



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Di SMA Negeri 16 Garut

Kuntum An Nisa Imania, Siti Alvi Sopiiah, Yuniar Purwanti
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, IPI Garut
Jl. Terusan Pahlawan No.32, Kec. Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat
Garut – Indonesia
kuntum27@institutpendidikan.ac.id
sitivalvisopiiah294@gmail.com
yuniar@institutpendidikan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA Negeri 16 Garut. Metode penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin and Peck yang merupakan model pembelajaran berorientasi produk. Sampel dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas X IPS 5 SMA Negeri 16 Garut, analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sosiologi pada materi kelompok sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 97,74% dinyatakan sangat layak dilihat dari aspek materi, soal, bahasa dan keterlaksanaan, sedangkan presentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 92,44% dinyatakan sangat layak dilihat dari aspek desain tampilan, audio, video, dan kemudahan penggunaan media. Hasil penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari hasil angket penilaian minat siswa yang memperoleh presentase rata-rata skor sebesar 81,48% dinyatakan sangat layak. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan media pendukung dalam pembelajaran. Berdasarkan simpulan, dapat disarankan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA Negeri 16 Garut.

Kata Kunci — Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline*, Minat Belajar Siswa

Abstract

This study aims to develop interactive multimedia based on Articulate Storyline in the class X sociology subject at SMA Negeri 16 Garut. This research method is a development research method using the Hannafin and Peck model which is a product-oriented learning model. The sample in this study was 34 students of class X IPS 5 SMA Negeri 16 Garut, data analysis in this study was carried out by observation and interviews. The results showed that the media developed was very suitable to be used as a medium for learning sociology subjects on social group material. This can be seen from the average score of material expert validation of 97.74% which is declared very feasible from the aspect of material, questions, language and implementation, while the average percentage of media expert validation scores of 92.44% is declared very feasible to be seen from aspects of display design, audio, video, and ease of use of media. The results of using interactive learning media using Articulate Storyline are proven to increase students' interest in learning, seen from the results of the student interest assessment questionnaire which obtained an average score of 81.48% which was declared very feasible. From the results of the study, it can be concluded that interactive learning media using Articulate Storyline which was developed is very feasible to be used as a supporting media in learning. Based on the conclusions, it can be suggested that interactive learning media using Articulate Storyline can be used as an alternative learning media that can increase student interest in learning in sociology subjects for class X at SMA Negeri 16 Garut.

Keywords — Interactive Multimedia, *Articulate Storyline*, Student Learning Interest



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pondasi dalam hidup yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Pendidikan merupakan proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan yang dilakukan suatu individu dari satu generasi ke generasi lainnya. Proses pembelajaran ini melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Adanya pendidikan juga dapat meningkatkan kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang bermanfaat baik itu untuk diri sendiri maupun masyarakat umum. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Indonesia saat ini memasuki era revolusi 4.0. Revolusi ini ditandandai dengan perpaduan teknologi dan mengaburkan garis ruang fisik, digital, serta biologis. Era revolusi industri 4.0 ini semakin sedikit aktivitas terikat secara fisik pada lokasi geografis. Sebab, semua kegiatan manusia berkonversi dari manual menuju digital[1]. Revolusi industri 4.0 identik dengan *disruption*, *disruptive* (ketercerabutan) karena hampir semua ranah kehidupan berkonversi dari manual menuju digital.

Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. adalah dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, Pranaja & Astuti mengemukakan diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*)[2]. Pada era revolusi industri 4.0 pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran.

Pendidikan diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar. Untuk menyampaikan pesan atau isi dari sumber belajar tersebut, seorang guru tentu memiliki suatu cara agar materi atau pesan dari sumber belajar tersebut bisa disampaikan dengan baik kepada siswanya, salah satunya yaitu melalui media pembelajaran. Mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia membantu memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik melalui media pembelajaran yang canggih dan menarik. Media pembelajaran memiliki peran dalam proses belajar dan mengajar yang memiliki saling terkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam ruang lingkup pendidikan. Peran Media pembelajaran menjadi semakin penting, apalagi pada kegiatan pembelajaran dewasa ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning* [3].

