

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN KELAS XI
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* DI MADRASAH
ALYAH MUHAMMADIYAH TANJUANG BONAI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



OLEH :
IRA SEPTIANTI
NIM : A1A316023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran PPKN Kelas XI Menggunakan Articulate Storyline di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai*” yang disusun oleh Ira Septianti, NIM A1A316023 telah diperiksa dan disetujui untuk dibahas dalam sidang skripsi.

Jambi, Januari 2023

Pembimbing I

Dr.Drs.Akmal Sutja.M.Pd

NIP. 19591231198403011

Jambi, Januari 2023

Pembimbing II

Heri Usmanto.M.Pd

NIDN. 201501051010

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ira Septianti

NIM : A1A316023

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini menyatakan dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar atau ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Januari 2023

Yang membuat pernyataan.

Ira Septianti

A1A316023

MOTTO

“MENYERAH BERARTI MENERIMA BAHWA DIRI LAGI LELAH, TETAPI UNTUK BERISTIRAHAT DAN MENCOBA LAGI ADALAH TANDA SEBUAH TEKAD”

“

“JANGAN BERPUTUS ASA DALAM MENGULANG DO'A SAAT ALLAH MENUNDA TERKABULNYA DO'A ITU. ALLAH MENJAMIN TERKABULNYA DO'A ITU MENURUT-NYA KEPADAMU, BUKAN MENURUT PILIHAN SELERAMU”(IBNU ATHAILLAH).

Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Kelas Xi Menggunakan *Articulate Storyline* di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai

Ira Septianti¹, Dr. Drs. Akmal Sutja, M.Pd², Heri Usmanto, M.Pd³

iraseptiantyy@gmail.com¹,
akmalsutja2020@gmail.com², heriusmanto@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran PPKn dengan menggunakan *software Articulate Storyline*, sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI MAM Tanjung Bonai; 2) mengetahui penilaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan; 3) serta mengetahui respon siswa dan penilaian guru terhadap media yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PPKn berdasarkan hasil penilaian dari: 1) validasi ahli media memperoleh nilai dengan persentase 85% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 2) validasi ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 82% termasuk dalam kategori “Baik”, 3) validasi ahli bahasa memperoleh nilai dengan persentase 91,1% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba yang dilakukan terhadap siswa mendapatkan respon yang sangat baik dapat dilihat dari persentase skor yang diperoleh 88%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis android ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Pembelajaran PPKn

Abstract

This research was carried out with the aim of 1) developing Civic Education learning media using *Articulate Storyline* software, as a learning medium for class XI students of MAM Tanjung Bonai; 2) knowing the assessment and feasibility of the developed learning media; 3) as well as knowing the student's response and teacher's assessment of the developed media. This development research was carried out using the ADDIE development model which includes *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The results showed the feasibility level of android-based learning media using *Articulate Storyline* in PPKn subjects based on the results of the assessment of: 1) media expert validation obtained a score with a percentage of 85% included in the "very good" category, 2) material expert validation obtained a score of 85% the percentage of 82% is included in the "good" category, 3) the linguist validation scores a score of 91.1% in the "very decent" category. The trials conducted on students got a very good response which can be seen from the percentage score obtained by 88%. Thus this Android-based learning media is suitable for use as a learning medium.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline, Civics Learning

KATA PENGANTAR

Puji syukur terhadap Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga dapat memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran PPKN Kelas XI Menggunakan Articulate Storyline di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu tugas akhir pada program Strata-1 di program studi PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. H. Sutrisno, M.S.c., Ph.D selaku rector Universitas Jambi
2. Bapak Prof. Dr. M Rusdi, S.Pd., M.Sc selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Ibu Dr. Rosmawati, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
4. Bapak Drs. M Salam, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
5. Bapak Drs. Irzal Anderson, M.Si selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr.Drs. Akmal Sutja, M.Pd selaku Pembimbing Skripsi Utama yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing saya.
7. Bapak Heri Usmanto, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing Skripsi Kedua yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membimbing saya.
8. Bapak Dr. Rustam, S.Pd., M.Hum selaku Validator Ahli Bahasa, Bapak Drs. M Salam, M.Si selaku Validator Ahli Materi, dan Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd selaku Validator Ahli Media pada Skripsi saya.

9. Semua Dosen Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang sudah memberikan dan menyampaikan ilmu kepada saya.
10. Kepada nenek dan kakek saya yang tidak henti-hentinya selalu memberikan motivasi ,semangat serta do'a dan dukungannya kepada saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Kepada keluarga besar saya yang telah memberikan nasehat dan dukungannya kepada saya.
12. Serta teman-teman lainnya atas dukungan yang selalu diberikan kepada saya.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Jambi, Januari 2023

Penulis

Ira Septianti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Spesifikasi Produk	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	10
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Masalah.....	11
1.7 Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN TEORITIK	13
2.1 Media Pembelajaran.....	13
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.1.2 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran	14
2.1.3 Fungsi Media pada Pembelajaran	18
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran	20
2.1.4 Indikator Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	23
2.2 <i>Articulate Storyline</i>	24
2.2.1 Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	24
2.2.2 Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	26
2.2.3 Fungsi <i>Articulate Storyline</i>	27
2.2.4 Membuka dan Menjalankan <i>Articulate Storyline</i>	28
2.3 Pendidikan Kewarganegaraan	30

	Halaman
2.4 Penelitian yang Relevan	32
2.5 Kerangka Berfikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
3.1 Model Pengembangan	36
3.2 Prosedur Pengembangan	37
3.2.1 Analisis (<i>analysis</i>)	38
3.2.2 Perancangan (<i>design</i>)	39
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	39
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	39
3.2.5 Evaluasi (<i>evaluation</i>).....	40
3.3 Subjek Uji Coba.....	40
3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	40
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.5.1 Lembar Observasi	41
3.5.2 Angket Kebutuhan.....	42
3.6 Teknik Analisis Data	47
3.6.1 Analisis Angket Validasi Ahli Media dan Materi.....	48
3.6.2 Analisis Perhitungan Ahli Bahasa	50
3.6.3 Penilaian Angket dari Guru	51
3.6.1 Penilaian Angket Respon Siswa.....	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Hasil Pengembangan.....	55
4.1.1 Analisis (<i>analysis</i>)	56
4.1.2 Perancangan (<i>design</i>)	64
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	69
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	80
4.1.5 Evaluasi (<i>evaluation</i>).....	84
4.2 Pembahasan	85

	Halaman
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	90
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Implikasi.....	92
5.3 Saran.....	92
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Data Hasil Observasi terhadap Siswa	4
3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	42
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	43
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	44
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ujicoba Kelompok Besar dan Kelompok Kecil ...	45
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Respon Guru.....	46
3.6 Skala Penilaian Ahli Media, Materi, Bahasa	47
3.7 Kriteria Penilaian Ahli Media	49
3.8 Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	49
3.9 Kriteria Penilaian Ahli Bahasa	50
3.10 Skala Penilaian Penialaian Respon Guru.....	51
3.11 Kriteria Penilaian Penialaian Respon Guru	52
3.12 Kategori Tingkat Respon Uji Coba Kelompok Kecil.....	53
3.13 Kategori Tingkat Respon Uji Coba Kelompok Besar	54
4.1 Hasil Wawancara dengan Guru PPKn Kelas XI MAM Tj. Bonai	56
4.2 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik	57
4.3 Sistem Dinamika dan Demokrasi Pancasila	61
4.4 Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia	62
4.5 Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia	63
4.6 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis Android	66
4.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	70
4.8 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	74
4.9 Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	77
4.11 Hasil Respon Guru Mata Pelajan PPKn terhadap Media Pembelajaran PPKn Berbasis Android	78
4.12 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	81
4.13 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar.....	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Tampilan Layar Desktop	27
2.2 Tampilan Jendela <i>Welcome Articulate Storyline 3</i>	27
2.3 Tampilan Jendela <i>Import AS 3</i>	28
2.4 Tampilan <i>Scane</i> dengan satu <i>Slide Kosong</i>	28
2.5 Area Kerja <i>Slide Articulate Storyline 3</i>	29
2.6 Timeline <i>Slide Articulate Storyline 3</i>	29
2.7 Kerangka Berfikir	35
3.1 Model Pengembangan ADDIE	37
4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis Android	65
4.2 Perbaikan Intro Media Pembelajaran	71
4.3 Perbaikan Profil	71
4.4 Kompetensi Inti dan Dasar	72
4.5 Materi pada Media Pembelajaran	72
4.6 Petunjuk untuk Pemutaran Video Pembelajaran.....	72
4.7 Review Soal Latihan	73
4.8 Menu Kompetensi	76

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memotivasi upaya pembaruan dalam memanfaatkan hasil teknologi pada proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh *Association for Educational Communications* atau disingkat dengan AECT (1972) (dalam Warsita, 2018:15) bahwa penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan manajemen pembelajaran, serta pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Bahkan selama proses pembelajaran, penggunaan perangkat pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan retensi siswa. Teknologi digunakan dalam pendidikan sebagai sarana untuk memecahkan tantangan pendidikan dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran itu sendiri.

Perkembangan teknologi komunikasi dan teori yang dikembangkan melalui teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan menggunakan media pembelajaran berbasis web, video/televisi, media elektronik/presentasi adalah berbagai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat dilaksanakan dalam pendidikan (Rafmana, Chotimah dan Alfiandra, 2018).

Pasal 1 Angka 20 Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dikenal dengan proses belajar mengajar, terjadi apabila peserta didik, guru, dan bahan belajar berinteraksi dalam suatu “lingkar belajar” selama proses pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan pendidikan diperlukan berbagai komponen, seperti tujuan, konten atau materi

pembelajaran, strategi/metode, alat dan sumber daya, dan evaluasi, didaftar oleh Amri dan Rohman (2013:8) sebagai bagian dari sistem pembelajaran.

Selain adanya interaksi antara siswa dan guru yang berlangsung selama proses pembelajaran, terdapat juga komponen lainnya salah satunya adalah sumber belajar. Sebuah sumber belajar merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Diantara banyak alat bantu yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar adalah penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran sebagai bahan pembelajaran. Ini berarti bahwa berbagai media pendidikan dapat dianggap sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Berbagai macam media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa, dan diharapkan dengan memasukkan berbagai media ke dalam proses belajar mengajar akan membantu guru meningkatkan kinerja akademik siswa mereka. Serta guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar dengan memilih model, metode, dan pendekatan dalam pembelajaran, karena akibat dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan semakin banyak media pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa salah satu tuntutan kompetensi pedagogik dan profesional guru adalah mengembangkan sumber belajar dan bahan ajar.

Sejalan dengan Arsyad (2015:2) para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-aalat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, serta guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan

membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses desain untuk sebuah system pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar salah satu keuntungan menggunakan media adalah karena tingkatan siswa dalam menyimpulkan. Inilah tahap akhir perkembangan manusia, dimulai dengan berpikir konkret dan berkembang menjadi berpikir abstrak, dimulai dengan berpikir sederhana dan berlanjut ke berpikir kompleks (Nana Sundjana, 2010: 2).

Ketersediaan media pembelajaran memiliki relevansi yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Menyediakan media sebagai perantara dapat membantu dalam proses belajar mengajar karena ambiguitas materi dapat dikurangi dengan perantara media tersebut. Berbagai media dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan di kelas dan masing-masing siswa dapat belajar pada kondisi terbaiknya, yaitu dikondisi siswa benar-benar siap untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemampuan seorang guru untuk berhasil mengkomunikasikan ide-ide tertentu mungkin terhalang oleh penggunaan kata-kata atau kalimat-kalimat tertentu. Bahkan fitur materi yang paling halus pun dapat diraba berkat media. Akibatnya, siswa akan lebih mudah mengolah pengetahuan karena medianya (Arsyad, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai bahwa sarana dan prasarana yang tersedia sudah cukup memadai untuk menunjang proses kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah, seperti tersedianya laboratorium komputer dan proyektor, serta masing-masing siswa memiliki *smartphone* baik berbasis *android* maupun *IOS* yang bisa

dimanfaatkan sebagai media untuk penyampaian materi pembelajaran. Namun pemanfaatan dari alat-alat tersebut sebagai pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada belum dilakukan secara maksimal.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai adalah media pembelajaran cetak, hal ini dilakukan karna dianggap praktis dan mudah didistribusikan. Namun media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak atau video pembelajaran, maupun objek tiga dimensi pada materi pembelajaran. Sehingga mengakibatkan kurangnya keefektivitas dan minat belajar siswa, serta juga mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Ini menyebabkan mata pelajaran PPKn menjadi tidak menarik bagi siswa, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Data Hasil Observasi terhadap Siswa

NO	Aspek	A		B	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang menyenangkan.	6	22,22%	21	77,78%
2.	Pada kegiatan pembelajaran PPKn di kelas menggunakan	11	40,74%	16	59,26%

	media pembelajaran				
3.	Media Pembelajaran yang digunakan bervariasi	4	14,81%	23	85,19%

(sumber: Observasi terhadap siswa kelas XI pada mata Pelajaran PPKn)

Keterangan:

A : Respon siswa yang menyatakan “YA”

B : Respon siswa yang menyatakan “TIDAK”

Berdasarkan data dari tabel diatas, dari 27 orang siswa kelas XI lebih dari 50% siswa menyatakan pelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang tidak menyenangkan, hal ini terjadi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran terkhusus pada pelajaran PPKn diperlukan adanya media yang interaktif serta menarik karena materi pada mata pelajaran PPKn yang bersifat abstrak yang terdapat banyak bahan bacaan. Materi yang dijabarkan memiliki banyak wilayah yang harus dikuasai dalam mata pelajaran PPKn tersebut (Winarno, 2013:34). Selain itu, Winarno (2013:126) menekankan bahwa siswa biasanya menghadapi kebosanan ketika belajar tentang IPS secara umum, itu karena guru secara teratur menanamkan kemampuan untuk menyimpan atau mengingat informasi dan dengan demikian, siswa cenderung melihat pelajaran PPKn sebagai pengulangan.

Berdasarkan pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Yang mana di harapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik

untuk menjadikan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dalam hal ini, maka diperlukan ide-ide baru untuk menghidupkan kembali suasana kelas. Ini dapat dicapai sebagiannya melalui penggunaan bahan-bahan pendidikan yang merangsang atau mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan *software Articulate Storyline* sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn dan media pembelajaran ini belum pernah di terapkan atau digunakan sebelumnya di kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.

Rianto (2020:85) menurutnya penggunaan perangkat lunak ini mirip dengan penggunaan power point pada pembelajaran, namun lebih lengkap karena *software* ini mengkombinasikannya dengan fungsi *trigger* tanpa pengkodean yang mudah digunakan untuk memfungsikan tombol-tombol navigasi. Jadi penggunaan *Articulate Storyline* untuk membuat materi pembelajaran yang baru dan menarik tidaklah sulit, dan dapat dijadikan pilihan yang baik sebagai solusi untuk membuat konten atau media pendidikan. Jika penggunaan media *Articulate Storyline* diperbolehkan, dapat menjadi sumber inspirasi dan stimulasi belajar siswa, menurut Rafmana, Chotimah, dan Alfiandra (2018: 54). Menurut apa yang telah dikatakan sebelumnya, benar Media pembelajaran *Articulate Storyline* juga dapat digunakan untuk menambah dan menyempurnakan informasi selama proses

pembelajaran. Fakta bahwa informasi yang diberikannya terkini dan akurat berarti dapat bermanfaat bagi perilaku, pemikiran, dan perkembangan umum anak-anak, serta meningkatkan motivasi siswa.

Nabilah, Sesrita, dan Suherman (2020;81) mengutip *Articulate Storyline* sebagai keunggulan program karena merupakan *platform* multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh siswa dan guru. Menggunakan aplikasi ini tidak sulit karena mirip dengan PowerPoint. Pengguna dapat mempublikasikan *Articulate Storyline* ini sesuai dengan pilihannya sehingga dapat digunakan. Struktur *HTML5* dari perangkat lunak ini memungkinkan untuk diakses melalui internet, serta PC pribadi dan perangkat seluler seperti *smartphone*.

Bukhori dan Rohmah (2020:180) mengatakan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *software Articulate Storyline* memiliki kelebihan yaitu: 1) Aplikasi yang dapat dipublikasikan ke *Playstore*; 2) tampilan interaktif; 3) tersedia fitur pembuat kuis dan fitur lainnya yang dapat digunakan sesuai kebutuhan; 4) akses offline merupakan keunggulan media pembelajaran *Articulate Storyline*. 5) dapat di upload ke web atau bisa digunakan di perangkat lainnya.

