebut dianalisis menggunakan rumus perhitungan persentase kelayakan. Proses analisis ini merujuk pada penilaian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang

dikembangkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Oleh karena itu, data pada tabel diatas yang berisi hasil penilaian mteri, digunakan sebagai dasar dalam menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{62}{80} \times 100\% = 77,5 \%$$

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh skor sebesar 86,43% dari total skor maksimal menurut penilaian ahli materi. Jika merujuk pada kriteria kelayakan yang tercantum dalam tabel diatas mengenai klasifikasi kelayakan angket validasi oleh ahli materi, maka nilai tersebut dalam kategori “ sangat layak” untuk diuji cobakan. Dengan capaian tersebut dapat disimpulkan sudah memenuhi standar untuk dilaksanakan dalam uji coba lapangan.

Selain penilaian kuantitatif yang telah dilakukan, proses validasi oleh ahli materi juga menghasilkan data kualitatif berupa masukan, komentar, dan saran perbaikan yang sangat berharga bagi penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan. Salah satu saran penting yang diberikan oleh validator adalah perbaikan Slide Materi ke-4: Validator mengamati bahwa slide materi ke-4 kurang tepat dalam menyampaikan informasi. Untuk mengatasi hal ini, disarankan agar

slide tersebut direvisi dengan menyusun ulang poin-poin utama secara lebih jelas dan ringkas . kemudian saran selanjutnya reorganisasi Poin Materi Terakhir Poin materi terakhir disarankan untuk dipindahkan ke bagian awal presentasi, tepatnya setelah pembahasan mengenai pengelolaan keuangan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh ahli bahasa yakni Dr.Hartono M.Pd yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang kemudian peneliti sajikan dalam hasil data tabel sebagaimana berikut.

**Tabel 4.4**  
**Tabel Validasi Ahli Bahasa**

NO	Aspek	Skor
1.	Ketepatan struktur kalimat	5
2.	Keefektifan kalimat	4
3.	Kebakuan istilah	5
4.	Pemahaman terhadap pesan	4
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
6.	Kesesuain dengan perkembangan peserta didik	4
7.	Ketepatan tata bahasa	4
8.	Ketepatan ejaan	4
9.	Konsisten penggunaan istilah	5
10.	Konsisten penggunaan symbol/ikon	5
Skor Total		44
Skor Maksimal		50

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli bahasa adalah sebesar 44 dari skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, maka

data tersebut dianalisis menggunakan rumus perhitungan persentase kelayakan. Proses analisis ini merujuk pada penilaian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Oleh karena itu, data pada tabel diatas yang berisi hasil penilaian media, digunakan sebagai dasar dalam menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{44}{50} \times 100\% = 88 \%$$

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh skor sebesar 88% dari total skor maksimal menurut oenilaian ahli bahasa. Jika merujuk pada kriteria kelayakan yang tercantum dalam tabel diatas mengenai klasifikasi kelayakan angket validasi oleh ahli materi, maka nilai tersebut dalam kategori “ sangat layak” untuk diuji cobakan. Dengan capaian tersebut dapat disimpulkan sudah memenuhi standar untuk dilaksanakan dalam uji coba lapangan.

Selain penilaian kuantitatif yang telah dilakukan, proses validasi oleh ahli bahasa juga menghasilkan data kualitatif berupa masukan, komentar, dan saran perbaikan yang sangat berharga bagi penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan. Salah satu saran

penting yang diberikan oleh validator adalah Validator menyarankan agar pertanyaan ini dikembangkan agar lebih kontekstual dan mendorong pemahaman mendalam siswa tentang sistem ekonomi awal.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Setelah produk media pembelajaran interaktif selesai dikembangkan, melalui tahapan evaluasi secara menyeluruh, serta dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli, maka produk tersebut dinyatakan siap untuk diuji cobakan di lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Uji coba lapangan ini dilaksanakan setelah memperoleh persetujuan dari para ahli yang terlibat, yakni validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang sebelumnya telah memberikan penilaian serta masukan terhadap kualitas isi tampilan, dan efektivitas media.

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dirancang dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui pendekatan media yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang diajarkan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi sebagai penunjang proses belajar-mengajar.

Adapun pelaksanaan uji coba lapangan terhadap 15 orang peserta didik kelas 7A MTs Negeri 8 Jember, yang dilaksanakan selama kurun waktu satu minggu. Sebelum pelaksanaan kegiatan uji coba kepada peserta didik, terlebih dahulu dilakukan validasi implementasi oleh guru kelas sebagai ahli pembelajaran, guna memastikan bahwa media pembelajaran yang akan digunakan telah sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) serta memenuhi standar kelayakan yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses belajar.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tahapan implementation (implementasi) dari model pengembangan ADDIE, di mana peserta didik kelas VII A menjadi subjek dalam penerapan produk pengembangan media. Pelaksanaan kegiatan didampingi secara langsung oleh guru kelas, Ibu Sofia Candrawati, yang turut membantu menyiapkan fasilitas penunjang, salah satunya adalah penggunaan proyektor sebagai alat bantu utama dalam menampilkan media pembelajaran kepada seluruh peserta didik di dalam kelas. Media ditampilkan secara langsung dari laptop ke layar melalui proyektor, sehingga semua siswa dapat menyimak materi secara bersamaan.

Penggunaan proyektor ini memungkinkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara lebih efisien dalam pembelajaran klasikal. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru tetap memandu dan mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan media, misalnya dengan menjawab pertanyaan, menonton video, dan menyimak

animasi serta penjelasan materi yang ditampilkan. Metode ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi secara kelompok maupun klasikal berdasarkan materi yang disajikan.

Dengan pendekatan ini, diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, atraktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* perangkat yang digunakan yaitu laptop dan sebuah proyektor yang digunakan untuk menayangkan media secara terpadu kepada seluruh peserta didik di dalam kelas. Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya telah dipublikasikan dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*) dan disimpan di dalam laptop, sehingga dapat dijalankan melalui browser untuk ditampilkan secara penuh melalui layar proyektor.

Penggunaan proyektor ini dipilih untuk memudahkan guru dalam mengarahkan seluruh peserta didik secara bersama-sama serta menciptakan suasana pembelajaran klasikal yang lebih efektif dan efisien. Dengan metode ini, peserta didik dapat fokus menyimak dan berinteraksi dengan materi yang ditampilkan tanpa perlu menggunakan perangkat masing-masing.