Media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi serta materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan akan menimbulkan dampak positif pada proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi ialah : (1) meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, (2) meningkatkan semangat belajar peserta didik, (3) meningkatkan minat dan gairah peserta didik, (4) menjadikan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan kenyataan, (5) mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam, (6) mengefektifitas waktu dalam proses pembelajaran, dan (7) meningkatkan kualitas belajar[4]. Jika proses pembelajaran menggunakan media dalam mengajar fungsi dari media pembelajaran akan terealisasi oleh peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi. Media pembelajaran yang pada awalnya berupa visual gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan perangkat keras berupa komputer, laptop, maupun notebook yang dapat menghasilkan media audio visual. Tidak hanya gambar yang bisa ditampilkan, tetapi juga bisa bervariasi menggunakan video serta visual lainnya. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Menurut Arifin, dkk Multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Multi yaitu lebih dari satu dan media yaitu sarana untuk menyajikan mengalokasikan berbagai informasi berupa teks, gambar, suara, dan lainnya[5]. Sehingga,

multimedia merupakan suatu penggabungan dari berbagai sarana untuk menyajikan informasi dalam berbagai bentuk melalui perangkat digital. Saat proses pembelajaran berlangsung, timbul rasa ingin tahu yang menarik peserta didik untuk fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Ini merupakan salah satu bentuk adanya minat belajar pada diri peserta didik. Minat belajar ialah suatu ketertarikan tinggi terhadap suatu objek yang memaksimalkan kemampuan yang akan menimbulkan perhatian dan rasa senang dalam pembelajaran baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan [6].

Pendidikan Sosiologi sebagai salah satu mata pelajaran di lembaga pendidikan memiliki peran penting yang sangat strategis dalam pembinaan kompetensi peserta didik. Adapun menurut Darsono Wisadirana sosiologi di definisikan sebagai “ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang hidup dan kehidupan masyarakat dan sosiologi memusatkan perhatian pada segi-segi masyarakat yang bersifat umum”[7]. Maka dari itu guru dan siswa harus bekerja sama untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik. Salah satunya adalah dalam meningkatkan kualitas mata pelajaran Sosiologi yang bertujuan supaya siswa bisa menguasai mata pelajaran tersebut, tentunya dengan minat yang tinggi. Kualitas pembelajaran sosiologi yang dilaksanakan guru dan siswa sangat ditentukan oleh kualitas metode pembelajaran yang dirancang oleh guru. Menentukan metode pembelajaran Sosiologi merupakan langkah yang paling penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi terutama pada siswa kelas X, karena kelas ini merupakan tahapan paling bawah di jenjang SMA sebelum melanjutkan pada tingkatan yang lebih tinggi lagi yaitu kelas XI dan kelas XII.

Keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan hasil belajar siswa yang baik. Menurut Hamalik hasil belajar adalah tingkah laku yang baru[8]. Tingkah laku yang baru misalnya dari tidak tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sikap-sikap sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani. Keberhasilan proses pembelajaran siswa dapat diukur dari tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan, nilai KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 16 Garut pada mata pelajaran Sosiologi adalah 67. Bagi siswa yang nilainya diatas 67 maka siswa tersebut dikatakan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sebaliknya bagi siswa yang memiliki nilai dibawah 67 maka siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan minimal maka siswa tersebut bisa diberikan remedial. Berdasarkan hasil analisis di SMA Negeri 16 Garut diperoleh data nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran sosiologi dilihat dari hasil ujian mid tengah semester genap yaitu 45,8 dari 36 siswa.