Ketertarikan dari uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKN Kelas XI di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *SoftwareArticulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?
2. Bagaimana penilaian atau kelayakan dari Media Pembelajaran dengan menggunakan *SoftwareArticulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?
3. Bagaimana respon siswa dan penilaian guru terhadap Media Pembelajaran dengan menggunakan *SoftwareArticulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan seperti yang telah dikemukakan di atas, peneliti berusaha untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran PPKn dengan menggunakan *SoftwareArticulate Storyline* untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.
2. Mengetahui kelayakan dan efektifitas pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *SoftwareArticulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.

3. Mengetahui respon siswa dan penilaian guru terhadap Media Pembelajaran dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?

1.4. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran PPKn berbasis android dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Sumber materi dalam media pembelajaran ini adalah pembelajaran PPKn kelas XI sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.
2. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline*.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat diinstal di *smartphone* dengan system *android*, dengan format *.Apk*.
4. Media pembelajaran ini terdiri dari gambar, video, teks, dan musik , audio, serta dilengkapi konten navigasi bagi pengguna.
5. Umpan balik dari media ini adalah berupa evaluasi, yaitu latihan soal yang dilengkapi dengan hasil yang dicapai (nilai).
6. Opening aplikasi ini diawali dengan menu utama, profil peneliti, kompetensi dasar, tujuan, video, materi, latihan, dan petunjuk penggunaan aplikasi.

1.5. Pentingnya Pengembangan

1. Teoritis

Software Articulate Storyline dapat digunakan untuk membantu siswa belajar terutama pada mata pelajaran PPKN dan membantu guru dalam hal pembuatan media pembelajaran. Selain itu, peneliti yang melakukan penelitian terkait di masa depan dapat menggunakannya sebagai acuan atau referensi.

2. Praktis

a. Bagi guru

Dengan adanya hasil dari penelitian ini, dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai agar lebih menarik, efektif dan efisien.

b. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan bahwa *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang aplikatif yang menyenangkan siswa serta mempermudah siswa untuk mengerti, memahami dan menghayati tentang materi system hukum dan peradilan di Indonesia.

c. Bagi lembaga

Kami berharap institusi pendidikan memperhatikan hasil penelitian ini dan menggunakan media *Articulate Storyline* sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas. Sebagai bonus tambahan, lebih banyak sumber daya dan perangkat media pengajaran harus dimasukkan dalam lingkungan pendidikan.

d. Bagi penelitian

Sebagai konsekuensi dari penelitian ini, peneliti lain dapat menggunakannya untuk mengkaji lebih lanjut dan menyempurnakannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh peneliti.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* yang memuat informasi terkait materi Pembelajaran PPKn akan menjadi satu-satunya fokus penelitian ini.

b. Keterbatasan Pengembangan

Siswa kelas XI Madrasah Aliyah Muhamadiyah Tanjung Bonai mengikuti tahap uji coba pembuatan media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran PPKn yang berkaitan dengan sistem hukum dan peradilan di Indonesia, sistem dan dinamika demokrasi pancasila, dan dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia.

1.7. Definisi Istilah

a. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* menjadi suatu produk media pembelajaran dengan pengembangan ADDIE (*Analysis, Deseign, Develop, Implement, Evaluation*).

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung, di mana informan bertindak

sebagai penyampai pengetahuan, memerlukan penggunaan berbagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa.

c. Articulate Storyline

Articulate storyline merupakan alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai yang dibutuhkan.

BAB II KAJIAN TEORITIK

2.1. Media Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Kata Latin "medium", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", adalah sumber dari kata "media". Dalam bahasa arab perantara atau utusan menjadi peran utama media dalam komunikasi (Azhar Arsyad, 2015: 3). Azhar Arsyad (2015: 3) merujuk Gerlach dan Ely, yang mendefinisikan "media" sebagai orang, sumber daya, dan peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mempelajari pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan bahkan ruang kelas itu sendiri dapat dianggap sebagai semacam media dalam konteks ini. Sumber yang dikutip oleh Daryanto (2011:4), Criticos, mengemukakan bahwa dalam komunikasi, media berfungsi sebagai penyampai pesan antara komunikator dan khalayak yang dituju.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah “belajar” mengacu pada proses, metode, atau prosedur menjadi pembelajar. Gagne dalam Khanifatul (2013:14) menyatakan bahwa sistem belajar mengajar adalah seperangkat peristiwa yang diatur dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan memajukan proses belajar internal siswa. Sebuah sistem instruksional atau pembelajaran dirancang untuk membantu siswa belajar. Faktor yang paling signifikan dalam menentukan apakah siswa akan mempelajari sesuatu atau tidak adalah jenis informasi yang disampaikan kepada mereka.

Azhar Arsyad (2015:3-4) mengutip Heinich yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai mediator yang menyampaikan pesan atau informasi

antara sumber dan penerima untuk tujuan instruksional atau pengajaran. Purwono, Yutmini, dan Anitah (2014:129) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “setiap orang atau benda yang dapat membentuk kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap”. Ini berarti bahwa seseorang, konten, atau bahkan suatu peristiwa dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Ringkasnya, apa pun yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari satu orang ke orang lain dianggap sebagai bentuk media, guna membangkitkan rasa ingin tahu dan membangkitkan gairah belajar siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini dimungkinkan untuk membuat kesimpulan ini berdasarkan beberapa sudut pandang yang disebutkan di atas. Model pembelajaran langsung, di mana instruktur bertindak sebagai penyampai pengetahuan, cara terbaik untuk menyampaikan informasi kepada siswa adalah melalui berbagai media. Dengan pemanfaatan media pembelajaran, pendidikan dan pelatihan dapat terlayani dengan lebih baik. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang ide dan perasaan peserta didik, perhatian, dan bakat atau keterampilan tercakup dalam kategori ini.

2.1.2. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (211:32), yang mendefinisikan ada sembilan aspek utama yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media untuk mengajarkan suatu mata pelajaran: karakteristik siswa atau siswa, tindakan dan tingkat keterampilan instruktur, tujuan pembelajaran, hubungan antara pendidik dan siswa, tempat belajar, dan waktunya.

Arief S. Sadiman (2011: 84) mengemukakan bahwa pemilih media termasuk orang-orang yang a) berniat mendemonstrasikannya sebagai kuliah mengenai media, b) akrab dengan media, misalnya dosen yang terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit, dan d) percaya bahwa media dapat berbuat lebih dari yang dapat dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau semangat belajar siswa.

Menurut sudut pandang lain, standar berikut perlu diperhatikan saat memilih media:

- a) Kemampuan untuk menerima presentasi rangsangan yang benar (visual dan/atau aural)
- b) Kompetensi untuk menerima jawaban siswa yang sesuai (apakah itu tindakan verbal, auditori, atau kinestetik)
- c) Kemampuan mempertimbangkan kritik dan saran
- d) Pemilihan media utama dan sekunder untuk memberikan informasi atau rangsangan (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e) Tingkat kenikmatan (pilihan sekolah atau lembaga, guru, dan siswa), serta efektivitas biaya kegiatan (Azhar Arsyad, 2015:71).

Asumsi bahwa beragam jenis media merupakan komponen intrinsik dari proses pendidikan memberikan motivasi untuk kriteria yang digunakan untuk mengidentifikasi jenis media tersebut. Untuk alasan ini, ada sejumlah elemen yang harus dipertimbangkan dalam memilih media yang sesuai.

- a) Dengan cara yang sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Tujuan pembelajaran yang umumnya berlaku pada satu atau kombinasi dua

atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor digunakan sebagai landasan untuk memilih media yang akan digunakan di kelas.

- b) Sesuai untuk mendukung substansi ajaran yang bersifat faktual, konseptual, mendasar, atau generalisasi yang menyeluruh. Untuk memahami beragam jenis media, seperti film dan grafik, seseorang harus fasih dengan serangkaian simbol dan kode yang terpisah, yang pada gilirannya menuntut serangkaian proses mental dan bakat yang berbeda.
- c) Sesuatu yang relevan, adaptif, dan tahan lama. Tidak perlu mencoba membangun apa pun jika tidak ada cukup waktu, uang, atau sumber daya lain yang tersedia untuk melakukannya.
- d) Instruktur mahir dalam pemanfaatannya.
- e) Pengelompokan sasaran. Tidak selamanya media yang berhasil digunakan oleh organisasi besar juga akan berhasil jika digunakan oleh kelompok kecil atau individu.
- f) Kualitas pekerjaan teknis. Baik foto maupun foto yang digunakan untuk pengembangan visual harus memenuhi serangkaian standar teknis yang tepat. (Azhar Arsyad, 2015:74-76)

Lalu menurut Cahyadi (2019:53) prinsip pemilihan media pembelajaran secara umum ialah:

- a) Kesesuaian, media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan metode pembelajaran

- b) Kejelasan sajian, penyajian media secara keseluruhan salah satunya seperti penggunaan jenis huruf ataupun bahasa haruslah dapat memaparkan maksud pembelajaran secara jelas sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.
- c) Kemudahan akses bagi peserta didik untuk mendapatkan atau menggunakannya.
- d) Keterjangkauan media dari segi biaya (*cost*).
- e) Ketersediaan media yang digunakan dalam pembelajaran cukup banyak.
- f) Kualitas media yang akan dipergunakan haruslah cukup memadai, jelas, dan cukup nyaman untuk digunakan.
- g) Ada alternatif, tidak hanya berfokus atau bergantung pada satu media tertentu saja.
- h) Interaktifitas, mampu mendukung komunikasi dua arah secara interaktif.
- i) Organisasi, terdapat dukungan organisasi untuk mendapatkan, atau memperoleh media tersebut.
- j) Kebaruan, kebaruan media penting untuk dipertimbangkan sebab biasanya yang terbaru lebih mengikuti perkembangan saat ini dan lebih menarik bagi peserta didik.
- k) Berorientasi siswa

Sedangkan menurut Fikri dan Madona (2018:21) prinsip umum dalam pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya:

- a) Tujuan pemilihan dan penggunaan.
- b) Karakteristik media pembelajaran yang digunakan.

- c) Motivasi, partisipasi, serta umpan balik yang dihasilkan oleh media pembelajaran tersebut.

Dapat untuk membuat kesimpulan berikut dari fakta-fakta yang diberikan sejauh ini, dalam hal media guru tidak dapat memaksakan media tertentu pada siswa ketika saat pemilihan media pembelajaran. Karena media pendidikan harus disesuaikan dengan keterampilan peserta didik dan pendidik yang akan memanfaatkannya, serta kebutuhan bahan pembelajaran itu sendiri. Oleh sebab itu banyak hal yang harus diperhatikan saat pemilihan media pembelajaran, hal ini bertujuan supaya apa yang akan di informasikan kepadasiswa bisa diterima dengan baik dan efektif.

2.1.3. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Azhar Arsyad (2015:19) berpendapat bahwa fungsi mendasar dari media pendidikan adalah sebagai instrumen pengajaran, tetapi juga memiliki kekuatan untuk mempengaruhi setting, keadaan, dan lingkungan pengajar. Dalam proses belajar mengajar, Hamalik dikutip dalam Azhar Arsyad (2017:19) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam belajar mengajar dapat menyebabkan berkembangnya kebutuhan dan minat baru serta pembangkitan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar.

Ada berbagai macam tujuan media pendidikan sebagaimana dikemukakan oleh Arif S. Sadiman (2011:17) :

- a) Untuk satu hal, pastikan presentasi subjek tidak terlalu panjang.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan persepsi sendiri
- c) Sikap pasif siswa dapat dilawan dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dan beragam.

- d) Stimulus instruksional yang sama harus digunakan untuk semua siswa.
- e) Membuat perbandingan dan kontras dari keduanya.
- f) Membuat seseorang merasakan atau berpikir dengan cara yang sama

Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad (2015:20-21) mengemukakan bahwa media visual memenuhi empat fungsi, antara lain sebagai berikut :

- a) Salah satu fungsi utama media visual adalah untuk menarik perhatian siswa pada konten pelajaran yang memiliki makna visual yang terkait dengannya atau yang disajikan dengan teks yang menggambarkan materi pelajaran.
- b) Fungsi emosional media visual ditunjukkan dengan seberapa senang siswa mempelajari (atau membaca) buku bergambar.
- c) Para peneliti telah menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual membantu orang menyerap dan menyimpan informasi atau pesan yang termasuk dalam visual, yang mendukung gagasan bahwa media visual memiliki fungsi kognitif. Ini menunjukkan pentingnya media visual dalam pemrosesan informasi di otak.
- d) Bagi siswa yang tidak dapat membaca dengan baik, media visual yang memberikan konteks untuk menafsirkan teks membantu mereka mengatur dan menyimpan informasi dalam teks. Berikut adalah contoh bagaimana hasil penelitian menunjukkan bagaimana media pembelajaran berfungsi sebagai semacam *follback*.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2015:2-3) media pembelajaran harus mampu menarik minat siswa dalam belajar dikarenakan dua sebab, sebab yang pertama keterkaitan dengan kemanfaatan media untuk siswa, diantaranya:

- a) Ketertarikan dalam proses pembelajaran yang membuat siswa termotivasi untuk belajar.
- b) Siswa lebih muda memahami pelajaran yang sedang berlangsung karena bahan pembelajaran lebih bermakna.
- c) Siswa tidak merasa jenuh karena metode mengajar dapat lebih bervariasi.
- d) Aktivitas siswa tidak hanya mendengar keterangan guru saat melakukan kegiatan belajar melainkan siswa dapat mendemonstrasi, mengamati, dan lain-lain.

Sebab kedua terkait dengan pola pikir siswa, dimulai dari berpikir sederhana sampai berpikir kompleks, konkret sampai berpikir abstrak, dan rumit.

Dapat disimpulkan bahwa media pendidikan berfungsi untuk membuat aliran pengetahuan dari guru ke peserta didik lebih transparan. Karena ketersediaan media pembelajaran, siswa dapat melihat, melakukan, memerankan, dan memerankan konten pembelajaran daripada hanya mendengarkan guru mendiskusikannya. Ada beberapa metode di mana instruktur dapat mengkomunikasikan subjek kepada murid melalui media, dan inilah mengapa penting untuk menggunakannya.

2.1.4. Jenis Media Pembelajaran

Karena kemajuan teknologi, metode pendidikan juga berkembang bersama dengan masyarakat lainnya. Media yang berasal dari teknologi cetak adalah yang pertama dari empat jenis media Azhar Arsyad (2015:102) berdasarkan teknologi yang digunakan untuk membuatnya, yaitu :

- a) Ini mencakup semua bentuk teknologi audio-visual.

- b) Teknologi media berbasis komputer.
- c) Media yang tercipta berdasarkan teknologi komputer dan
- d) Teknologi cetak digabungkan.

Media pembelajaran diklasifikasikan oleh Seels dan Glasgow (dikutip dalam Azhari Arsyad 2015:35) sebagai media pembelajaran tradisional atau berbasis teknologi mutakhir, berdasarkan jenis media yang disampaikan.

1. Pemilihan bentuk media tradisional.

- a. Proyeksi overhead, slide, dan strip film adalah contoh proyeksi opaque (proyeksi diam).
- b. Sebuah visual non-proyeksi adalah salah satu yang bukan foto atau poster atau bagan atau grafik atau diagram atau pameran atau papan informasi.
- c. Ada banyak jenis rekaman audio yang tersedia di dunia audio.
- d. Presentasi multimedia, termasuk slide dan suara (pita).
- e. Contoh gambar dinamis yang diproyeksikan termasuk film, televisi, dan video.
- f. Ini termasuk buku teks, modul, buku teks berbantuan komputer, buku kerja, artikel ilmiah, serta handout cetak.
- g. Teka-teki, papan, dan game simulasi adalah contoh game
- h. Model, spesimen (contoh), dan manipulatif adalah contoh dari Media realia (peta, boneka).

2. Kemampuan untuk memilih dari berbagai bentuk teknis mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi dan kursus jarak jauh.

- b. Misalnya, permainan komputer, sistem pengajaran berbasis kecerdasan buatan (AI), atau CD interaktif adalah contoh media berbasis mikroprosesor.