Adapun langkah-langkah dalam menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan proyektor adalah sebagai berikut:

- a. Awali kegiatan dengan berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang khidmat dan fokus.
- b. Siapkan perangkat utama yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebuah laptop dan proyektor LCD. Pastikan perangkat tersebut dalam kondisi baik dan siap digunakan.
- c. Sambungkan laptop ke proyektor menggunakan kabel HDMI atau VGA. Atur tampilan layar agar dapat ditampilkan dengan jelas pada layar proyeksi atau dinding kelas.
- d. Buka file media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam format HTML 5, biasanya dengan mengklik file `story.html` melalui aplikasi browser seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox.
- e. Tunggu hingga tampilan awal media muncul. Setelah halaman awal berhasil dimuat, media pembelajaran siap digunakan dan ditampilkan ke seluruh peserta didik melalui layar proyektor.
- f. Pada halaman selamat datang, guru akan memandu peserta didik untuk mengisi data diri secara bersama-sama, yakni nama lengkap dan kelas. Data ini dimasukkan ke dalam kolom yang tersedia, lalu tekan tombol “Save and Next” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



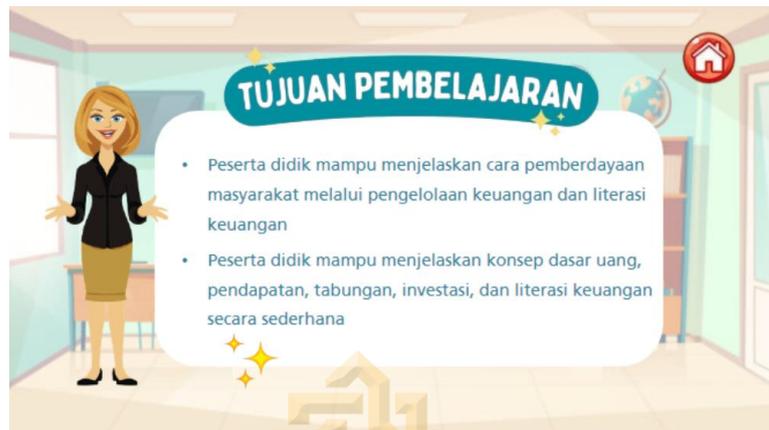
**Gambar 4. 5**  
**Gambar tampilan Utama**

- g. Setelah itu, akan muncul halaman menu utama yang terdiri atas beberapa tombol navigasi, yaitu: Petunjuk, Kompetensi, Materi, Kuis, Sumber Bacaan, Daftar Pustaka, dan Profil.



**Gambar 4. 6**  
**Gambar tampilan Menu**

- h. Tombol Pendahuluan memuat informasi penting seperti kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam topik tersebut.



**Gambar 4. 7**  
**Gambar tampilan Slide Pendahuluan**

- i. Tombol Petunjuk berfungsi untuk menampilkan cara penggunaan aplikasi media pembelajaran, agar peserta didik memahami alur navigasi dan penggunaan fitur-fitur yang tersedia.



**Gambar 4. 8**  
**Gambar tampilan Slide Petunjuk**

- j. Tombol Materi menampilkan isi pembelajaran utama, dalam hal ini mengenai materi zat tunggal dan campuran. Dalam menu ini terdapat apersepsi, animasi, penjelasan materi, hingga video pembelajaran yang menarik dan interaktif.



**Gambar 4. 9**

**Gambar tampilan Slide Materi**

- k. Tombol Kuis berisi soal-soal evaluasi yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Setelah peserta didik mengerjakan soal, akan langsung tampil hasil skor atau nilai yang diperoleh.



**Gambar 4. 10**

**Gambar tampilan Slide Evaluasi**

Dengan menggunakan media ini melalui laptop dan proyektor, guru dapat mengarahkan jalannya pembelajaran secara menyeluruh di depan kelas, dan peserta didik dapat secara aktif menyimak, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan bersama dalam suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Setelah peserta didik menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis

*Articulate Storyline 3* yang ditampilkan melalui proyektor, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan topik Pemberdayaan Masyarakat, proses pembelajaran dilanjutkan dengan simulasi aktivitas ekonomi sederhana yang dirancang untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep literasi keuangan, tidak hanya sebatas memahami teori, namun juga mampu mempraktikkannya secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, peserta didik diarahkan untuk melakukan simulasi pengelolaan keuangan rumah tangga atau perencanaan anggaran sederhana, sesuai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disiapkan oleh peneliti.

Sebelum kegiatan praktik dimulai, peneliti menyampaikan instruksi dan penjelasan kegiatan secara visual melalui proyektor, agar peserta didik memahami langkah-langkah yang harus mereka lakukan dalam simulasi. Selain itu, peneliti juga menyiapkan alat dan bahan pendukung kegiatan seperti: kartu simulasi anggaran keluarga, tabel pemasukan dan pengeluaran, serta perlengkapan tulis. Peserta didik juga telah diingatkan sebelumnya untuk menyiapkan alat tulis pribadi dan membawa penggaris yang digunakan untuk membantu mengisi lembar kerja secara rapi.

Sebanyak 26 peserta didik dibagi ke dalam 6 kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Pembagian ini bertujuan untuk mendorong kerja sama antaranggota kelompok dan mempermudah proses diskusi serta praktik dalam mengerjakan tugas. Dengan bekerja dalam kelompok, peserta didik dapat saling bertukar gagasan dan mendiskusikan cara-cara pengelolaan keuangan yang efektif dan efisien.

Dalam pelaksanaan simulasi, setiap kelompok mendapatkan skenario kasus yang berbeda, seperti: Mengatur keuangan keluarga dengan penghasilan tertentu, Menentukan prioritas pengeluaran, Merencanakan tabungan dan investasi kecil, Atau menyusun strategi pemanfaatan dana usaha mikro. Perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk mengambil perlengkapan kegiatan yang telah disiapkan oleh peneliti di depan kelas. Setelah itu, seluruh peserta didik mengikuti langkah-langkah simulasi sesuai dengan panduan yang ditampilkan melalui proyektor.

Kegiatan ini dirancang untuk menumbuhkan sikap bertanggung jawab, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan mengambil keputusan dalam hal keuangan, yang sangat penting untuk bekal kehidupan peserta didik di masa depan. Dengan demikian, pemberdayaan masyarakat melalui literasi keuangan tidak hanya menjadi materi yang dipahami secara teoritis, tetapi juga menjadi

kompetensi yang dapat dipraktikkan secara langsung dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran di kelas, peserta didik menunjukkan respons yang beragam saat mengikuti kegiatan simulasi interaktif mengenai pemberdayaan masyarakat melalui literasi keuangan. Seluruh kegiatan ditampilkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* melalui proyektor, sehingga peserta didik dapat secara bersama-sama memahami alur dan isi materi yang disampaikan.

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa peserta didik yang tampak pasif dan kurang percaya diri, terutama saat mereka diminta menyusun anggaran rumah tangga sederhana atau melakukan simulasi pengelolaan keuangan. Ketika ditemukan kondisi ini, peneliti segera memberikan penjelasan ulang serta pengarahan tambahan, baik secara individu maupun kelompok, agar peserta didik dapat lebih memahami konsep literasi keuangan yang sedang dipelajari.