Berikut data mengenai hasil ujian mid tengah semester genap mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 16 Garut tahun ajaran 2022/2023

Tabel 1. Nilai rata rata ujian mid tengah semester genap pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 16 Garut tahun ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Dibawah KKM	Jumlah Siswa Diatas KKM	Nilai Rata-Rata
X-IPS 5	36	67	23	13	45,8

Sumber : Guru Sosiologi kelas X SMA Negeri 16 Garut

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tersebut, penulis melihat adanya faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai rata-rata ujian mid tengah semester sosiologi siswa yaitu dipengaruhi oleh minat siswa terhadap mata pelajaran sosiologi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah Minat belajar siswa, karena apabila siswa tersebut berminat dalam menerima pelajaran biasanya akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil analisis di SMA Negeri 16 Garut yang menunjukkan bahwa kurangnya minat siswa ini terhadap pernyataan dan penjelasan guru serta kurangnya pemusatan perhatian pada saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang penulis temui hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan latihan selama proses belajar mengajar berlangsung khususnya dalam mata pelajaran sosiologi, yang penulis amati tidak ada siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, masih ada siswa yang malas dalam

mencatat dan ada juga siswa yang keluar masuk kelas saat belajar, bermain gadget, bahkan siswa terlihat lebih asyik mengobrol dan bercerita dengan teman sebangkunya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru Sosiologi SMA Negeri 16 Garut ternyata minat belajar siswa terhadap pelajaran Sosiologi ini masih sangat rendah. Hal ini tampak dari masih banyak siswa yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah dari tahun ketahun. Siswa yang dikatakan tuntas belajar Sosiologi harus memenuhi kriteria ketuntasan minimal 67.

Selanjutnya faktor yang tidak kalah pentingnya dalam penentuan hasil belajar siswa adalah pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru, guru sangat berperan penting dalam pencapaian hasil belajar. Salah satu yang menjadi upaya guru dalam proses belajar mengajar adalah pengelolaan kelas, selain mempengaruhi minat belajar siswa pengelolaan kelas juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Usman pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar[9]. Ini berarti guru bertugas menciptakan, memperbaiki dan memelihara sistem atau organisasi kelas, sehingga anak didik dapat memanfaatkan kemampuannya, bakatnya dan energinya pada tugas – tugas individu. Hal ini berdasarkan observasi lapangan dimana tidak semua guru sosiologi yang memperhatikan penataan lingkungan belajar dalam pengelolaan kelas seperti guru kurang memberikan motivasi apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dan tidak memberikan hukuman terhadap siswa yang mengganggu proses belajar. Kondisi kelas yang baik sangat tergantung bagaimana kemampuan seorang guru dalam mengelola kelas. Kemampuan yang dimiliki guru antara lain merancang, menata dan mengatur kurikulum serta menata lingkungan belajar yang merangsang untuk tercapainya suasana pengajaran yang efektif[10].

Oleh karena itu diperlukan pengelolaan pembelajaran melalui media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, selain itu tugas guru dalam mengelola kelas juga dapat terpenuhi. sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal karena penggunaannya yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, salah satunya melalui aplikasi Articulate Storyline. Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Powerpoint, dengan memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif dengan dilengkapi fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan (Pustekkom, 2016)[11]. Dengan keunggulan tersebut, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* akan dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi, terutama yang bersifat abstrak. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web html5 atau bisa berupa .exe (*Application File*) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, *tablet*, *smartphone* maupun *handphone*. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and peck. Model Hannafin and Peck merupakan model pembelajaran berorientasi produk dimana tahap-tahap dalam model Hannafin and Peck : tahap analisis keperluan, tahap desain, dan implementasi.