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi lima kelompok berdasarkan ukuran dan kompleksitas alat dan perangkat yang digunakan, menurut Ibrahim yang dirujuk oleh Daryanto (2011:17). Subkategori ini meliputi proyeksi dua dimensi dan tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

"Azhar Arsyad, (2015:39)" mengacu pada "Kemp & Dayton" dalam bukunya, terdapat delapan daftar genre media yang telah terintegrasi, yaitu: media cetak, media panjang, *overhead transparencies*, audiotape, slide, dan filmstrip, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, computer.

Fadjarajani (2020:15), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori, diantaranya:

- a) Berdasarkan sifatnya, seperti media visual (gambar, ilustrasi, foto, atau poster), media audio (rekaman, atau radio), dan media audio-visual (video, film, slide dengan suara)
- b) Berdasarkan kemampuan jangkauannya. Media pembelajaran ini ditinjau dari jumlah audiens (siswa) dan pemakaian ruang dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang dipilih sesuai untuk proses pembelajaran.
- c) Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, seperti halnya media yang perlu diproyeksikan dengan bantuan alat yang khusus dan spesifik. Contohnya menggunakan LCD, dan media yang tidak perlu diproyeksikan dengan menggunakan alat yang khusus.

Berdasarkan perkembangan Husniyatus Zainiyati (2017:72) membagi media pembelajaran kedalam tiga kelompok yaitu:

- a) Media hasil teknologi cetak, merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis yang melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok dari media ini meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik.
- b) Media hasil teknologi audio-visual, cara menyampaikan hasil materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual, yang bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin, proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- c) Media hasil teknologi komputer, teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Berbagai jenis teknologi berbasis komputer pada umumnya dikenal *sebagai computer assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

2.1.5. Indikator Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Indikator penilaian menunjukkan kualitas pengembangan dengan pengukuran yang meliputi kelayakan media untuk diujicobakan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran (guru). Menurut Ariani dan Haryanto (2010:116) tentang kelayakan dan kualitas produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media menilai kelayakan produk berdasarkan segi medianya, ahli materi dari segi materi yang akan dikemas kedalam produk media. Dengan

divalidasi oleh ahli diharapkan produk media itu memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran.

Menurut pendapat Walker dan Hess dalam Arsyad (2017:219) memberikan kriteria dalam meriview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kualitas:

1. Kualitas isi dan tujuan, ini meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas instruksional, meliputi pemberian kesempatan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dan pemberian dampak bagi siswa, guru, serta pembelajarannya.
3. Kualitas teknis, meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan/tayangan, penayangan jawaban, pengelolaan programnya, dan pendokumentasian.

Berdasarkan aspek dan indikator penilaian kelayakan media pembelajaran yang telah disebutkan di atas. Penyusunan kisi-kisi angket tentang penilaian kelayakan media pembelajaran akan mengacu pada aspek dari aspek dan indikator tersebut namun dengan penyesuaian.

2.2. *Articulate Storyline*

2.2.1. Pengertian *Articulate Storyline*

Artikulate Storyline, menurut Purnama dan Asto, adalah perangkat lunak yang memfasilitasi komunikasi atau presentasi (2014:276). Karena itu, *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi kepada audiens yang dituju. Kemampuan teknis dan

kreatif dapat disatukan dalam plot yang dapat dipahami, yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Menggunakan semua kekuatan ini bersama-sama dapat menghasilkan presentasi yang tidak hanya menarik bagi audiens, tetapi juga menarik mereka sebagai peserta.

Ada berbagai macam bentuk perangkat lunak presentasi yang dapat digabungkan dalam bentuk *Articulate Storyline*, antara lain:

- a) Audio;
- b) Video;
- c) Presentasi Dibuat Menggunakan *Adobe Flash* (menggunakan *Macromedia Flash*)
- d) Proyektor untuk presentasi (menggunakan *Macromedia Projector*)
- e) Berbentuk Flash Banner (menggunakan *Flash Banner Creator*)
- f) Camtasia
- g) Program seperti Powerpoint dan lainnya.

Articulate Storyline yang akurat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif karena begitu banyak program *authoring tools*. Alat pemrograman campuran perangkat *Articulate Storyline* yang mengartikulasikan dapat membantu desainer belajar di tingkat apa pun, dari pemula hingga ahli. Memformatnya sebagai situs web pribadi, CD, pengolah kata, atau Learning Management System (LMS) lebih nyaman bagi pengguna (Dhamma, 2019). Sebagai *brainware* cerdas dasar dengan proses instruktif interaktif melalui templat yang dapat dipublikasikan secara offline atau online, perangkat lunak *Articulate Storyline* memiliki keunggulan. Metode instruksional interaktif dapat dibuat dengan menggunakan template ini.

Media (format file) seperti teks, foto dan grafik (termasuk animasi dan video) semuanya dapat digabungkan menjadi satu file digital (terkomputerisasi) untuk tujuan menyampaikan informasi kepada khalayak luas melalui penggunaan multimedia (format file). Teks, foto, grafik, musik, animasi, video, dan interaktivitas semuanya dapat menjadi bagian dari presentasi multimedia untuk menjangkau khalayak yang lebih luas (Niken dan Haryanto 2010:11).

2.2.2. Kelebihan *Articulate storyline*

Dimungkinkan untuk membuat template anda sendiri dan menggunakan template yang sudah ada di *software Articulate Storyline*, dalam pembuatan media komunikasi atau presentasi. Bagi mereka yang tidak ingin menggunakan template yang sudah jadi, anda dapat menyesuaikan karakter sesuai kebutuhan Anda.

Selain itu, program *Articulate Storyline* memudahkan pembelajaran, mendorong orisinalitas dan kreativitas instruktur, dan memberi mereka cara untuk menemukan jawaban atas masalah bahkan ketika mereka sibuk dengan proses menghasilkan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Program ini merupakan solusi dari masalah standar pendidikan yang semakin memburuk dan alternatif dari terbatasnya kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru (Hesta Rafmanan, 2018: 54).

Dimungkinkan bagi siswa untuk segera menunjukkan dan terlibat dengan topik yang mereka pelajari, karena di dalam *software Articulate Storyline* disediakan menu-menu yang praktis salah satunya untuk menambahkan kuis. Ada beberapa keuntungan menggunakan *Articulate Storyline* untuk membuat materi pendidikan yang disukai siswa. Menurut Omniplex.co, berikut beberapa keuntungan mengadopsi *Articulate Storyline* sebagai software pembuat media

pembelajaran: Presentasi akan lebih baik, lebih detail dan unik. Presentasi Anda akan lebih mudah disatukan menggunakan format multimedia seperti video, gambar, dan garis waktu. Hasilnya, Anda akan dapat membuat presentasi yang menarik.

2.2.3. Fungsi *Articulate storyline*

Software Articulate Storyline menyediakan empat fitur yang berguna untuk membuat media pembelajaran online dan offline berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Berikut ini adalah fungsi-fungsinya:

- a) Alat Pembelajaran *Dricalate* dan *Storyline* yang interakti untuk medesain.
- b) Memiliki 11 variasi dalam pembuatan pertanyaan selain pertanyaan menjodohkan, pilihan ganda, dan esai, *Quiz Maker* memungkinkan membuat pertanyaan atau soal-soal yang interaktif.
- c) Materi pembelajaran interaktif dan pertanyaan yang dibuat menggunakan *Articulate storyline Engage* dan *Articulate storyline Quiz Maker* dapat digunakan dengan alat presentasi digabungkan menggunakan *Articulate storyline Presenter*. Aplikasi ini secara otomatis ditambahkan ke perangkat lunak Power Point setelah diinstal.
- d) Video Encoder adalah bagian penting dari perangkat lunak untuk membuat film instruksional dari video yang sudah ada sebelumnya. Ini juga dapat digunakan sebagai perekam video, menghasilkan video Flash yang dapat diposting online sebagai video instruktif. Anda juga dapat mengunggah video ke Youtube.

2.2.4. Membuka dan Menjalankan *Articulate Storyline 3*

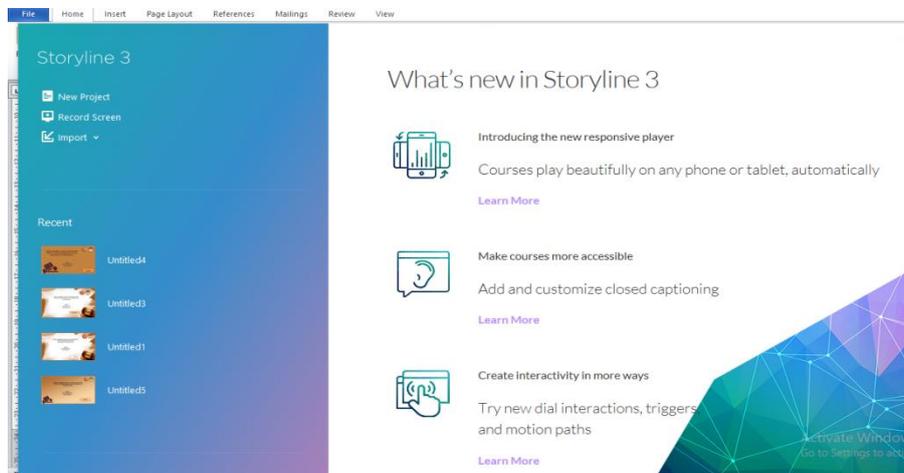
Berikut ini merupakan langkah-langkah untuk membuka dan menjalankan program *Articulate Storyline 3* yaitu:

1. Buka terlebih dahulu program *Articulate Storyline 3* pada layar desktop, lalu double klik pada *icon Articulate Storyline 3*.



Gambar 2.1 Tampilan Layar Desktop

2. Lalu akan muncul halaman *welcome* dari *Articulate Storyline 3*,

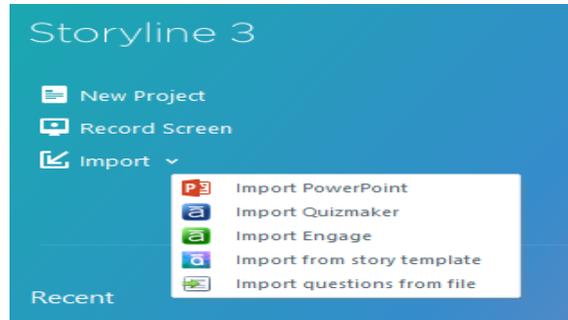


Gambar 2.2 Tampilan Jendela *Welcome Articulate Storyline 3*

Pada halaman Jendela *Welcome Articulate Storyline 3* terdapat empat pilihan untuk memulai *Articulate Storyline 3*, yaitu:

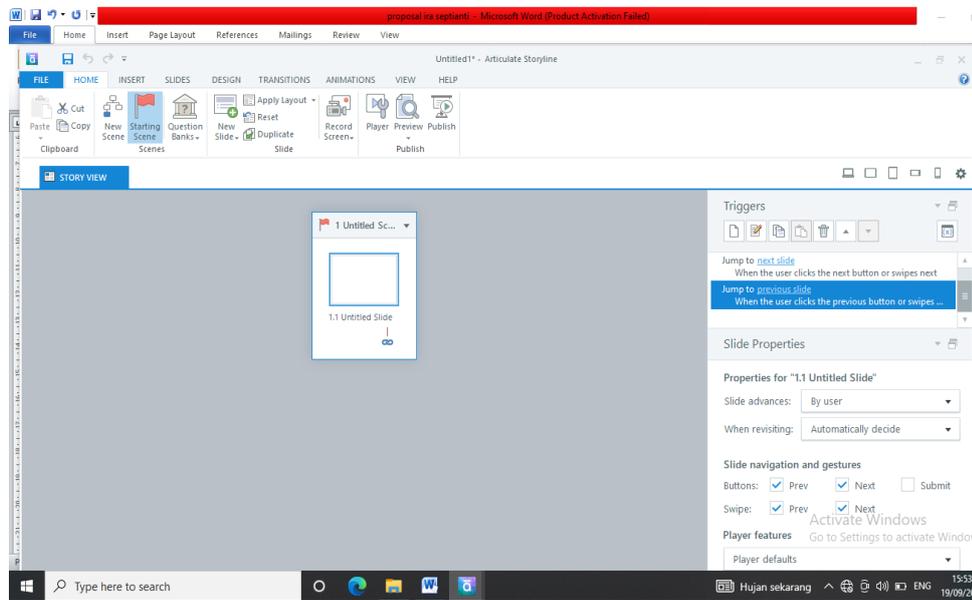
- 1) *New Project*, yaitu menu yang dipilih untuk membuat projek/presentasi baru pada program *Articulate Storyline 3*.
- 2) *Record Screen*, untuk merekam layar saat projek/presentasi dijalankan.

- 3) *Import*, mengimpor file proyek/presentasi dari *template* lainnya selain aplikasi *Articulate Storyline 3*, misalkan menggunakan aplikasi *PowerPoint*.



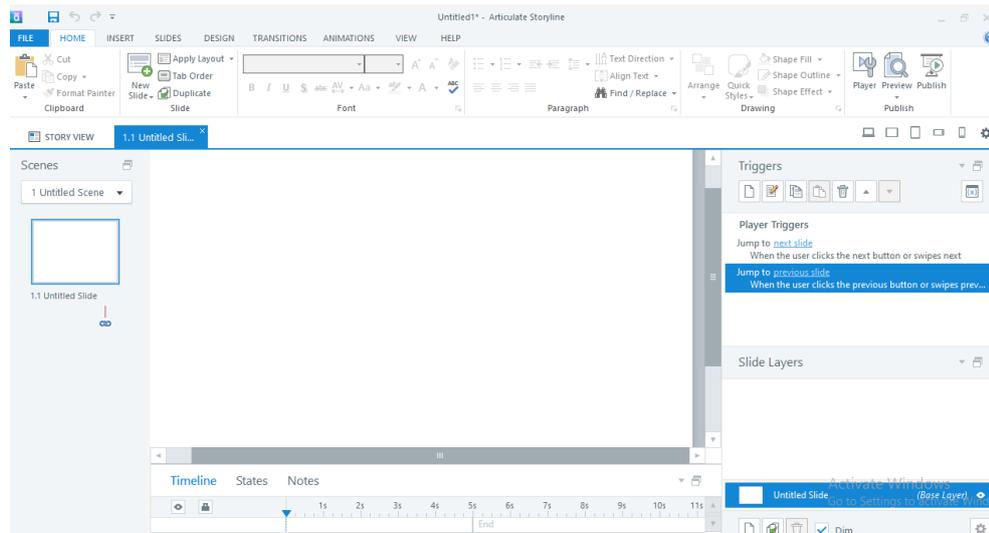
Gambar 2.3 Tampilan Jendela *Import AS 3*

- 4) *Recent*, merupakan tampilan dari riwayat proyek/presentasi yang sudah di simpan.
3. Selanjutnya pilih salah satu dari empat pilihan diatas, proyek baru akan muncul di layar komputer anda dan program bisa dijalankan. Bisa dilihat pada gambar 2.4



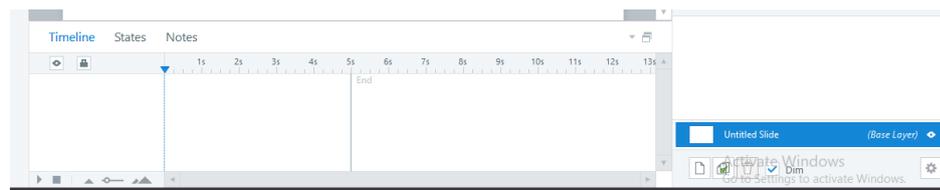
Gambar 2.4 Tampilan *Scene* dengan satu *slide* kosong

4. Kemudian klik *double* pada *scane* tersebut untuk memulai bekerja pada *slide*



Gambar 2.5 Area kerja *Slide Articulate Storyline 3*

5. Pada bagian bawah *slide* terdapat *Timeline*. *Timeline* ini digunakan untuk mengatur berapa lama sebuah objek akan ditampilkan pada media



Gambar 2.6 *Timeline Articulate Storyline 3*

6. *Articulate Storyline 3* siap digunakan

2.3. Pendidikan Kewarganegaraan

Pelajaran PPkn merupakan mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan formal baik dari usia dini maupun sampaikan ke perguruan tinggi. Dan seyogyanya pendidikan kewarganegaraan sebagai *civic education* harus diberikan dan dipahami oleh setiap warga Negara Indonesia, karena pendidikan kewarganegaraan merupakan pembelajaran mengenai konsep kewarganegaraan dan merupakan pembelajaran mengenai kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat. Serta pendidikan kewarganegaraan merupakan sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami dan mampu

melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diri sebagai warganegara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Menurut Sutrisno (2018:42) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ideologi pancasila, yang didalamnya terdapat nilai-nilai dasar berprikemanusiaan dan berprikeadilan yang tentu menjadi dasar konsep warga negara, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pendidikan kewarganegaraan.