Di sisi lain, sejumlah peserta didik terlihat antusias dan aktif mengikuti simulasi tersebut. Mereka bekerja sama dalam kelompok untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran, menyusun prioritas kebutuhan, serta menyusun strategi tabungan atau rencana keuangan yang tepat. Aktivitas ini dilakukan secara bergiliran oleh anggota kelompok, menunjukkan adanya kerja sama tim dan keterlibatan aktif dari seluruh peserta didik.

Dalam proses pembelajaran ini, peneliti juga melakukan wawancara kepada empat peserta didik, yakni dua siswa yang telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dua siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun peserta didik telah menyaksikan video pembelajaran dan membaca materi literasi keuangan melalui media interaktif yang diproyeksikan, beberapa siswa masih merasa bingung ketika diminta menerapkan konsep pengelolaan uang secara praktis.

Namun, setelah mereka mengikuti simulasi perencanaan keuangan dalam kelompok, baik peserta didik yang telah maupun yang belum mencapai KKM menunjukkan peningkatan pemahaman. Mereka mulai memahami cara menyusun rencana keuangan sederhana, termasuk bagaimana mengelompokkan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier, serta bagaimana menyisihkan sebagian pendapatan untuk menabung.

Lebih menarik lagi, terdapat beberapa peserta didik yang menunjukkan inisiatif dan kreativitas, dengan menyusun format pengeluaran dan pemasukan sendiri menggunakan cara yang berbeda dari yang dicontohkan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif melalui proyektor mampu mendorong pemikiran kritis dan kemandirian belajar peserta didik.

## 5. Evaluation ( Evaluasi)

Setelah melalui beberapa tahapan dalam model pengembangan ADDIE, proses pengembangan akhirnya sampai pada tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan untuk mata pelajaran IPS, khususnya pada materi Pemberdayaan Masyarakat melalui Literasi Keuangan. Untuk mengukur tingkat keefektifan media ini, peneliti menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Adapun soal tes yang digunakan terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda, yang disusun sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dalam materi literasi keuangan.

Media pembelajaran ini telah dirancang secara interaktif dalam format HTML5 menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, sehingga peserta didik dapat mengakses materi secara mandiri maupun kelompok melalui perangkat laptop yang terhubung ke proyektor di kelas. Dengan adanya fitur evaluasi di akhir pembelajaran yang tertanam dalam media, peserta didik dapat langsung mengetahui hasil belajar mereka setelah mengerjakan soal post-test. Melalui tahapan evaluasi ini, peneliti dapat menilai apakah media pembelajaran interaktif tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta melihat sejauh mana peserta didik mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

**Tabel 4.5**  
**Tabel Hasil Pretes dan Postest**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AGIL RAMADHANI	55	85
2	AHMAD MALIKAL QUDUS	45	85
3	ALIF HAIKAL RABBANI	45	80
4	ERLANGGA TRI SAPUTRA	70	100
5	FAHMI IDRIS	50	75
6	MOCH HIDAYATULLAH	45	80
7	MOCH. ABDUR ROHIM	40	80
8	MOCHAMMAD YUSRIL S	60	85
9	MOH. FAKHRI ALI ZAIDAN	50	75
10	MOHAMMAD FIRDAUS N	65	90
11	MUHAMMAD ALFIAN	55	80
12	MUHAMMAD ALIF ARIFIN	50	75
13	MUHAMMAD FAROBI F M	60	85
14	MUHAMMAD ILHAM	55	80
15	MUHAMMAD MAULANA H	50	85
16	MUHAMMAD RAFA ALVARO	40	95
17	MUHAMMAD SHOLIHIN	55	80
18	NAJRIL ILHAMSYAH	55	75
19	REZA	65	90
20	REZA FIDI ALFANO	55	80
21	RIFKY HISYAM CATUR R	55	80
22	RIKY PRATAMA PUTRA	50	75
23	RIZKY RADITYA PRATAMA	45	75
24	ROHIM	50	85
25	SAYFUL ANAM	55	80
26	ZAINAL ABDILAH	60	90
<b>Jumlah</b>		1.380	2.145
<b>Rata-rata</b>		53,08	82,50

**Tabel 4.6**  
**Tabel Hasil Uji N-Gain**

no.	pretest	posttest	posttest- pretest	skor ideal(100)- pretest	n-gain score	n-gain persen
1.	55.00	85.00	30.00	45.00	.67	66.67
2.	45.00	85.00	40.00	55.00	.73	72.73
3.	45.00	80.00	35.00	55.00	.64	63.64
4.	70.00	100.00	30.00	30.00	1.00	100.00
5.	50.00	75.00	25.00	50.00	.50	50.00
6.	45.00	80.00	35.00	55.00	.64	63.64

7.	40.00	80.00	40.00	60.00	.67	66.67
8.	60.00	85.00	25.00	40.00	.63	62.50
9.	50.00	75.00	25.00	50.00	.50	50.00
10.	65.00	90.00	25.00	35.00	.71	71.43
11.	55.00	80.00	25.00	45.00	.56	55.56
12.	50.00	75.00	25.00	50.00	.50	50.00
13.	60.00	85.00	25.00	40.00	.63	62.50
14.	55.00	80.00	25.00	45.00	.56	55.56
15.	50.00	85.00	35.00	50.00	.70	70.00
16.	40.00	95.00	55.00	60.00	.92	91.67
17.	55.00	80.00	25.00	45.00	.56	55.56
18.	55.00	75.00	20.00	45.00	.44	44.44
19.	65.00	90.00	25.00	35.00	.71	71.43
20.	55.00	80.00	25.00	45.00	.56	55.56
21.	55.00	80.00	25.00	45.00	.56	55.56
22.	50.00	75.00	25.00	50.00	.50	50.00
23.	45.00	75.00	30.00	55.00	.55	54.55
24.	50.00	85.00	35.00	50.00	.70	70.00
25.	55.00	80.00	25.00	45.00	.56	55.56
26.	60.00	90.00	30.00	40.00	.75	75.00
	rata-rata presentase				0.632692	63.08577

berdasarkan data pada Tabel diatas, diketahui bahwa total nilai yang diperoleh dari hasil Pre-Test peserta didik adalah sebesar 1380, sedangkan total nilai Post-Test yang diperoleh setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mencapai 63%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai secara signifikan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran tersebut. Perbedaan mencolok antara nilai Pre-Test dan Post-Test menggambarkan bahwa penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS, khususnya materi Pemberdayaan Masyarakat melalui Literasi Keuangan, memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Selanjutnya, peneliti

menganalisis data nilai Pre-Test dan Post-Test untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, serta apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis ini dilakukan terhadap peserta didik kelas VIIA MTs Negeri 8 Jember, yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini.

## **B. Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penjelasan terhadap hasil uji coba yang telah dilaksanakan. Hasil akhir dari proses pengembangan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPS) pada materi Pemberdayaan Masyarakat kelas VII. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* ini dirancang untuk memenuhi tujuan utama pengembangan, yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses belajar peserta didik.