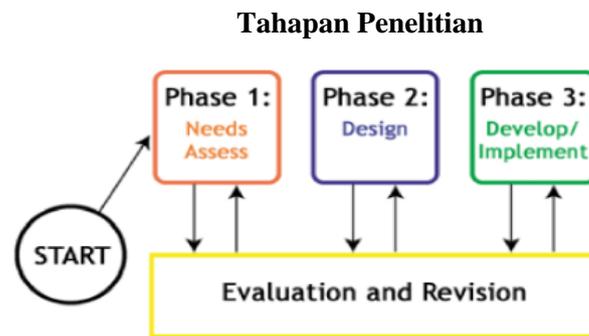
Pengembangan Model Hannafin dan Peck (1988) menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Lebih lanjut Hannafin dan Peck (1988) menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan. Pada penelitian ini akan dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* yang berorientasi produk sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa dalam poses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan penelitian yaitu mengembangkan suatu multimedia interaktif yang didesain khusus untuk pembelajaran Sosiologi dengan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline*, maka dari itu ditetapkan judul penelitiannya yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sosiologi kelas X di SMA Negeri 16 Garut” dan diharapkan penulisan skripsi ini dapat berguna untuk guru sebagai referensi

pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan ini menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu : analisis kebutuhan, desain, tahap pengembangan dan implementasi. Ini karena model pengembangan Hannafin dan Peck, merupakan salah satu model pengembangan yang berorientasi pada produk, dimana model pengembangan ini biasanya menghasilkan produk seperti multimedia pembelajaran[10].



Gambar 1. model pengembangan hannafin and peck

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini merupakan tahap awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah, analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat dari permasalahan yang ditemukan.

b. Desain

Berdasarkan informasi dari tahap analisis kebutuhan dipindahkan kedalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Dokumen yang dihasilkan dalam tahapan ini adalah dokumen *storyboard* yang mengikuti urutan aktifitas pembelajaran.

c. Pengembangan/ Implementasi

Pada tahapan ini yaitu tahapan pengembangan dan implementasi multimedia interaktif berdasarkan dokumen *storyboard* yang telah dibuat pada tahapan desain. Fungsi dokumen *storyboard* ini sangat penting karena sebagai panduan dalam memproduksi sebuah media, *Software* yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah *Articulate Storyline*. Tahap pengembangan ini, sebelum diterapkan langsung dalam pembelajaran terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan validasi kepada ahli materi untuk menilai apakah konten sudah sesuai dengan indikator pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku, serta ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif tersebut.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh seperangkat instrumen penelitian yang relevan. Adapun instrumen dalam penelitian ini, diantaranya :

1. Lembar Validasi

Lembar validasi yaitu Instrumen untuk mengukur validitas multimedia pembelajaran interaktif menggunakan angket dengan format *checklist* dengan beberapa pernyataan. Angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Skala dalam instrumen ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang).

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rumus persentase hasil} = \frac{\text{total skor penilaian yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009)

Tabel 2. kategori kelayakan media

No.	Skala Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1	0 - 20 %	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

Layak atau tidaknya produk media pembelajaran interaktif dapat diketahui dengan melihat hasil dari validasi ahli.

2. Angket

Angket yaitu Instrumen untuk mengukur minat belajar siswa dengan beberapa pernyataan yang telah disesuaikan dengan indikator minat yang telah dijabarkan dalam tinjauan pustaka. Angket ini diberikan kepada seluruh siswa yang menjadisampel penelitian dan seorang guru yang mengamati proses pembelajaran. Skala dalam instrumen ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembagn media pembelajaran interaktif ini mengadaptasi dari model Hannafin and Peck. Adapun tahapan yang dilaksanakan meliputi (1) Analisis Kebutuhan, (2) Desain, dan (3) Pengembangan dan Implementasi. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software articulate storyline* ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini langkah awal yang peneliti lakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah didalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran interaktif yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap desain, pada tahap ini peneliti membuat *storyboard* dari media pembelajaran. Dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru Sosiologi kelas X di SMA Negeri 16 Garut. Dari hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran Sosiologi ini, diketahui bahwa guru dalam mengajar tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan biasanya berupa media powerpoint dengan desain yang biasa, video yang diambil dari youtube dan menggunakan media cetak. Powerpoint yang digunakan oleh guru adalah powerpoint biasa yang hanya berisi slide dengan tulisan-tulisan saja dan tidak memiliki suara, jarang menampilkan gambar serta tidak ada video. Selain itu, minat belajar siswa terhadap pelajaran Sosiologi ini masih sangat rendah. Hal ini tampak dari masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah dari tahun ketahun. Siswa yang dikatakan tuntas belajar Sosiologi harus memenuhi kriteria ketuntasan minimal 67. Bagi siswa yang nilainya diatas 67 maka siswa tersebut dikatakan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebaliknya bagi siswa yang nilainya dibawah 67 maka siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan minimal maka siswa tersebut bisa diberikan remedial. Berdasarkan hasil analisis di SMA