Untuk membantu kaum muda tumbuh menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab yang dapat diandalkan untuk bekerja demi tujuan bersama atas nama diri mereka sendiri, keluarga mereka, komunitas mereka, dan negara mereka, pendidikan kewarganegaraan harus diberikan (Rahayu, 2007:17). Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a) Berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Secara umum Maftuh dan Sapriyah (2005:30) berpendapat bahwa untuk menjamin agar semua warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizen*), negara harus mengembangkan pendidikan kewarganegaraan untuk menjamin warga negara memiliki kecerdasan kewarganegaraan, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Serta kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Warga negara yang memiliki kecerdasan kewarganegaraan berupa kualitas intelektual, emosional, sosial, dan spiritual.

2.4. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Igna Sius Anggul (2021) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sistem Informasi dan Komunikasi Digital“. Jenis penelitian ini adalah *research and development (R&D)* dengan menggunakan *waterfall*. Hasil perhitungan angket dari validasi siswa kelas X MM 2 SMK Negeri 6 Kupang, dengan jumlah siswa 20 siswa, hasil rata-rata dari 20 siswa menunjukkan bahwa 1.787 dibagi jumlah siswa, yaitu 20 siswa, dan mendapatkan nilai akhir 89 % dan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan besaran hasil akhir pengisian angket oleh siswa, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sistem informasi dan komunikasi digital, khususnya materi logika dan algoritma komputer di kelas X MM 2 SMK Negeri 6 Kupang.
2. Miftahul Jannah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Interaktif Media *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam. Studi dikelas X SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang (2021). Peneliti ini menggunakan kuesioner validitas serta kuesioner kepraktisan untuk mendapatkan datanya. Metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif digunakan. Materi pembelajaran menampilkan desain yang menarik secara visual. Validasi ahli media 86% dan penilaian validasi dari ahli materi 82% dengan kategori sangat layak. Uji coba dilakukan terhadap 36 responden, uji coba produk terbatas memperoleh nilai dengan persentase 87,77% termasuk dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* dapat dipercaya dan relevan.

3. Penelitian Sri Indasah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* Pada Kelas X SMA Kelas X pada Materi Klasifikasi Kehidupan” (2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah cerita tentang klasifikasi makhluk hidup dapat diartikulasikan melalui media, serta reaksi pengajar dan siswa terhadap cerita tersebut. Studi ini disebut sebagai R&D dalam model Borg and Gall, yang mengacu pada revisi produk tahap ketujuh sebagai Research and Development (R&D). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Ada peringkat 66,6 persen dari ahli materi pelajaran; 85,23 persen dari spesialis media; 96 persen dari ahli bahasa; dan 85,64% dari profesional teknologi informasi. Semua spesialis kami telah memberikan peringkat 83,38 persen pada skala satu banding satu. Persentase nilai tes membaca yang dicapai oleh pendidik adalah 91,83 persen, tetapi persentase nilai tes membaca yang dicapai siswa adalah 92,85 persen. Seperangkat kriteria yang cukup realistis digunakan dalam kriteria ini, yang mencakup

mempertimbangkan nilai ini. Persentase evaluasi berdasarkan jawaban instruktur adalah 84%, sedangkan persentase penilaian berdasarkan tanggapan siswa adalah 84,82%. Kriteria ini mempertimbangkan nilai ini sebagai salah satu kriteria terbaik. Media *Articulate Storyline* untuk materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas X ditemukan dapat diterima untuk digunakan di dalam kelas, sesuai dengan hasil evaluasi.

4. Kesimpulan perbedaan penelitian ini dengan tiga penelitian relevan diatas yaitu:
 - a. Penelitian sebelumnya produk media pembelajaran yang dikembangkan berbasis web *HTML5*, sedangkan penelitian ini produk media yang dikembangkan berbasis android dengan bantuan *software APK 2 Builder*.
 - b. Penelitian sebelumnya evaluasi atau latihan soal pembelajaran pada produk media yang dikembangkan menggunakan satu variasi *quizmarker*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *double varian quizmaker*.
 - c. Penelitian sebelumnya karna produk media pembelajaran berbentuk web *HTML5* maka memerlukan jaringan internet (*online*), sedangkan pada penelitian ini produk pengembangan bisa digunakan secara *online* ataupun *offline* karena produk berbasis android.
 - d. Secara umum desain produk media pembelajaran setiap penelitian berbeda sesuai dengan analisis kebutuhan dari masalah yang dikembangkan peneliti.

2.5. Kerangka Berfikir

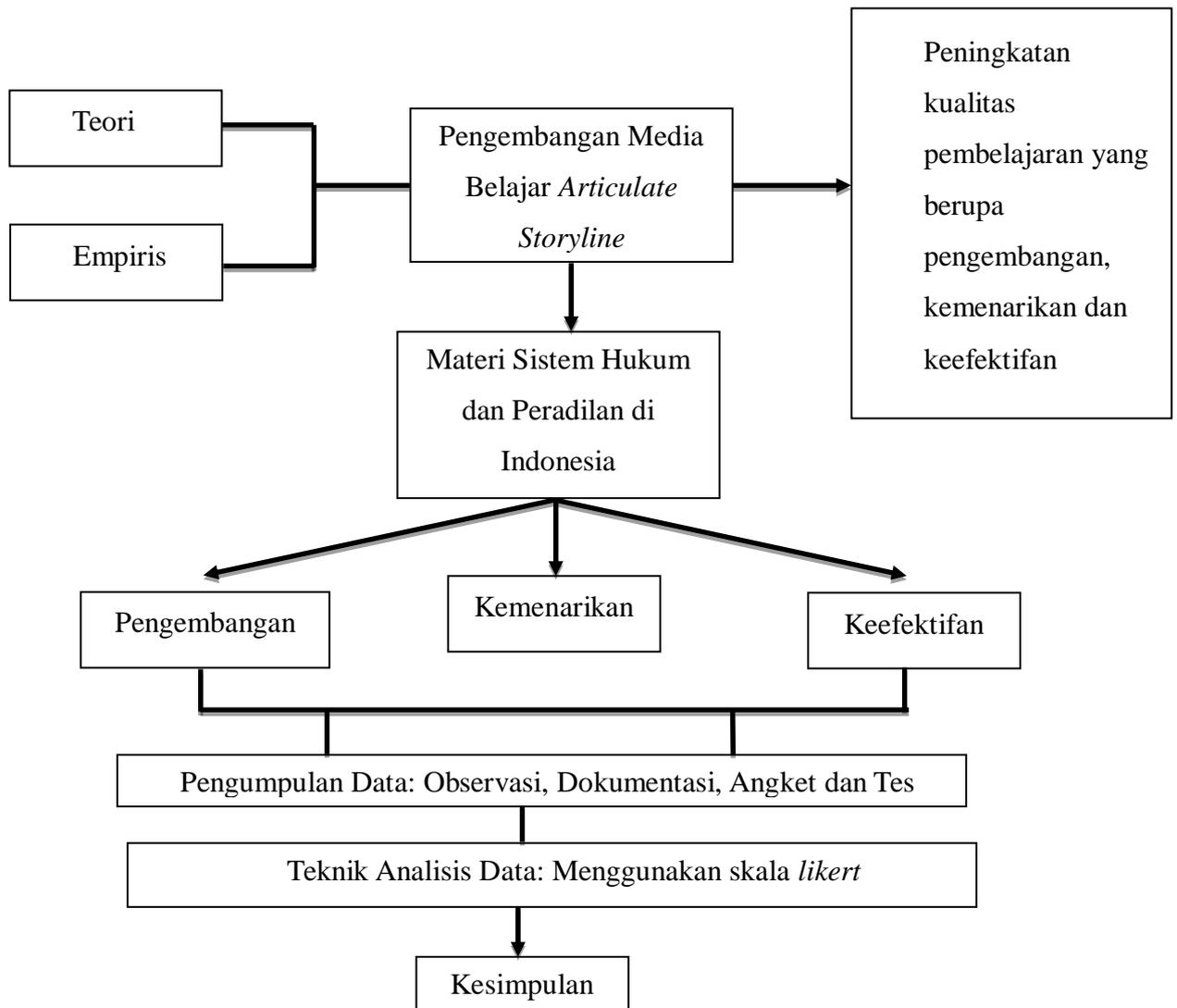
Umar Sekaran menjelaskan dalam Sugiono (2017:60) bahwa kerangka kerja adalah model konseptual tentang bagaimana teori mengaitkan berbagai masalah yang telah diakui sebagai perhatian penting. Sehingga kerangka penelitian penting harus adanya dalam suatu penyusunan laporan penelitian guna mengetahui bagaimana teori yang digunakan dan temukan peneliti hingga pada pembahasannya.

Pesatnya kemajuan teknologi telah berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Sebagai hasil dari penggunaan teknologi dalam pendidikan, proses pembelajaran dapat dibuat lebih menghibur, lebih mudah untuk diterapkan dan lebih cepat untuk diselesaikan. Pendidik diharapkan dapat menggunakan teknologi ke dalam proses pembelajaran sesuai dengan standar isi Kurikulum 2013 “penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendorong efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Pada kenyataannya, instruktur tidak berhasil menggunakan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran PPKn tentang materi sistem hukum dan sistem peradilan di Indonesia.

Akibatnya, siswa menganggap pelajaran PKn membosankan dan tidak menarik. Kemampuan mengingat biasanya ditanamkan pada anak-anak sebagai hasil dari pengajaran guru PKn sebagai pembelajaran hafalan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menemukan solusi yaitu dengan membuat media pembelajaran berbasis android yang dilengkapi kemampuan gambar dan video serta tampilan yang menampilkan kompetensi, tujuan, sumber daya, dan soal latihan. Perangkat lunak *Articulate Storyline* digunakan

oleh peneliti untuk membuat materi pendidikan. Perangkat lunak *Articulate Storyline*, bila digunakan bersama dengan informasi sistem hukum dan peradilan di Indonesia, dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Peneliti menggambarkan kerangka berfikir dari penelitian ini yaitu:



Gambar 2.7 Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENELITIAN

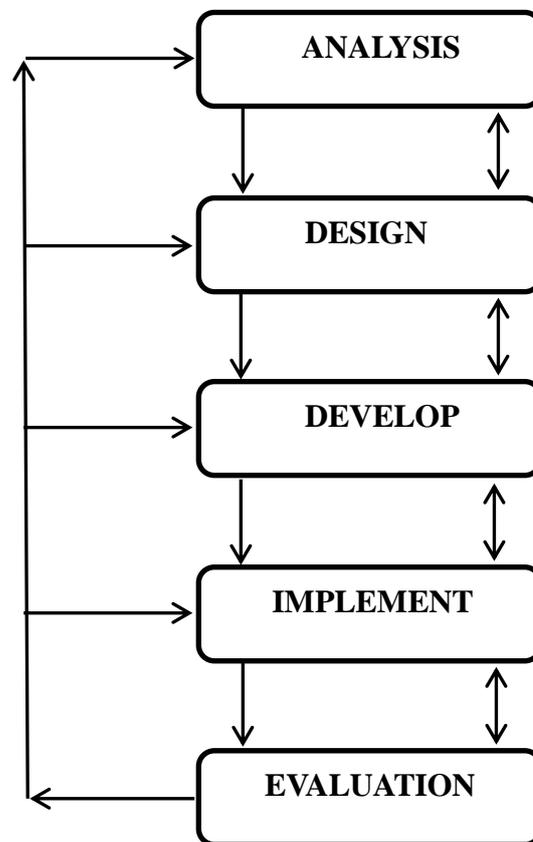
3.1. Model Pengembangan

Itu berada di bawah payung penelitian pengembangan atau R&D, yang merupakan penelitian yang berfokus pada pengembangan produk baru atau peningkatan yang sudah ada. Selain itu, program instruksional dan metodologi pengajaran dapat dikembangkan. Selain buku, film, dan animasi, bisa juga dalam bentuk aplikasi. Misalnya, menurut Gumantri (2016:283), Untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada, penelitian dan pengembangan merupakan proses atau rangkaian proses yang harus diikuti. Sebagai hasil dari pengujian produk yang teruji, dan dapat di pertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan, sebagaimana didefinisikan oleh Borg dan Gall, adalah strategi penelitian yang digunakan untuk membuat atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (dalam Sugiyono, 2015).

Dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, temuan penelitian ini akan disajikan dalam bentuk media pembelajaran PPKn yang berfokus pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia. Menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Bimbingan dari ADDIE, menurut Gumantri (2016: 286), diberikan dalam proses pembuatan sarana dan prasarana program pelatihan yang efektif sekaligus dinamis. ADDIE memiliki fitur untuk ini.

3.2. Prosedur Pengembangan

Paradigma pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi/umpan balik adalah semua istilah yang digunakan untuk menggambarkan fase-fase ini. Setiap langkah dievaluasi untuk memastikan proses mengarah ke tujuan yang diinginkan. Grafik berikut menggambarkan paradigma pengembangan ADDIE secara keseluruhan:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Gumantri, 2016:287)

3.2.1. Analisis (*analysis*)

Menganalisis kebutuhan untuk produksi media pembelajaran adalah tugas utama dalam tingkat studi ini. Berikut ini adalah beberapa tugas analitis peneliti:

1. Analisis kebutuhan peserta didik

Merupakan langkah yang diperlukan untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan atau respon siswa terhadap media yang digunakan dan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran PPKn. Untuk mengetahui hal ini maka diperlukan penyebaran angket kepada peserta didik.

2. Analisis sumber daya teknologi

Analisis ini penting karena akan membantu menentukan apakah guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, penggunaan teknologi dalam pendidikan, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran PPKn. Kegiatan ini juga dilakukan dengan penyebaran angket kepada peserta didik.

3. Analisis materi

Pemilihan materi perlu disesuaikan dengan keseluruhan kurikulum dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang digunakan di sekolah. Langkah ini ditempuh agar berbagai media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan kemampuan yang dimiliki siswa. Dengan tujuan agar siswa mampu mengidentifikasi materi-materi pada pembelajaran PPKn.

3.2.2. Perancangan (*Design*)

Materi, latihan dan analisis yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, teknik, dan materi semuanya dibahas dalam tahap desain ini. Menurut Branch (dalam suryani,2018:127), prosedur umum kegiatan desain adalah membuat

flowchart dengan Mendefinisikan format produk akhir dan merancang rencana pengujian adalah langkah pertama.

3.2.3. Pengembangan (*Development*)

Menurut Gumantri (2016:287-288) Pengembangan adalah tindakan mengambil ide yang telah dipahami sebelumnya dan memasukkannya ke dalam tindakan nyata. Pengujian sebelum implementasi merupakan langkah penting dalam tahap pengembangan ini. Tim validator media dan tim validator materi akan terlebih dahulu memvalidasi media sebelum diberikan kepada siswa untuk diuji. Produk akan selesai atau dinilai baik apabila sudah sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli. Dalam penelitian ini media pembelajaran dirancang dengan kombinasi teks, video, dan gambar.

3.2.4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Artinya, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia siap dipasangkan (dinstal) sedemikian rupa sehingga sesuai dan layak digunakan atau diujicobakan pada pembelajaran PPKn kelas XI di Madrasah Muhamadiyah Tanjung Bonai.

3.2.5. Evaluasi (*evaluation*)

Gumantri (2016:288) Ketika sebuah model dibangun, itu harus dievaluasi untuk melihat apakah itu efektif dan memenuhi harapan awal atau tidak. Pada model pengembangan ADDIE evaluasi menurut Tegeh (2014:43) evaluasi terbagi atas evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi yang terjadi disetiap tahap yang yang digunakan sebelumnya. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir

dan ini merupakan hasil dari respon siswa untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

3.3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Madrasah Muhammadiyah Tanjung Bonai. Pada waktu yang berbeda, subjek eksperimen dibagi menjadi kelompok besar dan kecil. Kelompok kecil memiliki 6 siswa, sedangkan kelompok besar memiliki dua puluh satu siswa. Sebuah kuesioner akan diberikan kepada siswa untuk mendapatkan masukan mereka pada materi pembelajaran yang dihasilkan untuk menilai kelayakannya. Ini akan membantu untuk mengetahui apakah dapat menggunakan media pembelajaran ini atau tidak.