Seluruh data yang diperoleh dari proses validasi para ahli, uji coba terbatas, serta hasil belajar peserta didik dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam proses revisi dan penyempurnaan produk. Dengan demikian, hasil analisis ini menjadi landasan penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

### 1. Hasil Validasi Media oleh Ahli

Validasi media dilakukan oleh Dr.Nurul Huda,S.Kom,M,Pd selaku ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Penilaian dilakukan berdasarkan kisi-kisi yang terdiri dari 10 indikator. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,43%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di kelas VIIA MTs Negeri 8 Jember.

### 2. Hasil Validasi Materi oleh Ahli

Validasi materi dilakukan oleh Novita Nurul Islami, M.Pd sebagai ahli materi. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur kelayakan isi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Hasil validasi menunjukkan rata-rata 77,5 % bahwa materi yang disusun telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan tingkat perkembangan peserta didik. Hal ini memperkuat kelayakan media pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS.

### 3. Analisis Data oleh Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa, yaitu Dr.Hartono M.Pd dengan tujuan untuk menilai aspek kebahasaan dalam produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Penilaian dilakukan berdasarkan kisi-kisi yang terdiri dari 10 butir pertanyaan yang

mencakup aspek kebakuan, kejelasan kalimat, keterpahaman, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memperoleh rata-rata presentase sebesar 88%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat layak dari segi kebahasaan untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di kelas VIIA MTs Negeri 8 Jember.

#### 4. Hasil *Posttest* Peserta Didik

Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman mereka terhadap materi. *Posttest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,50%, dengan rentang nilai antara 70 hingga 100. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 91% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

#### 5. Analisis uji efektifitas

Untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 8 Jember, digunakan analisis Normalized Gain (N-Gain) berdasarkan rumus

yang dikembangkan oleh Hake (1998). N-Gain dihitung untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik antara skor pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan data yang diperoleh dari 30 siswa kelas VIII-A sebagai kelompok eksperimen, rata-rata skor pretest adalah 60, sedangkan rata-rata skor posttest adalah 85, dengan skor maksimum ideal 100. Perhitungan N-Gain adalah sebagai berikut:

Nilai N-Gain sebesar 0,625 termasuk dalam kategori sedang (menurut Hake, 1998), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, analisis KKM menunjukkan bahwa pada pretest, hanya 20% siswa (3 dari 26 siswa) yang mencapai KKM (skor  $\geq 75$ ), sedangkan pada posttest, 90% siswa (24 dari 26 siswa) mencapai KKM.

### C. Revisi Produk

Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Masukan Validator Ahli Pada tahap ini, dilakukan proses revisi terhadap media pembelajaran interaktif berdasarkan saran dan masukan dari para validator ahli guna meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan.

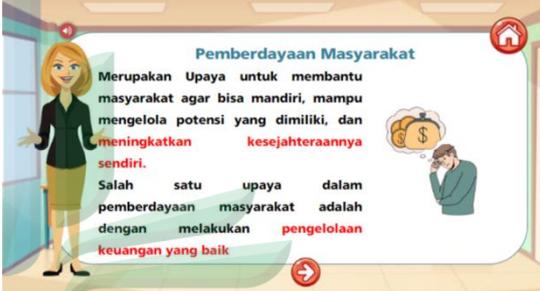
#### 1. Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum media pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melaksanakan validasi oleh ahli media. Berdasarkan hasil validasi tersebut, ditemukan beberapa

kekurangan dan kesalahan pada tampilan maupun fungsi media yang perlu diperbaiki. Masukan dan saran dari ahli media menjadi acuan penting dalam proses perbaikan untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan standar kelayakan dan dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.7

Tabel Revisi Validasi Media

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
<p><b>Ditambah Audio</b></p> 	<p><b>Penambahan Audio</b></p> 

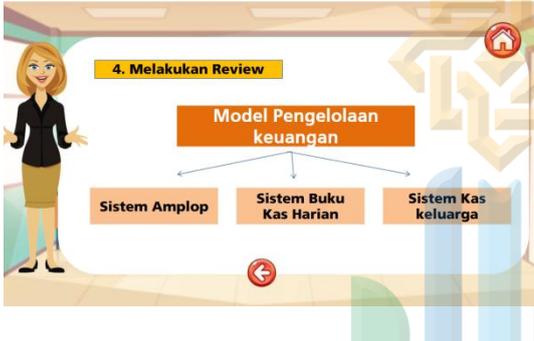
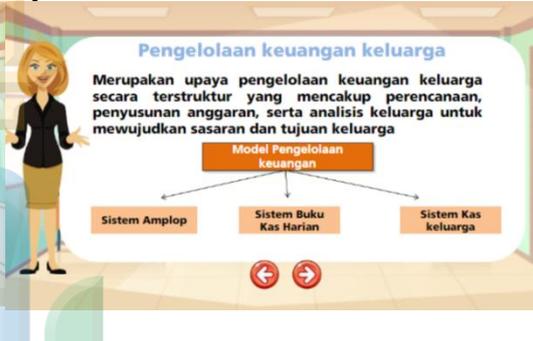
## 2. Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, peneliti mendapatkan masukan dari ahli materi untuk melengkapi pengembangan dengan menyusun buku materi serta buku panduan penggunaan media pembelajaran. Adapun terhadap isi media pembelajaran interaktif itu sendiri, tidak terdapat koreksi substansial yang perlu diperbaiki. Namun, berdasarkan hasil validasi ahli materi, ditemukan beberapa kekurangan pada buku penunjang yang memerlukan perbaikan agar selaras dengan isi media pembelajaran dan

memudahkan pengguna dalam memahami serta mengoperasikan media secara menyeluruh.

**Tabel 4.8**

**Tabel Revisi Validasi Materi**

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
<p data-bbox="300 629 788 663"><b>Materi point terakhir kurang tepat</b></p> 	<p data-bbox="845 629 1367 696"><b>Menyesuaikan dengan materi yang tepat</b></p> 

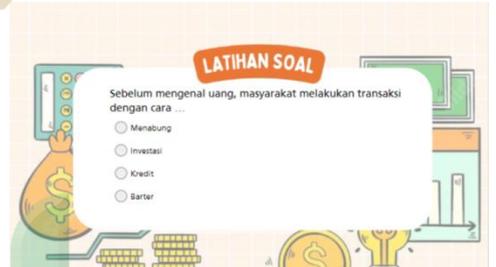
### 3. Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap ini, peneliti memperoleh masukan dari ahli bahasa yang berfokus pada penggunaan tata bahasa, ejaan, dan keterbacaan teks dalam media pembelajaran. Secara umum, struktur bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif telah dinyatakan baik dan komunikatif. Namun demikian, berdasarkan hasil validasi, ditemukan beberapa kekeliruan dalam penulisan, seperti kesalahan ejaan, penggunaan tanda baca yang kurang tepat, serta beberapa kalimat yang perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Perbaikan dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh konten dalam media pembelajaran memenuhi kaidah kebahasaan yang baik dan benar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Hal ini penting agar media pembelajaran tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat dan efektif dalam menyampaikan materi secara linguistik.