Negeri 16 Garut diperoleh data nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Sosiologi dilihat dari hasil ujian mid dengah semester genap yaitu 45,8 dari 36 siswa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah Minat belajar siswa, karena apabila siswa tersebut berminat dalam menerima pelajaran biasanya akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil analisis di SMA Negeri 16 garut yang menunjukkan bahwa kurangnya minat siswa ini terhadap pernyataan dan penjelasan guru serta kurangnya pemusatan perhatian pada saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang penulis temui hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan latihan selama proses belajar mengajar berlangsung khususnya dalam mata pelajaran Sosiologi, yang penulis amati tidak ada siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, masih ada siswa yang malas dalam mencatat dan ada juga siswa yang keluar masuk kelas saat belajar, bermain gadget, bahkan siswa terlihat lebih asyik mengobrol dan bercerita dengan teman sebangkunya. Dari hasil analisis inilah peneliti kemudian menentukan media yang akan diteliti dan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi dengan menggunakan software *Articulate Storyline* yang memiliki berbagai kelebihan seperti bisa menggabungkan teks, gambar, video animasi dan suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik, selain itu hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau *Application file* (.exe) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, *tablet*, *smartphone*, maupun *handphone*.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan analisis kebutuhan adalah tahap desain. Pada tahap desain peneliti merancang *storyboard* mulai dari tampilan yang terdiri dari halaman menu utama, pendahuluan, materi, quiz dan terakhir halaman informasi. Pada tahap ini peneliti juga melakukan pemilihan software yang akan digunakan dalam pengembangan produk yang terdiri atas tiga software yaitu pertama aplikasi *Articulate Storyline* yang merupakan aplikasi utama dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, pada aplikasi *Articulate Storyline* peneliti membuat background setiap halaman dan menu pada *storyboard* yang telah dirancang. Kedua aplikasi *Audacity* yang berfungsi untuk merekam dan mengedit suara yang nantinya akan ditambahkan pada media pembelajaran interaktif. Dan aplikasi ketiga yaitu Website 2 apk builder yang berfungsi untuk mempublikasikan media pembelajaran kedalam bentuk aplikasi android.

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini peneliti membuat diagram alur atau *flowchart*, penilaian formatif yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media, serta penilaian sumatif yang dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan. Pembuat *flowchart* didasarkan pada *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain. Pengembangan media pembelajaran interaktif dimulai dengan membuat background dari masing-masing halaman yang telah dibuat pada *storyboard*, membuat dan menambahkan icon untuk tombol menu, suara, next, back, home dan keluar. Kemudian tombol-tombol tersebut dihubungkan dengan triggers agar berjalan sesuai instruksi yang diberikan. Pada halaman materi peneliti membuat narasi teks yang kemudian ditambahkan audio serta animasi. Untuk halaman quiz, dibuat Dengan Fitur *Graded Questions* Yang Terdapat Pada *Software articulate storyline* itu sendiri.