3.4. Jenis Data dan Sumber Data

Data kualitatif dan kuantitatif keduanya digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini tentang pembuatan media pembelajaran. Data kualitatif mengacu pada informasi yang diperoleh dari rekomendasi dan kritik yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik dan siswa selama tahap validasi produk dalam penyelidikan ini. Ketika datang ke data kuantitatif, ini berkaitan dengan jawaban yang diberikan anggota tim validasi, guru, dan siswa untuk survei.

3.5. Instrument Pengumpulan Data

Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2000:134), peneliti memilih dan menggunakan instrumen pengumpulan data untuk membuat operasi pengumpulan data lebih sistematis dan lugas. Misalnya tes, angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi semuanya akan menjadi bagian dari proses pengumpulan data, sebagaimana dikemukakan oleh Gray (dalam Sugiyono 2019:156), yang menyatakan bahwa instrumen adalah alat ukur. Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan.

Studi pengembangan ini menggunakan jenis instrumen penelitian sebagai berikut:

3.4.1. Lembar Observasi

Proses pengamatan adalah proses yang kompleks, termasuk sejumlah proses biologis. Persepsi dan memori dianggap sebagai dua aktivitas terpenting dalam kehidupan manusia (Sugiyono, 2014:145).

Untuk lebih memahami bagaimana *Articulate Storyline* dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, perlu melakukan analisis menyeluruh, peneliti akan melakukan observasi di Madrasah Muallimin Muhamadiyah Tanjung Bonai pada pelajaran PPKn kelas XI terkhusus pada materi system hokum dan peradilan di Indonesia. Data dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajan yang di kembangkan.

3.4.2. Angket Kebutuhan

Survei kebutuhan siswa, angket validasi media, angket validasi materi serta angket validasi bahasa digunakan dalam penelitian ini. Berikut kisi-kisi dari angket tersebut:

1. Angket yang diberikan kepada tim ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa pada tahap validasi. Angket tersebut digunakan untuk mengambil data kualitatif berupa saran dan perbaikan.

Berdasarkan kriteria menurut pendapat Walker dan Hess (dalam Arsyad,2015:219) peneliti membuat kisi-kisi instrument penelitian sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini

Table 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir penilaian
Kualitas teknis	Ukuran relative objek atau icon yang harus tampak dari gambar
	Kesesuaian kontras warna, focus dan ukuran tata letak
	Kesesuaian ukuran teks dan jenis font
Kualitas tampilan	Gambar, animasi dan video
	Tombol navigasi
	Kesesuaian gambar/foto dengan materi
	Tombol navigasi berjalan dengan baik
	Feedback pada evaluasi membuat pemahaman soal bertambah

Indikator Penilaian	Butir penilaian
Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai
Kemudahan dalam penggunaan	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran
	Media bisa dipakai kapan saja dan dimana saja

(sumber: modifikasi Azhar,2017:219)

Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Isi ketetapan dan kesesuaian materi	Penyesuaian materi dengan RPP mata pelajaran PPKn, KI dan KD
	Penyesuaian materi dengan indicator dan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian video dan gambar yang digunakan terhadap materi pembelajaran
	Soal-soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran
Kemenarikan dan manfaat	Pentunjuk dan Materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa
	Siswa dapat menggunakan media sebagai sumber belajar mandiri
	Media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> ini

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
	dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah

(sumber: Modifikasi Azhar Arsyad, 2017:219)

Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Penyesuaian dengan tingkat perkembangan dari siswa	Penyesuaian dengan perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotorik dari siswa
komunikatif	Penyampaian informasi yang jelas
	Penyesuaian kaidah bahasa yang tepat
	Pemahaman terhadap suatu pesan atau informasi
Penggunaan icon dan istilah	Penggunaan istilah yang konsisten
	Penyesuaian dan konsistensi penggunaan simbo-simbol

(Sumber: Modifikasi Azhar Arsyad, 2017:219)

2. Instrument angket ujicoba untuk melihat persepsi peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* untuk siswa kelas XI, ini dilakukan melalui uji coba kelompok besar dan kelompok kecil, serta dengan guru.

Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ujicoba Kelompok Besar dan Kelompok Kecil

Indikator penilaian	Butir Penilaian
Tampilan dan isi	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> memotivasi saya untuk mempelajari materi tentang norma dan keadilan, dan itu mendorong saya untuk melakukannya.
	Karena materi disediakan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami, saya dapat mengambil informasi dengan cepat.
	Karena jenis huruf yang tepat telah dipilih, isinya sangat mudah untuk saya baca.
	Penyajian warna dalam media tidak membosankan.
	Ukuran font yang digunakan pada media berbagai bentuk dapat dibaca dengan mudah.
	Petunjuk media pembelajaran yang mudah dipahami
	Gambar, video dan animasi yang tersedia di mediamembantu saya memahami materi pelajaran.
	Metode evaluasi ini mendorong saya untuk menjadi lebih berpengetahuan.
Efisiensi media	Dalam hal penggunaan media, tidak ada ruang untuk kesalahan.

(Sumber: Modifikasi Azhar Arsyad, 2017:219)

Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Respon Guru

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Tampilan dan isi	Desain tampilan media pembelajaran yang menarik dengan kombinasi warna yang tepat
	Jenis tulisan dan ukuran yang sesuai dan bahasa yang digunakan muda dipahami
	Pengoperasian program dan petunjuk media pelajaran yang mudah dipahami
	Materi dalam media pembelajaran disajikan dengan menarik dan mudah dipahami
	Bentuk evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Tidak ada eror pada saat penggunaan media
	Kemenarikan media berbasis <i>Articulate storyline</i> untuk digunakan dalam proses pembelajaran
Efisiensi dan manfaat media	Gambar dan video membantu pemahaman pada materi
	Bentuk evaluasi yang lebih menarik
	Desain media interaktif berbasis <i>Articulate storyline</i> secara keseluruhan
	Media interaktif berbasis <i>Articulate storyline</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar

(sumber: Modifikasi Azhar Arsyad, 2017:219)

3.6. Teknik Analisi Data

Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan selama proses penelitian. Untuk memperoleh informasi kualitatif, peneliti mengandalkan umpan balik dari para validator produk seperti ahli bahasa, materi, media serta respon guru dan siswa. Hasil yang diperoleh dari angket para validator menjadi dasar statistik kuantitatif. Data tersebut diperiksa dan diubah menjadi data interval menggunakan skala Likert, yang kemudian digunakan untuk menghitung nilai skor. Jadi data kuantitatif berasal dari respon tim validasi, pengajar, dan siswa terhadap angket validasi, sedangkan data deskriptif diperoleh dari analisis data.

Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, perspektif, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu gejala atau peristiwa pendidikan, seperti yang dijelaskan oleh Djaali (2008:28). Sikap, sudut pandang, dan persepsi tentang suatu peristiwa atau fenomena sosial tertentu dapat dipastikan dengan menggunakan skala Likert menurut Riduan (2015:16). Kriteria penilaian tim ahli (ahli media, bahasa, materi, respon guru dan siswa) akan dinilai berdasarkan skala Likert lima poin dengan kriteria yang tercantum di bawah:

Table 3.6 Skala penilaian ahli media, materi, dan bahasa

Pernyataan sikap	Sangat Baik/Sangat Setuju/Sangat Menarik	Baik/Setuju/Menarik	Ragu-ragu	Tidak Baik/Tidak Setuju/Tidak Menarik	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik
Pernyataan positif	5	4	3	2	1
Pernyataan negative	1	2	3	4	5

(Sumber: Sugiyono,2017:157)

Hasil jawaban dari tim ahli (ahli media, bahasa, materi dan guru) termasuk juga hasil uji coba produk kepada siswa merupakan data yang dapat diukur (kuantitatif) karena data yang dikumpulkan menggunakan skor pada kriteria angket validasinya. Dengan jumlah skor kriteria, digunakan untuk mengevaluasi setiap perhitungan (jumlah pertanyaan dibagi dengan jumlah skor validasi). Untuk menghitung persentase jawaban digunakan rumus:

$$\% = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : jumlah skor dari hasil ujicoba

N : skor maksimum

3.6.1. Analisis angket validasi ahli media dan ahli materi

4. Validasi ahli media

Descriptor yang diberikan pada tim validasi ahli media sebanyak 11 pertanyaan. Skor minimal dari masing-masing validator adalah 11 sedangkan untuk skor maksimalnya 55. Jadi interpretasi dari skor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori Kriteria : 5

Skor Minimum : 1 x 11 (Deskriptor yang dinilai) x 1 = 11

Skor Maksimum : 5 x 11 (Deskriptor yang dinilai) x 1 = 55

Rentang nilai : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

$$: \frac{55-11}{5} = 8,8 \text{ dibulatkan menjadi } 9$$

Tabel 3.7 Kriteria penilaian ahli media

No.	Rerata skor	Persentase	Kategori
1	47 – 55	85 – 100	Sangat Baik
2	38 – 46	69 – 84	Baik
3	29 – 37	53 – 68	Sedang
4	20 – 28	37 – 52	Tidak Baik
5	11 – 19	20 – 36	Sangat Tidak Baik

(Modifikasi Sugiyono, 2017:157)

5. Validasi ahli materi

Descriptor yang diberikan pada tim validasi ahli materi sebanyak 10 pertanyaan. Skor minimal dari masing-masing validator adalah 10 sedangkan untuk skor maksimalnya 50. Jadi interpretasi dari skor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori Kriteria : 5

Skor Minimum : 1 x 10 (Deskriptor yang dinilai) x 1 = 10

Skor Maksimum : 5 x 10 (Deskriptor yang dinilai) x 1 = 55

Rentang nilai : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

$$: \frac{50-10}{5} = 8$$

Tabel 3.8 Kriteria penilaian ahli media

No.	Rerata skor	Persentase	Kategori
1	43 – 50	85 – 100	Sangat Baik
2	35 – 42	69 – 84	Baik
3	27 – 34	53 – 68	Sedang

4	19 – 26	37 – 52	Tidak Baik
5	10 – 18	20 – 36	Sangat Tidak Baik

(Modifikasi Sugiyono, 2017:157)

3.6.2. Analisis Perhitungan Ahli Bahasa

Jumlah descriptor yang diberikan kepada validator ahli bahasa berjumlah 9 pertanyaan. Skor minimal pada masing-masing pada validator yaitu 9, skor maksimalnya adalah 45. Sehingga interpretasi skor tersebut sebagai berikut:

Kategori penilaian : 5

Jumlah Validitor : 1

Skor minimal : 1×9 (deskriptor yang dinilai) $\times 1 = 9$

Skor maksimal : 5×9 (deskriptor yang dinilai) $\times 1 = 45$

Rentang nilai : $\frac{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

$$: \frac{45-9}{5} = 7,2 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

Berdasarkan rentang nilai diatas maka dapat ditentukan table klarifikasi validator berikut:

Tabel 3.9 Kriteria penilaian ahli bahasa

No.	Rerata skor	Persentase	Kategori
1	38 – 45	84 – 100	Sangat Baik
2	31 – 37	68 – 83	Baik
3	24 – 30	52 – 67	Sedang
4	17 – 23	36 – 51	Tidak Baik
5	9 – 16	20 – 35	Sangat Tidak Baik

(Modifikasi Sugiyono, 2017:157)

3.6.3. Penilaian angket oleh guru

Digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, maka juga melakukan uji coba terhadap guru PPKn di kelas XI Madrasah Muhamadiyah Tanjung Bonai.

Table 3.10 Skala penilaian respon guru

Pernyataan sikap	Sangat Baik/Sangat Setuju/Sangat Menarik	Baik/Setuju/Menarik	Ragu-ragu	Tidak Baik/Tidak Setuju/Tidak Menarik	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik
Pernyataan positif	5	4	3	2	1
Pernyataan negative	1	2	3	4	5

(Modifikasi Sugiyono, 2017:157)

Jumlah kisi-kisi yang diberikan kepada guru yaitu berjumlah 11 item, dengan skor minimal 22 dan skor maksimal yaitu 110. Sehingga interpretasi skor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori Penilaian : 5

Jumlah Validator : 2

Skor Minimal : 1×11 (deskriptor yang dinilai) $\times 2 = 22$

Skor Maksimal : 5×11 (deskriptor yang dinilai) $\times 2 = 110$

Rentang nilai : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

: $\frac{110 - 22}{5} = 17,6$ dibulatkan menjadi 18

Berdasarkan rentang nilai diatas maka dapat ditentukan table klarifikasi respon guru sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria penilaian respon guru

No.	Rerata skor	Persentase	Kategori
1	92 – 110	84 – 100	Sangat Baik
2	76 – 93	68 – 83	Baik
3	58 – 75	52 – 67	Sedang
4	40 – 57	36 – 51	Tidak Baik
5	22 – 39	20 – 35	Sangat Tidak Baik

(sumber: modifikasi Sugiyono, 2019:147)

Teknik analisis menggunakan persentase, seperti berikut ini:

$$\text{Persentase jawaban} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Jumlah skor dari hasil uji coba

N : Skor maksimum

3.6.4. Penilaian angket respon siswa

1. Angket respon siswa kelompok kecil

Descriptor yang yang diberikan kepada kelompok kecil sebagai responden yaitu sebanyak 10 pertanyaan, dengan skor minimal 60 dan skor maksimumnya 300. Sehingga interpretasi skor diatas sebagai berikut:

Kategori : 5

Jumlah responden : 6

Skor minimal : 1 x 10 (descriptor yang dinilai) x 6 = 60

Skor maksimum : 5×10 (descriptor yang dinilai) $\times 6 = 300$

Rentang jarak : $\frac{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

$$: \frac{300 - 60}{5} = 48$$

Berdasarkan jarak rentang diatas, maka dapat ditentukan tabel klasifikasi respon ujicoba kelompok kecil sebagai berikut:

Table 3.12 Kategori Tingkat Respon Ujicoba Kelompok Kecil

No.	Rerata skor	Persentase	Kategori
1	253 – 300	84 – 100	Sangat Baik
2	205 – 252	68 – 83	Baik
3	157 – 204	52 – 67	Sedang
4	109 – 156	36 – 51	Tidak Baik
5	60 – 108	20 – 35	Sangat Tidak Baik

(Modifikasi Sugiyono, 2017:157)

2. Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Kisi-kisi pertanyaan yang diberikan kepada kelompok besar siswa yaitu sebanyak 10 pertanyaan, dengan skor minimal 210 dan skor maksimalnya 1.050. dengan interpretasi sebagai berikut:

Kategori : 5

Jumlah responden : 21 siswa

Skor minimal : 1×10 (descriptor yang dinilai) $\times 21 = 210$

Skor maksimal : 5×10 (descriptor yang dinilai) $\times 21 = 1.050$

Rentang nilai : $\frac{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

$$: \frac{1.050 - 210}{5} = 16$$

Berdasarkan hasil diatas, maka dapat ditentukan tabel klasifikasi respon uji coba siswa kelompok besar sebagai berikut:

Table 3.13 Kategori Tingkat Respon Ujicoba Kelompok Besar

No.	Rerata skor	Persentase	Kategori
1	883 – 1.050	84 – 100	Sangat Baik
2	715 – 882	68 – 83	Baik
3	547 – 714	52 – 67	Sedang
4	379 – 546	36 – 51	Tidak Baik
5	210 – 378	20 – 35	Sangat Tidak Baik

(Modifikasi Sugiyono, 2017:157)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengembangan

Dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terdapat hasil yang di peroleh yaitu: 1) Produk media pembelajaran berupa apk yang dapat dijalankan pada *android* maupun *IOS* pada materi dari mata pelajaran PPKn untuk kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai, 2) Penilaian materi, media dan bahasa dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa hingga produk mencapai kategori layak untuk diuji cobakan, 3) Penilaian oleh guru PPKn mengenai kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* sebagai media dalam pembelajaran PPKn, 4) Penilaian terhadap respon siswa terhadap media berbasis *android* yang terdiri dari uji kelompok kecil dan kelompok besar.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dibuat menggunakan *softaware Articulate Storyline* dikombinasi dengan *Quizmaker* dan hasil dari publishnya berupa file *html5* kemudian di *convert* ke dalam bentuk apk menggunakan *website apk 2 builder*. Media pembelajaran ini dikemas sedemikian rupa dengan desain yang menarik, berisi gambar dan karakter yang bervariasi, evaluasi pembelajaran berupa soal latihan, dan disertai dengan iringan music sebagai *background* media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Branch (dalam suryani, 2018:127) terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (Evaluasi).