**Tabel 4.9**  
**Tabel Revisi Validasi Bahasa**

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
<p>Slide Latihan Soal Nomoe 2 Pada Pertanyaan “Sebelum <b>dikenal</b> Uang, masyarakat melakukan interaksi dengan cara “</p> 	<p>“ sebelum <b>Mengenal</b> Uang, masyarakat melakukan interaksi dengan cara “</p> 

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media dapat berfungsi sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar-mengajar. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah dirancang dengan mempertimbangkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini dipilih karena mampu memberikan langkah sistematis dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di lapangan.

Media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Persentase validasi dari ahli materi sebesar 88%, dari ahli media sebesar 88%, dan dari ahli bahasa sebesar 86%, yang seluruhnya berada dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, validasi terhadap instrumen soal pretest dan posttest menunjukkan hasil 77%, yang juga tergolong “layak”. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Aspek keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 yang tergolong dalam kategori “sedang”. Adapun rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 63%, yang diklasifikasikan sebagai “efektif”. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi Pemberdayaan masyarakat

#### **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Produk lebih lanjut**

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPS) dengan materi Pemberdayaan Masyarakat, pengembang memberikan beberapa saran sebagai berikut:

##### 1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan memiliki pemahaman yang komprehensif mengenai isi dan cara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan. Pemahaman ini dapat diperoleh melalui buku panduan materi dan petunjuk teknis penggunaan media. Dengan penguasaan tersebut, pendidik dapat mengintegrasikan media secara optimal dalam proses pembelajaran, serta mampu memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

##### 2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk meningkatkan konsentrasi dan pemahaman terhadap

materi yang dipelajari. Media ini dirancang untuk menarik minat belajar dan mendukung pembelajaran mandiri. Oleh karena itu, keaktifan dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran sangat diperlukan agar hasil belajar dapat meningkat secara maksimal.

### 3. Diseminasi Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini berpotensi untuk disebarluaskan penggunaannya ke sekolah-sekolah lain, khususnya pada jenjang SMP/MTs kelas VII yang memiliki karakteristik pembelajaran serupa. Dalam proses diseminasi, pendidik dan pihak sekolah perlu menyesuaikan konten dan penyajian media dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik di masing-masing satuan pendidikan.

Selain pada materi Pemberdayaan Masyarakat melalui Literasi Keuangan, media ini juga dapat dikembangkan untuk materi-materi IPS lainnya yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri, aktif, dan lebih memahami materi pelajaran secara menyeluruh.

#### Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

##### a. Penyempurnaan Tampilan Media

Dalam pengembangan produk selanjutnya, disarankan untuk menambahkan elemen visual dan audio yang lebih menarik, seperti animasi interaktif, transisi antarhalaman, serta penyisipan background

yang sesuai dengan tema pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

b. Penguatan Evaluasi Interaktif

Diperlukan pengembangan pada aspek evaluasi pembelajaran, seperti penambahan fitur kuis dengan umpan balik otomatis, variasi soal interaktif, serta sistem pelaporan hasil belajar secara digital. Integrasi dengan platform seperti Google Form atau LMS dapat menjadi alternatif untuk menghimpun dan menganalisis hasil evaluasi peserta didik secara efisien.

Dengan pengembangan yang berkelanjutan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang inovatif, efektif, dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat SMP/MTs, khususnya dalam mendukung penguasaan materi yang bersifat kontekstual dan aplikatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- abdullah, Alfiah, Andani Achmad, Dan Supriadi Sahibu. “Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android.” *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 11, No. 1 (2021): 45–54.
- Adiyatma, Jovan, Dan Tsania Nur Diyana. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Articulate Storyline Dengan Topik Gerak Lurus.” *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, No. 1 (2024): 67–74. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss1.953>.
- Alfiani, Fadhilah. “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas Iv Sekolah Dasar.” Universitas Negeri Jakarta, 2022.
- Alhadi, Deo Farma, Dan Mochammad Cholik. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Smk Negeri 1 Sidoarjo.” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 11, No. 2 (2021): 126–32.
- Bano, Vidriana Oktoviana. “A. Kelompok Penelitian.” *Metode Penelitian Pendidikan*, 2023, 26.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Harahaptuti Khairani, Dan Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, Dan Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). Pt. Sonpedia Publishing Indonesia*, 2023. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media Pembelajaran Berbasis Digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Digital.pdf).
- Ikfini, Aulia Hakika. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Mereduksi Learning Loss Pada Peserta Didik Smp.” Uin Raden Intan Lampung, 2023.
- Indriani, Sri Made, Wayan I Artika, Dan Ratih Wahyu Ningtias Dwi. “Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, No. 1 (2021): 25–36. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpbs>.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, Dan Rusly Hidayah. “Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa.” *Unesa Journal Of Chemical Education* 9, No. 3 (2020): 317–23. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.
- Leni, Riana. “Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi.” Uin Raden Intan Lampung, 2022.

- Leztiyani, Indirawati. "Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, No. 01 (2021): 24–35.
- Maulidah, Nunin. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint 2013 Materi Segiempat Kelas Vii." Iain Kudus, 2021.
- Mukhtar, Rifda Ulfa, Maimunah Maimunah, Dan Putri Yuanita. "Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, No. 1 (2022): 873–86. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i1.1094>.
- Musyarafah, Abdurrahman Ahmad, Dan Nasobi Niki Suma. "Konsep Dasar Ips." Sleman: Komoyo Press, 2021.
- Novitasari, Yuliana, Tyas Deviana, Dan Arisita Widuri. "Improving Mathematics Learning Outcomes On Subtraction Material Using Canva-Based Learning Media For Grade 1 Elementary School Students." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 9, No. 2 (2024): 289–99.
- Nurmala, Siti, Retno Triwoelandari, Dan Muhammad Fahri. "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sd/Mi." *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (2021): 5024–34.
- Oka, Gde Putu Arya. *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books, 2022.
- Prasetyo, Larasati Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Ppkn Pada Kelas V Sd." Universitas Negeri Jakarta, 2022.
- Purba, Sukarman, Akbar Iskandar, Muh Fihris Khalik, Suhendi Syam, Pratiwi Bernadetta Purba, Agung Nugroho Catur Saputro, H Cecep Bin Sundulusi, Karwanto Karwanto, Iskandar Kato, Dan La Ili. *Landasan Pedagogik: Teori Dan Kajian*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Rachma, Alvina, Tuti Iriani, Dan Santoso Sri Handoyo. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, No. 08 (2023): 506–16.
- Safitri, Dewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp." Universitas Islam Riau, 2021.
- Sugihartini, Nyoman, Dan Kadek Yudiana. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15, No. 2 (2018): 277–86. <https://doi.org/10.23887/Jptk-Undiksha.V15i2.14892>.

- Sugiyono, Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D." *Alfabeta Bandung* 14 (2010).
- Susanti, Aria Indah. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik)*. Penerbit Nem, 2021.
- Susanti, Yusta Yani Susanti, Dan Yadi Ardiawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Jeid: Journal Of Educational Integration And Development* 1, No. 4 (2021): 224–35.
- Suwahyu, Irwansyah. "Eksistensi Pendidikan Islam Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 4, No. 4 (2022): 3902–10.
- Syafi'i, Ahmad, Muh Rapi, Fakultas Tarbiyah, Dan Ilmu, Kependidikan Uin, Dan Alauddin Makassar. "Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan* 14, No. 1 (2022): 52–70. <https://E-Jurnal.Iainsorong.Ac.Id/Index.Php/Al-Riwayah>.
- Syafruddin, Syafruddin, M.Abid Saputra, Nurfatun Nurfatun, Helmalia Putri, Haimin Haimin, Afriani Afriani, Dan Dicky Darmawan. "Karakteristik Pembelajaran Ips Sd." *Indonesian Research Journal On Education* 4, No. 1 (2024): 4034–40. <https://Doi.Org/10.31004/Irje.V4i1.449>.
- Winataputra, Udin Saripudin, Dan Sumanah Saripudin. "Dinamika Konseptualisasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Pips) Dan Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah (Suatu Telaah Collective Mindset Dalam Ranah Historis-Epistemologis)." *Jurnal Pendidikan* 12, No. 1 (2011): 1–20.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**LAMPIRAN LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Renita Bella Mariska  
NIM : 211101090004  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 25 Mei 2025  
Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Renita Bella Mariska  
NIM: 211101090004

## Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-11803/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTsN 8 Jember

JL. Raya Pringgowirawan Sumberbaru Jember, Pringgowirawan, Kec. Sumberbaru, Kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101090004

Nama : RENITA BELLA MARISKA

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 8 Jember Tahun Ajaran 2024/2025" selama 14 ( empat belas ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Muhammad Iskak M.Pdi

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 Mei 2025

Dekan,

Yakni Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8**

Jalan Raya Pringgowirawan Telepon (0334) 3251830 Sumberbaru 68156  
email: mtsnsbbaru@gmail.com ; Website : mtsn8jember.sch.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 32/Mts.13.32.08/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Mohamad Iskak, M.Pd.I.  
NIP : 196907021997031002  
Pangkat/Gol : Pembina Tk. I / IV b  
Jabatan : Kepala MTsN 8 Jember

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Renita Bella Mariska  
NIM : 211101090004  
Semester : Semester VIII (delapan)  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Program S1, dan telah melakukan penelitian mulai tanggal 2 sampai dengan 16 Mei 2025 sehubungan dengan penyusunan skripsi dengan Judul **"Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN 8 Jember Tahun Ajaran 2024/2025"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Jember, 16 Mei 2025  
Kepala MTsN 8 Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Mohamad Iskak

## Lampiran 4 Validasi Ahli Media

## ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 8 Jember tahun ajaran 2024/2025

Penyusun : Renita Bella Mariska

Pembimbing : Eka Rahman, S. Pd., M.SEI

Instansi : Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

## A. Pengantar

1. Lembar identifikasi media interaktif ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media berbasis articulate storyline yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media interaktif ini diterapkan pada dua aspek pokok, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman

## B. Petunjuk Pengisian

3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Sesuai (SS)
  - Skor 4 = Sesuai (S)
  - Skor 3 = Kurang Sesuai (KS)
  - Skor 2 = Tidak Sesuai (TS)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)
4. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
6. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

## C. Identitas

Nama : Dr. Nurul Huda, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198108242005011002

Instansi : FTIK UIN KHAS R

**D. Instrumen Penilaian****1. Aspek Tampilan**

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kegiatan pemilihan warna background				✓	
2.	Keserasian warna tulisan dengan background					✓
3.	Ketepatan memilih musik				✓	
4.	Kemenarikan video					✓
5.	Kejelasan suara audio				✓	
6.	Kejelasan narasi				✓	
7.	Ukuran video				✓	
8.	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				✓	
9.	Penempatan tombol					✓
10.	Konsistensi tombol				✓	
11.	Ukuran tombol				✓	
12.	Ketepatan pemilihan warna tombol					✓
13.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
14.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
15.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
16.	Kejelasan gambar				✓	
17.	Ketepatan warna gambar					✓
18.	Ketepatan ukuran gambar				✓	
19.	Tampilan desain slide				✓	
20.	Komposisi tiap slide				✓	
<b>Total:</b>						

**2. Aspek Pemrograman**

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
21.	Tingkat interaksi siswa dengan meedia					✓
22.	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓

23.	Kejelasan penggunaan				✓	
24.	Kejelasan struktur navigasi				✓	
25.	Kemudahan penggunaan tombol					✓
26.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	
27.	Efisiensi teks				✓	
28.	Efisiensi penggunaan slide					✓
<b>Total:</b>						✓

#### E. Kolom Saran dan Perbaikan

- Ditambah Audio.

#### F. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan dinyatakan:

4. Valid atau dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi
5. Cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak valid atau tidak dapat digunakan

Jember, ..... 20...

Validator Ahli Media

Dr. Nurul Huda, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198108242005011002.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 5 Validasi Ahli Materi

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 8 Jember tahun ajaran 2024/2025**

**Penyusun : Renita Bella Mariska**

**Pembimbing : Eka Rahman, S. Pd., M.SEI**

**Instansi : Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.**

**A. Pengantar**

1. Lembar identifikasi media interaktif ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media berbasis articulate storyline yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media interaktif ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu kelayakan isi, komponen penyajian, dan desain pembelajaran.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Sesuai (SS)
  - Skor 4 = Sesuai (S)
  - Skor 3 = Kurang Sesuai (KS)
  - Skor 2 = Tidak Sesuai (TS)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## C. Identitas

Nama : Naura Nurul Islami, M-pd .

NIP : 198711212020122002 .