4.1.1 *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis merupakan tahap pertama dari proses pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kegiatan analisis ini dilakukan sebagai acuan utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android ini. Pada tahap ini analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, analisis sumberdaya teknologi, dan analisis materi. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan pada awal observasi guna untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran PPKn. Dalam menganalisis kebutuhan guru dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn dan penyebaran angket kebutuhan siswa.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Guru PPKn Kelas X1 MAM Tanjung Bonai

No	Pertanyaan	Deskripsi Hasil Wawancara
1.	Kurikulum yang digunakan dalam pelajaran PPKn	Pembelajaran menggunakan kurikulum 2013.
2.	Penggunaan silabus dalam pelajaran PPKn	Silabus ada, sesuai dengan kompetensi dasar.
3.	Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran	Perlunya penggunaan media dalam proses pembelajaran selain dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran juga dapat meningkatkan minat serta perhatian dari siswa.
4.	Metode dan media yang digunakan	Metode yang digunakan yaitu metode ceramah dan diskusi. Media yang digunakan

		adalah buku paket dari kemendikbud.
5.	Apakah pernah membuat atau menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran	Belum pernah
6.	Pemilihan media disesuaikan dengan materi pembelajaran	Penggunaan media sebenarnya harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, namun untuk sekarang hanya menggunakan media buku yang disediakan dari sekolah.
7.	Buku pegangan siswa	Ada yaitu buku paket kemendikbud (fotocopi).
8.	Sumber pembelajaran yang digunakan	Untuk saat ini sumber belajar yaitu dari buku paket dan buku pegangan guru dari kemendikbud.

Tabel 4.2 Hasil angket kebutuhan peserta didik

NO	Aspek	YA		TIDAK	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Penggunaan media pembelajaran dapat membuat belajar menjadi menyenangkan	27	100%	0	0
2.	Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang menyenangkan.	5	18,51%	22	81,48%
3.	Pada kegiatan pembelajaran PPKn di	11	40,74%	16	59,26%

	kelas menggunakan media pembelajaran				
4.	Media Pembelajaran yang digunakan bervariasi	4	14,81%	23	85,19%
5.	Saya setuju jika dalam pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran interaktif guna mempermudah memahami materi pembelajaran PPKn	27	100%	0	0
6.	Saya mengetahui media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline</i>	7	25,92%	20	74,07%

Dapat diambil kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn belum terintegrasi pada teknologi, namun lebih sering menggunakan buku yang disediakan oleh sekolah. Serta penggunaan multimedia pembelajaran belum pernah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Mengakibatkan tingginya persentase dari peserta didik yaitu 82% menyatakan mata pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang tidak menyenangkan dan sulit untuk di pahami. Selain itu, sebanyak 74% sisa

belum mengetahui multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline* karena guru belum pernah menggunakan media tersebut sebagai multi media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang didapat dari analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan sebuah alternate media pembelajaran yang interaktif yang mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu berupa media pembelajaran PPKn berbasis *android* dengan menggunakan *software Articulate Storyline*, untuk membantu siswa dalam memahami konsep dari materi-materi pada mata pelajaran PPKn dan membantu guru dalam penyampaian informasi atau pembelajaran kepada siswa agar mudah diterima oleh siswa. Media pembelajaran ini dibuat berbasis aplikasi *android* yang dapat terpasang pada sehingga siswa lebih mudah untuk mengakses media pembelajaran dimanapun.

2. Analisis Sumber Daya Teknologi

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik, ini dibuktikan dengan tersedianya Lab komputer yang mencukupi sesuai dengan jumlah siswa, tersedia proyektor/infokus, dan jaringan internet yang memadai dengan adanya *wifi* disekolah, serta sebagian besar gurunya juga memiliki Laptop.

Dalam penelitian ini membutuhkan *smartphone* untuk siswa dalam mengakses media pembelajaran yang peneliti kembangkan, serta berdasarkan peraturan sekolah siswa diperbolehkan untuk membawa *smartphone* namun

penggunaannya hanya untuk menunjang proses pembelajaran dan diawasi oleh guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan.

3. Analisi Media dan Materi

Analisis media dilakukan untuk mengetahui dan mencari media seperti apa yang dibutuhkan serta fasilitas seperti apa dimiliki sekolah dalam menunjang media pembelajaran untuk peserta didiknya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn dibutuhkan alternatif variasi media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dari materi-materi pada pelajaran PPKn. Di MAM Tanjung Bonai terkhusus pada siswa kelas XI berdasarkan angket yang diberikan semua peserta didik memiliki dan menggunakan *smartphone*.

Pada penelitian ini mengambil 3 materi pada mata pelajaran PPKn, yaitu materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila, Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia dan materi Dinamika Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia. Dalam materi ini memerlukan pemahaman mendalam dan analisis yang baik. Media pembelajaran ini peneliti kembangkan untuk membantu siswa dalam memahami konsep dari setiap materi-materi dari pelajaran PPKn.

Analisis materi ini juga memperhatikan kurikulum 2013 sehingga materi yang disampaikan tepat dan sesuai berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator dari materi-materi tersebut.

a. Kompetensi Dasar (KD)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-

aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Tabel 4.3 Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila

Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Menghargai nilai-nilai ke-Tuhanan dalam berdemokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai nilai-nilai ke-Tuhanan dalam berdemokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
2.2 Berperilaku santun dalam ber-demokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang	<ul style="list-style-type: none"> • Berperilaku santun dalam ber-demokrasi Pancasila sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	
3.2 Mengkaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami hakikat demokrasi • Memahami dinamika penerapan demokrasi di Indonesia • Memahami upaya membangun kehidupan yang demokratis di Indonesia • Mengkaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
4.2 Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Tabel 4.4 Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Mensyukuri nilai-nilai dalam sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa	<ul style="list-style-type: none"> • Mensyukuri nilai-nilai dalam sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa
2.3 Menunjukkan sikap disiplin terhadap aturan sebagai cerminan sistem hukum dan peradilan di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap disiplin terhadap aturan sebagai cerminan sistem hukum dan peradilan di Indonesia
3.3 Mendeskripsikan sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami sistem hukum di Indonesia • Mengidentifikasi sistem peradilan di Indonesia • Mendeskripsikan sikap yang sesuai dengan hukum

Republik Indonesia Tahun 1945	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
4.3 Menyaji hasil penalaran tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	<ul style="list-style-type: none"> • Menyaji hasil penalaran tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Tabel 4.5 Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia

Kompetensi Dasar	Indikator
1.4 Mensyukuri peran Indonesia dalam mewujudkan perdamaian dunia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<ul style="list-style-type: none"> • Mensyukuri peran Indonesia dalam mewujudkan perdamaian dunia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
2.4 Bersikap toleran dan cinta damai sebagai refleksi peran Indonesia dalam perdamaian dunia dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara	<ul style="list-style-type: none"> • Bersikap toleran dan cinta damai sebagai refleksi peran Indonesia dalam perdamaian dunia dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
3.4 Menganalisis dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami peran Indonesia dalam menciptakan perdamaian dunia melalui hubungan internasional • Memahami peran Indonesia dalam menciptakan perdamaian dunia melalui organisasi internasional • Menganalisis dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik

sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Indonesia Tahun 1945
4.4 Mendemonstrasikan hasil analisis tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan hasil analisis tentang peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

4.1.1. Design (Perancangan)

Tahapan selanjutnya yaitu perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti mulai untuk merancang produk yang media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan bantuan dari *software Articulate Storyline* yang akan dikembangkan, guna untuk membantu siswa dalam memahami konsep dari setiap materi-materi yang terdapat pada pembelajaran PPKn kelas X1 dan mempermudah guru dalam penyampaian informasi pembelajaran. Tahapan desain ini terdiri dari:

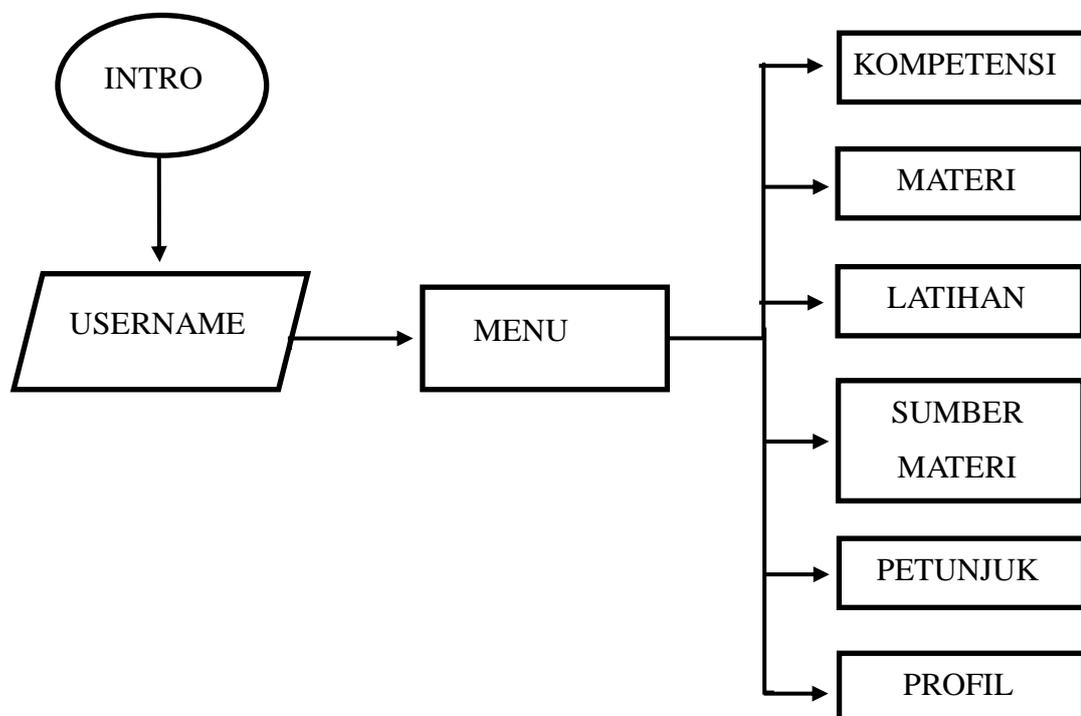
1. Penyusunan Materi

Dalam penyusunan materi peneliti memilih dan menentukan materi pada mata pelajaran PPKn yang akan digunakan sesuai dengan kurikulum 2013, yaitu materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila, Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia, dan materi Dinamika Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia.

Materi ini pada awalnya disusun dalam *Microsoft powerpoint* sebelum di masukan pada media pembelajaran berbasis aplikasi android.

2. Pembuatan *Flowchart* dan *Storyboard*

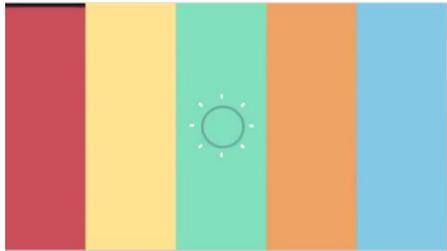
Ditahap ini mulailah merancang visualisasi media yang akan peneliti kembangkan dengan membuat alur yang kemudian akan dijabarkan menggunakan gambar dan teks untuk memperjels penyampaian materi media pembelajaran.



Gambar 4.1 *Flowchart* media pembelajaran berbasis android

Storyboard dari pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *software Articulate Storylin* sebagai berikut:

Tabel 4.6 *Storyboard* media pembelajaran berbasis android

No	Visual	Deskripsi
1.		Intro dari media ini menggunakan musik video singkat.
2.		Halaman ini berisi judul mata pelajaran, jenjang tingkat pendidikan dan tombol lanjut untuk memasukan nama user
3.	<p><i>Username</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada halaman ini <i>user</i> diperintahkan untuk menginput nama dan <i>gender</i> • Setelah mengisi nama dan <i>gender</i> maka <i>user</i> bisa melanjutkan untuk memulai pembelajaran

4.	<p>Menu Utama</p> 	<p>Pada halaman ini berisi fitur-fitur yang dapat diklik untuk menuju halaman Kompetensi, materi, latihan, sumber materi, petunjuk, dan profil.</p>
5.	<p>Halaman Kompetensi</p> 	<p>Berisikan rincian dari kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran dari pembelajaran PPKn</p>
6.	<p>Menu materi</p> 	<p>Pada media pembelajaran ini terdiri dari 3 materi yang dapat dipilih oleh <i>user</i>, yaitu materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila, sistem hukum dan peradilan di Indonesia, dan materi peran Indonesia dalam perdamaian dunia. Serta disetiap masing-masing pembahasan materi terdapat ikon  yang dapat diklik berisikan video pembelajaran.</p>
7.	<p>Menu latihan</p>	<p>Untuk memulai pengerjaan soal</p>

		<p>latihan terlebih dahulu mengklik “mulai kuis”. Latihan soal evaluasi diberikan kepada setaiap masing-masing materi pembelajaran. Soal berupa pilihan ganda yang setiap materi berisikan 10 butir soal dan diakhir soal latihan diperlihatkan hasil skor yang di peroleh <i>user</i></p>
8.	<p>Menu Sumber Materi</p> 	<p>Menu ini berisikan daftar rujukan dari materi maupun video pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran PPKn ini.</p>
9.	<p>Menu Petunjuk</p>	<p>Berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran dan</p>

		kegunaan dari setiap ikon-ikon yang digunakan.
10.	<p>Menu Profil</p> 	Menu ini berisikan informasi mengenai peneliti.

4.1.2. *Development* (Pengembangan)

Setelah pembuatan produk selesai, pada tahap pengembangan pada penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE ini membutuhkan tim validator/ahli untuk menguji validasi kualitas produk yang telah dibuat. Tim validator terdiri dari 3 komponen bahasan yaitu:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen di lingkungan Universitas Jambi yang sesuai dengan bidang ke ilmuannya, jadi validator ahli media dalam penelitian ini yaitu Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd. Dalam prosesnya

validasi yang dilakukan oleh validator ahli media ini dilakukan sebanyak 3 kali sehingga memperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Aspek penilaian serta hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil validasi ahli media tahap I

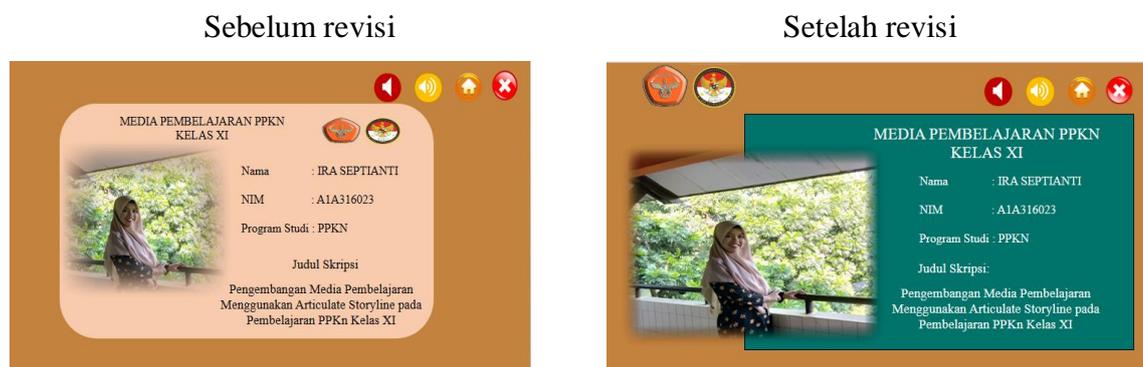
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Kualitas teknis	Ukuran relatif objek atau <i>icon</i> yang harus tampak dari gambar.	3
	Kesesuaian kontras warna, fokus, dan ukuran tata letak	3
	Kesesuaian ukuran teks dan jenis <i>font</i>	4
Kualitas tampilan	Gambar, animasi, dan video	3
	Tombol navigasi	3
	Kesesuaian gambar dan materi	3
	Kesesuaian audio	4
	<i>Feedback</i> pada evaluasi membuat pemahaman soal bertambah	4
Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai	3
Kemudahan dalam penggunaan	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	5
	Media bisa dipakai kapan dan dimana saja	3
Total Skor		38
Persentase		69%
Kategori		Baik

Berdasarkan dari Tabel 4.7 diatas penilaian angket oleh ahli media diperoleh tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah skor 38 dan persentasenya 69% berada pada interval 38-46 dan 69-84% dengan kategori “Baik”. Walaupun kevalidan produk berada pada kategori baik, produk tetap perlu direvisi kembali sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli media supaya produk yang dikembangkan sesuai dan lebih efektif. Dengan hasil perbaikan sebagai berikut:



Gambar 4.2 Perbaikan Intro Media Pembelajaran

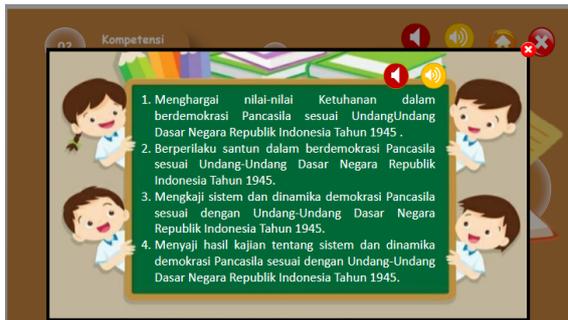
Sesuai dengan saran validator intro dari media pembelajaran yang dikembangkan ini harus dirubah karena todak menarik, tidak ada judul dan terlalu monoton jika di peruntukan untuk siswa tingkat SMA.



Gambar 4.3 Perbaikan Profil

Logo Universitas Jambi maupun logo PPKn sebelum revisi tidak sesuai dengan kaidah yang sudah ada dan warna yng digunkan tidak menari.

Sebelum Revisi



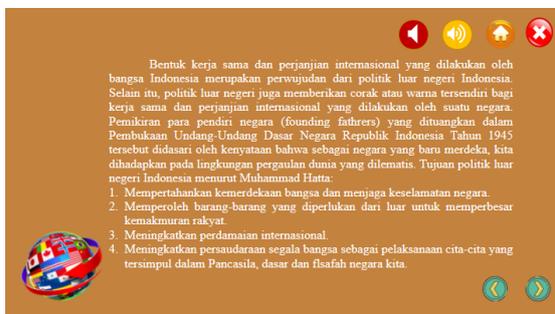
Setelah revisi



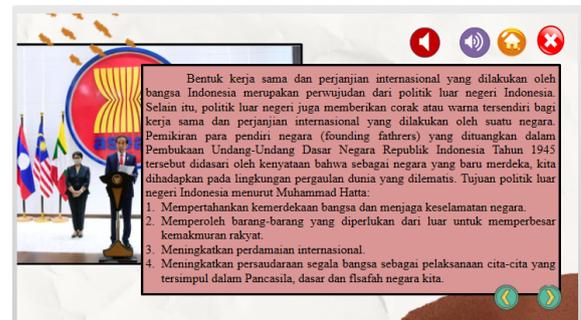
Gambar 4.4 kompetensi inti dan dasar

Sebelum direvisi gambar yang digunakan untuk kompetensi inti dan dasar tidak sesuai dengan materi pembelajaran dan gambar kartun yang digunakan tidak sesuai jika media ini akan diuji cobakan pada siswa tingkat SMA. Begitu juga pada materi pembelajaran juga di revisi gambar atau foto yang digunakan, untuk visual perubahannya seperti gambar 4.5 di bawah ini:

Sebelum Revisi



Setelah revisi



Gambar 4.5 Materi pada media pembelajaran

Sebelum revisi

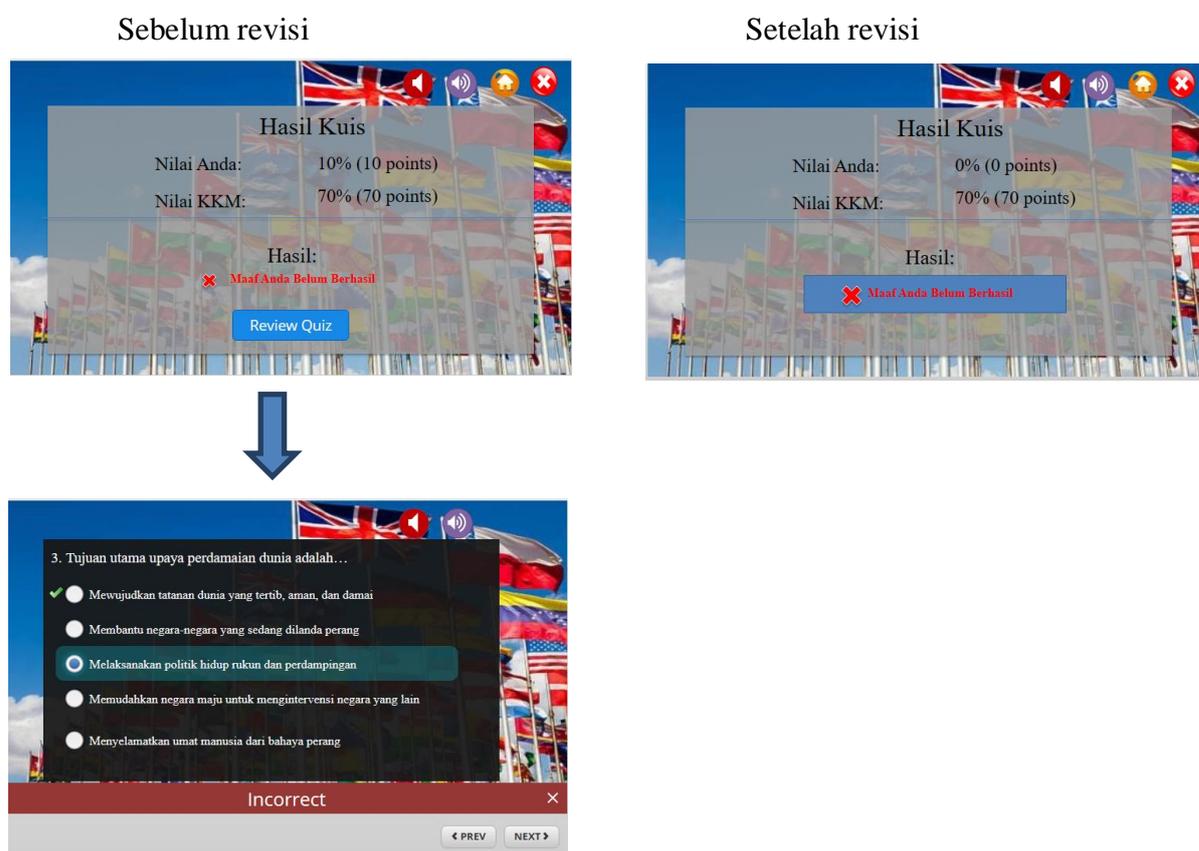


Setelah revisi



Gambar 4.6 Petunjuk untuk pemutaran video pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.6 diatas, sebelum revisi tidak ada petunjuk untuk pemutaran video pembelajaran jika tidak ada maka nanti akan mengakibatkan siswa/*user* dari media pembelajaran ini tidak mengetahui adanya video dalam materi pembelajaran tersebut.



Gambar 4.7 Review soal latihan

Pada soal latihan yang di revisi yaitu *review* dari soal latihannya, validator menyarankan untuk menghilangkan *review* soal latihannya karena tanpa adanya *review* jawabannya maka akan terus membuat siswa penasaran atas jawaban yang benar dan siswa akan lebih serius dan fokus dalam pembelajaran.

Setelah melakukan revisi, maka selanjutnya dilakukan validasi ke dua dengan validator ahli media, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil validasi ahli media tahap ke 2

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Kualitas teknis	Ukuran relatif objek atau <i>icon</i> yang harus tampak dari gambar.	5
	Kesesuaian kontras warna, fokus, dan ukuran tata letak	5
	Kesesuaian ukuran teks dan jenis <i>font</i>	5
Kualitas tampilan	Gambar, animasi, dan video	4
	Tombol navigasi	5
	Kesesuaian gambar dan materi	4
	Kesesuaian audio	5
	<i>Feedback</i> pada evaluasi membuat pemahaman soal bertambah	5
Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai	4
Kemudahan dalam penggunaan	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	5
	Media bisa dipakai kapan dan dimana saja	5
Total Skor		47
Persentase		85%
Kategori		Sangat Baik

Setelah melakukan revisi produk dengan validator ahli media, jumlah skor meningkat dari penilaian yang pertama yaitu menjadi 47 dengan persentase 85%

pada interval 47-55 dan 85-100% kategori “Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan dari angket validasi ahli media yang kedua ini produk sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen bidang studi PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) yaitu bapak Drs. M. Salam, M.Si karena media pembelajaran ini merupakan media untuk mata pelajaran PPKn kelas XI. Aspek dan hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Isi kesesuaian dan ketepatan materi	Penyesuaian materi dengan RPP mata pelajaran PPKn, KI, dan KD	4
	Kesesuaian materi dengan kurikulum	5
	Penyesuaian materi dengan indicator dan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian urutan sajian materi	4
	Kesesuaian video dan gambar yang digunakan terhadap materi pembelajaran	4
	soal-soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran	4
	Ketepatan isi materi untuk menambah pengetahuan dan wawasan	4
Kemenarikan dan	Petunjuk dan materi yang disajikan mudah	4

manfaat	dipahami oleh siswa	
	Siswa dapat menggunakan media sebagai sumber belajar mandiri	4
	Media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah	4
Total Skor		41
Persentase		82%
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel 4.9 hasil penilaian validator ahli materi diatas maka diperoleh total skor 41 dengan persentase 82% pada interval 35-42 dan 68-83% kategori “Baik”.

Sebelum revisi



Setelah revisi



Gambar 4.8 Menu kompetensi

Berdasarkan saran dari validator ahli materi produk di tambahkan tujuan pembelajarannya, lengkapi RPP dan ditambah butir penilaiannya namun tidak perlu untuk bimbingan atau penilaian ulang. Jadi bimbingan dengan validator ahli materi dilakukan hanya satu kali dengan kategori baik dan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Dr. Rustam, S.Pd., M.Hum. Yang mana validasinya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Penyesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didi	Penyesuaian dengan perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotorik dari siswa	5
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional dari peserta didik	4
	Kemampuan mendorong motivasi dan berfikir kritis peserta didik	5
Komunikatif	Penyesuaian kaidah bahasa yang tepat	4
	Pemahaman terhadap suatu pesan atau informasi	5
Penggunaan ikon dan istilah	Penggunaan istilah yang konsisten	5
	Penyesuaian dan konsisten dalam penggunaan symbol-simbol	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Kesesuaian dan ketepatan tata bahasa	4
	Kesesuaian dengan ketetapan ejaan	4
Total Skor		41
Persentase		91,1%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli bahasa diatas diperoleh skor 41 dengan persentase 91,1% pada interval 38-45 dan 84-100% dari hasil penilaian diaras dapat disimpulkan baha produk berda pada kategpori “sangat baik” artinya produk dinyatakan layak untuk digunakan.

4. Penilaian respon guru

Setelah produk divalidasi oleh ahli media, materi dan bahasa, selanjutnya sebelum diujicobakan ke siswa produk dinilai atau diperlihatkan terlebih dahulu kepada guru yang mengampu mata pelajaran PPKn di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai. Penilaian ini melibatkan 2 orang guru yang mengampu mata pelajaran PPKn yaitu Bapak Delvi Kurniawan, S.Pd dan Ibu Ubudiarti, S.Ag. hasil respon dari guru PPKn Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Respon Guru Mata Pelajaran PPKn terhadap Media Pembelajaran PPKn Berbasis Android

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Guru		Jumlah Skor
		1	2	
Tampilan dan isi	Desain tampilan media pembelajaran yang menarik dengan kombinasi warna yang tepat.	5	4	9
	Jenis tulisan dan ukuran yang sesuai dan bahasa yang digunakan mudah di pahami.	4	5	9
	Pengoperasian program dan petunjuk media pembelajaran yang mudah dipahami.	5	4	9

	Materi dalam media pembelajaran pembelajaran disajikan dengan menarik dan mudah dipahami.	5	5	10
	Bentuk evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	9
	Tidak ada eror pada saat penggunaan media.	4	5	9
	Kemenarikan media berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	5	5	10
Efisiensi dan manfaat media	Gambar dan video membantu pemahaman pada materi.	4	4	8
	Bentuk evaluasi yang lebih menarik.	4	5	9
	Desain media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk secara keseluruhan.	5	5	10
	Media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar.	5	5	10
Total Skor				102
Persentase				92,7%
Kategori				Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil penilaian respon guru diatas diperoleh jumlah skor 102 dengan persentase 92,7% berada pada interval 92-110 dan 85-100% dikategorikan “Sangat Baik”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran PPKn berbasis android ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.3. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan berikutnya adalah implementasi yang mana merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran PPKn berbasis android dengan menggunakan *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran berbasis android ini dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan revisi dari validator ahli media, materi, bahasa dan hasil respon dari guru mata pelajaran PPKn kelas XI MAM Tanjung Bonai.

Implementasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok pada kecil atau subjek uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas XI MAM Tanjung Bonai sebanyak 6 orang siswa atau responden dan kelompok besar sebanyak 21 orang siswa, karena menurut arikunto (2013-254) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 4-14 responden dan untuk kelompok besar dilakukan terhadap 15-50 responden. Untuk menghindari pengaruh subjektif maka subjek uji coba siswa dipilih oleh guru mata pelajaran PPKn.

Sebelum uji coba kelompok kecil dan besar dilakukan siswa terlebih dahulu harus menginstallkan aplikasi pembelajaran PPKn ke *smartphone* yang dimiliki siswa menggunakan link yang sudah peneliti bagikan. Setelah aplikasi pembelajaran terpasang di *smartphone* siswa, siswa diberi waktu untuk melihat dan mengenal

aplikasi pembelajaran guna mempermudah siswa pada saat proses pembelajaran. Setelah siswa paham dan mengenal aplikasi pembelajaran PPKn ini barulah proses pembelajaran dilakukan. Kemudian setelah pembelajaran selesai siswa diminta untuk memberikan respon atau penilaian terhadap media pembelajaran yang telah mereka gunakan sebelumnya berdasarkan angket penilaian yang dibagikan kepada siswa

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek uji coba kelompok kecil yang dipilih yaitu 6 orang siswa kelas XI MAM Tanjung Bonai. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada tanggal 06 januari 2023 dengan angket uji coba yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Siswa	No. Item										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
DK	4	3	5	5	4	4	4	5	3	4	41
DA	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	43
LPS	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	43
GM	4	3	3	5	3	4	4	4	3	4	37
PE	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	46
RDS	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	45
Jumlah Skor											255
Persentase											85%
Kategori											Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat jumlah skor yang diperoleh 255 dengan persentase 85% pada interval 153-300 dan 85-100% kategori “Sangat Baik”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil angket uji coba kelompok kecil

bahwa media pembelajaran PPKn berbasis android ini telah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mata pelajaran PPKn kelas XI.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar atau uji lapangan dengan subjek uji coba dilakukan terhadap siswa kelas XI MAM Tanjung Bonai yang dilaksanakan pada tanggal 6 dan 13 januari 2023. Adapun hasil yang diperoleh dari penilaian angket uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

Nama Sisa											Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AY	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	45
SR	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	44
NA	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	40
ZHN	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	39
WDP	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	39
RM	5	4	4	5	4	5	5	4	3	4	43
AH	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47
DK	4	3	5	5	4	4	4	5	3	4	41
NW	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	45
N	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	41
LPS	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	43

YL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
PE	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	46
GM	4	3	3	5	3	4	4	4	3	4	37
GS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Y	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	47
ZW	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4	45
DA	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	43
SM	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	47
RDS	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	45
ZHM	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	43
Jumlah Skor											920
Persentase											88%
Kategori											Sangat Baik

Dari tabel diatas mengenai hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh siswa di peroleh jumlah skor 920 dengan skor maksimal 1.050 dengan persentase 88% pada interval 883-1.050 dan 85-100% berada pada kategori “Sangat Baik”. Dilihat dari tanggapan siswa pada hasil uji coba kelompok besar mendapatkan respon positif maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn berbasis android menggunakan *Articulate Storyline* ini sangat baik dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat di terapkan di kelas XI MAM Tanjung Bonai.