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

## D. Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A. Aspek kelayakan isi</b>						
1.	Kelengkapan materi.			✓		
2.	Keluasan materi			✓		
3.	Keakuratan gambar				✓	
<b>B. Aspek komponen penyajian</b>						
4.	Konsistensi sistematika penyajian				✓	
5.	Keruntutan penyajian				✓	
6.	Soal latihan				✓	
7.	Tujuan pembelajaran				✓	
8.	Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi pembelajaran				✓	
<b>C. Aspek desain pembelajaran</b>						
9.	Materi yang dibahas sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).				✓	
10.	Materi yang dibahas sesuai dengan ruang lingkup peserta didik pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).				✓	
11.	Materi yang dibahas dalam buku saku mudah dipahami oleh siswa				✓	
12.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa.				✓	
13.	Memberikan motivasi pada guru untuk lebih mengembangkan media				✓	
14.	Antara judul dan pembahasan materi sudah sesuai.				✓	
15.	Materi yang disampaikan secara jelas				✓	
16.	Materi yang disampaikan secara runtut.				✓	
<b>Total:</b>						

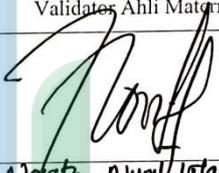
## E. Kolom Saran dan Perbaikan

- pada point ke 4. melakukan review materinya kurang tepat. kembangkan penjelasan yg sesuai dengan materi tersebut.
- point ~~model~~ diagram pengelolaan keuangan pindah ke slide depan setelah point pengelolaan keuangan keluarga.

## F. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan dinyatakan:

1. Valid atau dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid atau tidak dapat digunakan

Jember, ...5...Mei..... 2025
Validasi Ahli Materi

Nuzul Nuzul Islami, Mpd.
NIP. 198711212020122002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 6 Validasi Ahli Bahasa

## ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

**Judul Penelitian :** Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate

**Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 8 Jember tahun ajaran 2024/2025**

**Penyusun :** Renita Bella Mariska

**Pembimbing :** Eka Rahman, S. Pd., M.SEI

**Instansi :** Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

**A. Pengantar**

1. Lembar identifikasi buku saku ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas buku saku yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan buku saku ini diterapkan pada dua aspek pokok, yaitu kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan.

**B. Petunjuk Pengisian**

3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Sesuai (SS)
  - Skor 4 = Sesuai (S)
  - Skor 3 = Kurang Sesuai (KS)
  - Skor 2 = Tidak Sesuai (TS)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)
4. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
6. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## C. Identitas

Nama : Dr. Hartono, M. Pd.

NIP : 19860902201503100

Instansi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

## D. Instrumen Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat					✓
	b. Keefektifan kalimat				✓	
	c. Kebakuan istilah					✓
Komunikatif	d. Pemahaman terhadap pesan				✓	
Dialogis dan interaktif	e. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓	
Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	f. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik				✓	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	g. Ketepatan tata bahasa				✓	
	h. Ketepatan ejaan				✓	
Penggunaan istilah dan symbol / ikon	i. Konsisten penggunaan istilah					✓
	j. Konsisten penggunaan symbol/ikon					✓

## E. Kolom Saran dan Perbaikan

*Pada jenis coren dan catan*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## KISI- KISI SOAL

TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Jenis Penilaian : Penilaian Normatif Kelas :VII

Jenjang Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Jumlah Soal :20

Kurikulum : Merdeka Belajar

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Bentuk Soal :Pilihan Ganda

NO	Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	No Soal
1.	Peserta didik mampu menjelaskan cara pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan keuangan dan literasi keuangan	Pemberdayaan Masyarakat	Mengidentifikasi fungsi uang sebagai alat tukar dalam kehidupan sehari-hari.	1
			Menjelaskan pengertian pengeluaran dalam konteks keuangan keluarga.	2
			Menyebutkan alat tukar yang sah digunakan dalam suatu negara.	3
			Memberi contoh perilaku sederhana dalam literasi keuangan (menabung).	4
			Menjelaskan manfaat literasi keuangan dan membedakan yang bukan manfaatnya.	5
			Menjelaskan fungsi uang sebagai satuan hitung.	6
			Menyebutkan alasan penting memahami fungsi uang bagi siswa.	7
			Mengidentifikasi bentuk tabungan sebagai uang yang disimpan untuk tujuan tertentu.	8
			Membedakan antara pendapatan dan pengeluaran	9

			keluarga.	
			Menjelaskan pengertian literasi keuangan.	10
			Menyebutkan contoh kegiatan pemberdayaan masyarakat di bidang ekonomi.	11
			Menjelaskan arti investasi dalam kehidupan ekonomi.	12
			Menjelaskan dampak dari rendahnya literasi keuangan di masyarakat.	13
			Mengidentifikasi sumber pendapatan tetap keluarga.	14
			Memberi contoh bentuk investasi yang dapat dilakukan masyarakat.	15
			Menyebutkan peran investor dalam kegiatan ekonomi.	16
			Menjelaskan tujuan pengelolaan keuangan keluarga.	17
			Membedakan ciri-ciri keluarga yang memiliki literasi keuangan baik.	18
			Menjelaskan perbedaan antara tabungan dan investasi.	19
			Menjelaskan tujuan membuat anggaran dalam pengelolaan keuangan keluarga.	20

## Lampiran 7 Soal Pretest Dan Postest

## SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Nama : .....

Kelas : .....

pilih jawaban yang paling benar dari pilihan a, b, c, atau d !

1. suatu hari, dita ikut ibunya ke pasar untuk membeli kebutuhan dapur. ibunya membawa uang kertas dan beberapa koin. mereka membeli sayur, buah, dan minyak goreng dari beberapa pedagang berbeda. dita memperhatikan bahwa semua barang yang dibeli ibunya ditukar dengan uang, bukan dengan barang lain. dita pun bertanya, “bu, kenapa kita bisa mendapatkan semua barang itu hanya dengan uang?” ibunya menjawab, “karena uang adalah alat untuk memudahkan kita bertukar barang dan jasa.”

berdasarkan cerita di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi utama uang adalah sebagai alat untuk.....

- a. menyimpan makanan
- b. bertukar barang dan jasa
- c. membantu pemerintah
- d. menyimpan tenaga kerja

2. uang yang dikeluarkan untuk membeli kebutuhan sehari-hari disebut ...

- a. investasi
- b. penghasilan
- c. tabungan
- d. pengeluaran

3. tono ingin membeli jajanan di kantin sekolah. ia mencoba membayar dengan kelereng karena menurutnya kelereng itu berharga. namun penjaga kantin menolak. guru pun menjelaskan bahwa di negara kita, hanya uang rupiah yang sah digunakan untuk transaksi jual beli. benda yang sah digunakan sebagai alat tukar dalam suatu negara disebut...

- a. emas

b. barang

c. uang

d. surat tanah

4. Maya mendapat uang jajan Rp5.000 setiap hari. Ia tidak menghabiskannya sekaligus. Setiap hari, ia sisihkan Rp2.000 ke dalam celengan. Setelah satu bulan, ia berhasil membeli buku cerita yang ia inginkan dengan uang tabungannya.

Tindakan Maya menunjukkan contoh kegiatan sederhana dari literasi keuangan, yaitu...

a. menghabiskan uang jajan setiap hari

b. meminjam uang dari teman

c. membuat celengan dan menabung secara rutin

d. berbelanja saat jam pelajaran

5. Bu Yani selalu mencatat pengeluaran rumah tangga dan menabung sebagian dari penghasilannya. Ia juga berinvestasi dalam bentuk emas. Karena itu, saat ada kebutuhan mendesak, ia tidak perlu meminjam uang. Namun, tetangganya, Bu Rita, sering belanja tanpa rencana dan akhirnya kehabisan uang sebelum akhir bulan.

Dari ilustrasi di atas, berikut yang bukan merupakan manfaat dari literasi keuangan adalah...

a. membantu membuat keputusan keuangan yang tepat

b. meningkatkan konsumsi berlebihan

c. meningkatkan kemandirian ekonomi

d. menekan risiko keuangan

6. Uang berfungsi sebagai satuan hitung, artinya ...

a. alat pembayaran dalam luar negeri

b. digunakan untuk menyimpan barang

c. menunjukkan nilai suatu barang atau jasa

d. dapat dijadikan surat berharga

7. Alasan pentingnya memahami fungsi uang bagi siswa adalah agar ...

a. tidak menggunakan uang sama sekali

b. mengerti cara membelanjakan uang secara bijak

c. bisa meminta uang lebih banyak

d. tidak ikut kegiatan ekonomi

8. lina ingin membeli tas baru untuk sekolah. ia tidak langsung minta ke orang tua, tetapi menyisihkan uang jajannya setiap hari dan menyimpannya dalam tabungan. setelah dua bulan, ia bisa

berdasarkan cerita di atas, uang yang disimpan untuk tujuan tertentu disebut...

- a. piutang
- b. tabungan
- c. belanja
- d. hibah

9. berikut ini merupakan contoh pengeluaran keluarga, kecuali...

- a. membeli bahan makanan
- b. membayar listrik
- c. gaji yang diterima ayah
- d. membayar uang sekolah

10. doni diajari orang tuanya cara mencatat pengeluaran, menabung, dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan. ia jadi lebih paham bagaimana mengelola uang saku dan tidak mudah tergoda untuk membeli barang yang tidak penting.

dari cerita tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan adalah...

- a. kegiatan membeli barang sebanyak-banyaknya
- b. kemampuan mengatur dan memahami keuangan
- c. kemampuan membuat uang sendiri
- d. kebiasaan hidup boros

11. contoh kegiatan pemberdayaan masyarakat di bidang ekonomi adalah...

- a. membuka taman bermain
- b. mendirikan koperasi
- c. mengadakan lomba lari
- d. mengadakan bazar buku

12. investasi berarti...

- a. menyimpan uang untuk digunakan belanja
- b. meminjam uang ke bank

c. menanamkan modal untuk mendapatkan keuntungan

d. menghabiskan pendapatan setiap bulan

13. apa dampak dari rendahnya literasi keuangan di masyarakat?

a. masyarakat menjadi mandiri

b. penggunaan uang lebih efisien

c. meningkatnya kemiskinan dan utang

d. semua orang rajin menabung

14. setiap awal bulan, ayah Lani menerima gaji dari tempat kerjanya sebagai karyawan toko. gaji itu digunakan untuk kebutuhan rumah tangga, sekolah anak-anak, dan menabung. Ibu Lani juga membantu dengan menjual makanan ringan dari rumah.

Berdasarkan cerita tersebut, sumber pendapatan tetap keluarga berasal dari...a.

a. hadiah undian

b. warisan orang tua

c. gaji atau upah pekerjaan

d. sumbangan dari saudara

15. contoh investasi yang bisa dilakukan oleh masyarakat adalah...

a. belanja baju baru setiap bulan

b. membeli perhiasan emas

c. menabung di celengan

d. makan di restoran mahal

16. Pak Anton membuka usaha kafe kecil di pinggir jalan. Untuk modal, ia dibantu oleh kakaknya yang bersedia menyetorkan dana awal. Kakaknya tidak ikut bekerja di kafe, tetapi akan mendapatkan keuntungan dari hasil usaha tersebut.

Kakak Pak Anton dalam cerita tersebut disebut sebagai...

a. konsumen

b. investor

c. pegawai

d. distributor

17. kegiatan pengelolaan keuangan keluarga bertujuan untuk...

a. meningkatkan pengeluaran

- b. mengurangi pendapatan
- c. mengatur keuangan agar lebih efektif dan efisien
- d. menghabiskan pendapatan bulanan

18. berikut ini adalah ciri keluarga yang memiliki literasi keuangan baik, kecuali...

- a. membuat anggaran bulanan
- b. menabung dan berinvestasi
- c. selalu membeli barang mahal
- d. membatasi pengeluaran yang tidak perlu

19. pak dani menabung di bank agar uangnya aman dan bisa diambil kapan saja. sedangkan pak wahyu membeli tanah dan berharap nilainya akan naik di masa depan. ia tidak berniat menjualnya dalam waktu dekat.

dari cerita di atas, perbedaan investasi dan tabungan adalah...

- a. investasi bersifat konsumtif
- b. investasi tidak menghasilkan keuntungan
- c. investasi bertujuan menghasilkan keuntungan jangka panjang
- d. investasi hanya dilakukan oleh pemerintah

20. setiap awal bulan, keluarga nina mencatat seluruh pendapatan dan merancang anggaran belanja. mereka memastikan pengeluaran tidak melebihi pendapatan agar kebutuhan dapat terpenuhi tanpa berutang.

tujuan utama pengelolaan keuangan keluarga seperti yang dilakukan keluarga nina adalah...

- a. membeli barang setiap hari
- b. menyimpan semua uang di rumah
- c. menyesuaikan pengeluaran dengan pendapatan
- d. menghindari semua pengeluaran

## Lampiran 8 Jurnal Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
 Webset <http://fik.uin-jember.ac.id> e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI MTs NEGERI 8 JEMBER**

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Jumat, 02 Mei 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di MTs Negeri 8 Jember.	
2.	Senin, 05 Mei 2025	Konsultasi dengan guru IPS mengenai jadwal pelajaran dan kelas yang akan digunakan untuk penelitian	
3.	Selasa, 06 Mei 2025	Wawancara pribadi dengan guru kelas 7A MTs Negeri 8 Jember, ibu Sofia Candrawati, S.Pd	
4.	Kamis, 08 Mei 2025	Penerapan multimedia pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 di MTs Negeri 8 Jember	
5.	Jumat, 09 Mei 2024	Pertemuan 2 Penerapan Media Pembelajaran interaktif Articulate 3	
6.	Jumat, 16 Mei 2025	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dari kepala MTs Negeri 8 Jember	

Jember, 16 Mei 2025



**Drs. Mohammad Iskak, M.Pd.I.**  
 NIP: 196907021997031002

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial

**Sofia Candrawati, S.Pd**  
 NIP: 197108201998032001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

## Lampiran 9 Dokumentasi

## Wawancara Pendidik



## Proses Pengembangan Media



## Soal Pretest



## Soal Posttest