4.1.4. *Evaluation* (Evaluasi)

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE evaluasi terbagi menjadi 2 yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan sebelum media diimplementasikan bertujuan untuk memperbaiki kualitas produk pada setiap tahapnya agar produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan yang di harapkan, artinya evaluasi ini dilakukan dari awal hingga akhir proses dari penelitian dan pengembangan produk. Evaluasi ini pada tahap awal dilakukan saat melakukan analisis kebutuhan, analisis sumber daya dan teknologi, dan analisis materi maupun media pembelajaran. Evaluasi tahap selanjutnya dilakukan merancang atau mendisain produk yang akan dikembangkan mulai dengan menyesuaikan gambar, video, audio, ikon-ikon yang digunakan, dan materi. Evaluasi pada validasi ahli peneliti mengambil 3 validasi yakni validasi ahli media, materi, bahasa, dan penilaian respon guru. Setiap validasi yang dilakukan dengan validator terdapat saran dan komentar untuk memperbaiki produk yang akan di kembangkan.

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada tahap akhir dari media. Pada penelitian ini setelah dilakukan penilaian terhadap respon guru bidang studi kemudian selajutnya dilakukan penilaian uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil dari uji coba produk terhadap siswa didapatkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung.

4.2. Pembahasan

Media pembelajaran alat untuk penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat melihat, melakukan, memerankan konten pembelajaran dari pada hanya mendengarkan guru mendiskusikan pembelajaran serta dengan begitu siswa akan mudah dalam memahami dan menerima materi pembelajaran. Tidak hanya membantu siswa dengan adanya media juga dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar pembelajaran berkualitas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru dapat mengemas pembelajaran menjadi lebih interaktif, tidak monoton dan dapat memanipulatif perasaan siswa yang sebelumnya tidak menyukai materi ataupun mata pelajaran yang ada menjadi tertarik dan penasaran. Pengembangan media pembelajaran PPKn kelas XI berbasis android menggunakan *Articulate Storyline* ini merupakan salah satu rekomendasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat diakses oleh guru atau siswa kapanpun dan dimanapun karena media berupa aplikasi yang siap diinstal pada *smartphone* dengan ruang penyimpanan yang tidak terlalu besar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Articulate Storyline* ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah dan prosedural yang telah ditetapkan. Adapun langkah-langkah pengembangannya yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahapan pertama yang dilakukan adalah analisis, tahapan ini terdiri dari analisis kebutuhan siswa, analisis sumberdaya teknologi, analisis materi dan media. Tahapan ini dilakukan pada saat observasi dengan menggunakan angket kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai sehingga peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang berlangsung pada sekolah tersebut terutama pada kelas XI mata pelajaran PPKn. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada mata pelajaran PPKn 77,78% siswa menyatakan bahwa pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang tidak menyenangkan, 59,26% siswa mengatakan pada proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, dan 85,19% siswa menyatakan tidak ada variasi dari penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan hanya buku paket yang disediakan oleh sekolah. Hasil analisis sumber daya dan teknologi sekolah sudah dilengkapi dengan dengan laboratorium komputer, *LDC proyektor*, serta guru juga memiliki laptop. 100% siswa memiliki *smartphone* dan bisa mengoperaskannya dan siswa juga di perbolehkan untuk membawa *smartphone* kesekolah berdasarkan aturan yang ada namun tetap dalam pengawasan dari guru yang bersangkutan. Analisis media dan materi, rata-rata siswa menyetujui adanya media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Articulate Storyline* karena media ini belum pernah diterapkan atau digunakan sebelumnya. Untuk materi terdapat 3 materi yaitu 1) Sistem dan dinamika Pancasila, 2) Sistem hukum dan peradilan di Indonesia, 3) Peran Indonesia dalam perdamaian dunia.

Pada tahap perancangan (*design*) yang dilakukan yaitu membuat *flowchart* berupa bagan yang menunjukkan alir atau urutan dari konsep media yang akan

dikembangkan. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*, yaitu peta rancangan awal yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu menyusun instrument penilaian. Instrument penilaian disusun berdasarkan daftar instrument yang dibutuhkan yaitu instrument penilaian untuk validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, lembar observasi, respon penilaian guru, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hal ini berguna untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

Selanjutnya tahap pengembangan (*development*), produk media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* akan dinilai untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan dari media untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran PPKn di kelas XI. Tahap penilaian validasi ini dilakukan terhadap 3 komponen yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Validasi yang dilakukan dengan validator ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil validasi media yang pertama diperoleh skor 38 dari skor maksimal 55. Skor ini dikatakan valid dengan persentase 69% kategori baik. Walaupun validasi media sudah di kategori baik atau layak, berdasarkan hasil saran dan komentar validator media harus diperbaiki sebelum diuji cobakan. Setelah melakukan perbaikan dilakukan lagi validasi media yang kedua memperoleh skor 47 dengan persentase 85% pada kategori sangat baik. Kemudian validasi materi mendapat skor 41, skor ini dinyatakan valid dengan persentase 82% dengan kategori baik atau layak. Skor yang diperoleh dari validasi bahasa yaitu 41 dengan persentase 91,1% dikategorikan sangat baik. Penilaian respon guru skor yang diperoleh 102

dikategorikan sangat baik atau sangat layak dengan persentase 92,7%. Berdasarkan hasil dari validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPKn berbasis android dengan menggunakan *Articulate Storyline* sudah sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Tahapan implementasi (*implementation*) dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh tim ahli dan respon guru maka media sudah siap untuk diujicobakan terhadap siswa. Uji coba dilakukan terhadap kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 orang siswa yang ditunjuk oleh guru, uji coba ini memperoleh skor 255 dari skor maksimal 300 skor ini sangat praktis dengan persentase 85%. Selanjutnya uji coba kelompok besar yang melibatkan siswa kelas XI MAM Tanjung Bonai diperoleh skor 920 dari skor maksimal 1.050 skor ini dikategorikan sangat praktis dengan persentase 87,61% atau dibulatkan menjadi 88%.

Hasil validasi atau penilaian di atas didapatkan dengan melakukan analisis data menggunakan *skala likert*, yang mana menurut Sugiyono (2017:93) *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang ataupun sekelompok orang. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diterima dan siap untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKn untuk kelas XI.

Kelebihan media pembelajaran berbasis android ini yaitu 1) aplikasi terhubung dengan perangkat *smartphone*, 2) memiliki ruang penyimpanan yang tidak terlalu besar, 3) dapat dioperasikan secara *offline* maupun *online*, 4) dapat digunakan kapan dan dimana saja, 5) media yang digunakan beragam seperti adanya video, gambar, dan teks bacaan serta dilengkapi dengan latihan dan skor

yang diperoleh, 6) kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran. Adapun kekurangan dari media yang dikembangkan ini yaitu 1) membutuhkan jaringan internet saat pengunduhan aplikasi, 2) tampilan media di layar *smartphone* tidak bisa digunakan secara *fullscreen*, 3) pemutaran audio tidak bersambung jadi apabila mau mematikan audio harus dilakukan disetiap menu *slide*.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran PPKn untuk kelas XI, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran PPKn untuk kelas XI MAM Tanjung Bonai. Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat 3 materi pelajaran PPKn yaitu 1) sistem dan dinamika demokrasi Pancasila, 2) sistem hukum dan peradilan di Indonesia, dan 3) peran Indonesia dalam perdamaian dunia. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dilengkapi dengan tulisan sebagai penjelasan materi, video pembelajaran disetiap materi-materi pembelajaran, gambar dan animasi, dan soal latihan beserta skor yang diperoleh. Media pembelajaran ini diinstal pada *smartphone* dan dapat digunakan kapan dan dimanapun oleh peserta didik
2. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu 1) Tahap *Analysis* (Analisis) tahap ini dilakukan dengan analisis kebutuhan, analisis sumberdaya teknologi, analisis media dan analisis materi pembelajaran, 2) *Design* (Perancangan) pada tahap ini dilakukan penyusunan materi pembelajaran, pembuatan *flowchar* dan *storyboard*, serta penyusunan instrument penilaian produk, 3) *Development*

(Pengembangan) pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli mater, ahli bahasa, dan penilaian respon guru untuk menilai kelayakan media sebelum diujicobakan, 5) *Implementation* (Pelaksanaan) pada tahap ini produk akan diujicobakan terhadap peserta didik dan nantinya media dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan 5) *Evaluation* (evaluasi) dilakukan disetiap tahap pengembangan guna untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan sehingga layak untuk diujicobakan dan digunakan.

3. Penilaian validasi produk dilakukan oleh validator ahli media sebanyak 2 kali, hasil validasi ahli media yang pertama mendapatkan nilai dengan persentase 69% dengan kategori baik. Sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli media produk harus di perbaiki terlebih dahulu. Setelah produk di perbaiki dilakukan penilaian vlidasi ahli media kembali dengan memperoleh nilai dengan persentase 85% kategori sangat layak, penilaian yang diberikan validator ahli materi yaitu dengan pesentase 82% dengan kategori baik, dan penilaian validasi ahli bahasa memperoleh nilai dengan persentase 91,1% dengan kategori sangat layak.
4. Penilaian respon guru terhadap media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas XI ini medapatkan perolehan nilai dengan pesentase 92,7% pada kategori sangat baik. Artinya media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dan diujicobakan terhadap peserta didik.
5. Penilaian uji coba terhadap siswa dilakukan dengan 2 kelompok yaitu uji coba pada kelompok keci meperoleh nilai dengan pesentase 85% dan uji

coba terhadap kelompok besar memperoleh nilai dengan pesentase 88% terdapat pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran PPKn untuk kelas XI ini sangat baik dan sangat layak digunakan oleh siswa maupun guru dalam membantu proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Articulate storyline* pada mata pelajaran PPKn untuk kelas XI MAM Tanjung Bonai dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran PPKn guna untuk membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian ini, adapun saran dari peneliti yaitu:

1. Untuk guru mata pelajaran PPKn, peneliti menyarankan untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis android ini sebagai salah satu media pembelajaran PPKn pada proses pembelajaran.
2. Untuk sekolah disarankan untuk mengadakan pelatihan terhadap guru-guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran supaya guru dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dengan baik.

3. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan berbasis android dengan variasi dan menggunakan *software* lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, R., & Sudjana, N. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Amri. Sofan. Rohman, M. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariani, Niken. Dan Haryanto, Dani. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi pustaka.
- Arikunto, S. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bukhori, I., & Rohma, F, H. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*. *Ecoducation: Economic and Education Journal*, (2),169-182.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daryanto. 2011. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Percetakan Satu Nusa.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2017. *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadjarajani, S. 2020. *Media Pembelajaran Tranformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fikri, H dan Madona, A. S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudera Biru.

- Gumanti, T. A., Yunidar, & Syahrudin. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Husniyatus Salamah Zainiyati. 2017). *Pengembangann Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Indasah, S. 2021. *Pengembangan Media Articulate Storyline pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan Biologi. Blitar: Universitas Islam Blitar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA
- Jannah, M. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Media Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi di kelas X SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang*. Banten: Universitas Islam Negeri Bnaten.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif; Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenamkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maftuh dan Sapriyah. 2005. *Pembelajaran PKn melalui Konsep*. Jurnal Civicus Implementasi KBK dalam Berbagai Konteks 319-328.
- Nabila, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. 2020. *Development of Learning Media Based on Articulate Storyline*. Indonesian Journal of Applied Research(IJAR), 1 (2), 80-85.
- Purnama, S., & Astro, B, I, G, P. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X di SMK Negeri 2 Probolinggo*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 3 (2), 275-279.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. *Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (2), 127-144.
- Rafmana, H., Chotimah, U., Alfiandra. 2018. “*Pengembangan Multimedia Interaktif berbais Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang*”. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, 5 (1).
- Rahayu, M. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghadapi Jati Diri Bangsa*. Depok; PT Grasindo.
- Republik Indonesia. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Rianto. 2020. *Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 6 (1).
- Riduan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suryani, N. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Sutrisno. (2018). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun arga Negara Global*. *Citizenship Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. (6). 42-45.
- Tegeh, I Made. Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Warsita, Bambang. 2018. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN

1. Surat Observasi

2. Obsevasi Awal



3. Pedoman dan Hasil Wawancara dengan Guru PPKn

No	Pedoman Wawancara	Deskripsi Hasil Wawancara
1.	Kurikulum 2013	Pembelajaran menggunakan kurikulum 2013.
2.	Silabus	Silabus ada, sesuai dengan kompetensi dasar.
3.	Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran	Perlunya penggunaan media dalam proses pembelajaran selain dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran juga dapat meningkatkan minat serta perhatian dari siswa.
4.	Metode dan media yang digunakan	Metode yang digunakan yaitu metode ceramah dan diskusi. Media yang digunakan adalah buku paket dari kemendikbud.
5.	Pemilihan media disesuaikan dengan materi pembelajaran	Penggunaan media sebenarnya harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, namun untuk sekarang hanya menggunakan media buku yang disediakan dari sekolah.
6.	Buku pegangan siswa	Ada yaitu buku paket kemendikbud (fotocopi).
7.	Sumber pembelajaran yang digunakan	Untuk saat ini sumber belajar yaitu dari buku paket dan buku pegangan guru dari kemendikbud.

Ahli Bahasa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
Jalan Raya Jambi – Muara Bulian, Mendalo Indah. Jambi 36361
Telp 0741-583453 Laman www.fkip.unja.ac.id, Email : ppkn.fkip@unja.ac.id

Nomor : ~~59~~/UN21.3.5.2/PT/2022
Perihal : Permohonan Validasi Ahli Bahasa

Yth. Ketua Jurusan PIPS
FKIP Universitas Jambi
Kampus Pinang Masak Mendalo

Dengan hormat,

Schubungan dengan penyelesaian tugas akhir yang membutuhkan validasi ahli bahasa pembelajaran, maka dimohon kepada Ibu untuk dapat menerbitkan surat permohonan validasi ahli bahasa pembelajaran kepada mahasiswa berikut :

Nama : Ira Septianti
NIM : A1A316023
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr.Drs.Akmal Sutja,M.Pd
2. Heri Usmanto, M.Pd
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* pada Pembelajaran PPKn Kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai"
Tempat : Nagari Tanjung Bonai, Kec. Lintau Buo Utara
Waktu : Desember 2022

Adapun Validator Ahli Bahasa yang diajukan :
Nama : Dr. Rustam, S.Pd., M.Hum
NIP : 196906081994031001
Fakultas : FKIP

Demikianlah surat ini disampaikan, Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 13 Desember 2022
Ketua Prodi,

Drs. M. Salam, M.Si
NIP. 19590711 198503 1 002



Balasan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MUHAMMADIYAH CABANG TANJUNG BONAI

MADRASAH ALIYAH SWASTA (MAS) MUHAMMADIYAH

Alamat : jalan Raya Balai Tengah – Payakumbuh KM.03 Tanjung Bonai Kode Pos 27293

SURAT KETERANGAN

Nomor : 06 / IV.4.MA /2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Muhammadiyah Tanjung Bonai Kec. Lintau Buo Utara Kab. Tanah Datar Prov. Sumatera Barat, menerangkan bahwa :

Nama	: IRA SEPTIANTI
NIM	: A1A316023
Program Studi	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bahwa nama yang tersebut diatas telah selesai melaksanakan Penelitian tentang media pembelajaran di MAS Muhammadiyah Tanjung Bonai dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada pembelajaran PPKn Kelas XI MAS Muhammadiyah Tanjung Bonai*".

Demikianlah Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Tanjung Bonai, 20 Januari 2023

Kepala Madrasah



Zul Afendi, S.Pd

Surat penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**
Jalan Raya Jambi – Muara Bulian, Mendalo Indah, Jambi 36361
Telp 0741-583453 Laman www.fkip.unja.ac.id, Email : ppkn.fkip@unja.ac.id

Nomor : 457/UN21.3.5.2/PT/2022
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Ketua Jurusan PIPS
FKIP Universitas Jambi
Kampus Pinang Masak Mendalo

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir yang membutuhkan data dalam penyelesaian tugas akhir tersebut, maka dimohon kepada Ibu untuk menerbitkan surat permohonan izin penelitian kepada mahasiswa berikut :

Nama : Ira Septianti
NIM : A1A316023
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr.Drs.Akmal Sutja,M.Pd
2. Heri Usmanto, M.Pd
Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* pada Pembelajaran PPKn Kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai”
Tempat : Nagari Tanjuang Bonai, Kec. Lintau Buo Utara
Waktu : 15 November s.d 30 November 2022

Demikianlah surat ini disampaikan. Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, Oktober 2022
Ketua Prodi,

Drs. M. Salam, M.Si
NIP. 19590711 198503 1 002