Validasi oleh para ahli adalah tahap yang dilakukan setelah pengembangan media selesai. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Validator terdiri dari 2 orang ahli, yaitu satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Validator ahli media merupakan dosen Pendidikan Teknologi Informasi di Institut Pendidikan Indonesia. Sedangkan ahli materi merupakan guru sosiologi di SMA Negeri 16 Garut. Untuk penilaian media, dapat ditinjau dari empat aspek, yaitu pertama aspek desain Tampilan, kedua aspek audio, ketiga aspek video, dan yang keempat aspek kemudahan penggunaan media. Untuk penilaian materi, dapat ditinjau dari empat aspek, yaitu pertama aspek materi, kedua aspek soal, ketiga aspek bahasa dan yang keempat aspek keterlaksanaan.

Setelah dilakukan pengembangan dan dilakukan penilaian pormatif pada media pembelajaran interaktif, maka hasil penelitian media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Articulate Storyline* dikategorikan sangat layak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Penilaian yang dinilai dari empat aspek untuk ahli media meliputi aspek desain tampilan, aspek audio, aspek video dan aspek kemudahan penggunaan media mendapatkan presentase 92,44%

masuk dalam kriteria “sangat layak”. Dan materi dinilai dari empat aspek yang meliputi aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan mendapatkan presentase 97,74% masuk dalam kriteria “sangat layak”.

Tahapan selanjutnya dari pengembangan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yaitu tahap implementasi media pembelajaran pada siswa kelas X IPS 5 di SMA Negeri 16 Garut, yang kemudian dilakukan penilaian sumatif oleh siswa dinilai dari 4 aspek yang meliputi aspek perasaan senang, aspek keterlibatan siswa, aspek ketertarikan dan aspek perhatian siswa mendapatkan presentase 81,48% masuk dalam kriteria “sangat layak”.

Dengan demikian dari hasil penilaian pormatif dan penilaian sumatif dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 16 Garut.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dilapangan, pada saat pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 16 Garut diketahui bahwa guru dalam mengajar tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Adapun media yang digunakan biasanya berupa media power point dengan desain yang biasa, video yang diambil dari youtube dan menggunakan media cetak. Poweer point yang digunakan oleh guru adalah power point biasa yang hanya berisi slide dengan tulisan-tulisan saja dan tidak memiliki suara, jarang menampilkan gambar serta tidak ada video. Selain itu minat belajar siswa terhadap pelajaran sosiologi ini masih sangat rendah.

Dari hasil analisis tersebut kemudian peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang di desain menggunakan *Software Articulate Storyline*, media pembelajaran interaktif ini memuat beberapa menu yang dilengkapi dengan audio terkait dengan penjelasan materi, selain itu penggunaan gambar, video animasi digunakan untuk mendukung penjelasan materi, dan tombol navigasi yang telah disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa tingkat SMA, hal tersebut dikarenakan materi yang dimuat, tujuan pembelajaran dan KD dalam media pembelajaran ini sesuai dengan silabus kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 16 Garut.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ialah media pembelajaran interaktif yang sangat layak digunakan untuk kelas X di SMA Negeri 16 Garut. Hal tersebut berdasarkan presentase rata-rata yang didapatkan dari validator ahli dalam bidang media yaitu 92,44%, dan validator ahli dalam bidang materi yaitu 97,74%. Selain itu media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* mendapatkan respon positif dari siswa, hal tersebut dilihat melalui beberapa aspek dalam angket yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa dalam pembelajaran sosiologi menggunakan *Articulate Storyline*. Begitu juga respon yang diberikan oleh siswa diketahui bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan untuk kelas X di SMA Negeri 16 Garut. Hal tersebut diperoleh berdasarkan presentase rata-rata dari angket siswa hasil uji coba mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan untuk kelas X di SMA Negeri 16 Garut yaitu 81,48% dengan kriteria sangat layak.

Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa rekomendasi atau saran yaitu :

1. Mengingat selama ini interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran Sosiologi masih menggunakan media yang sederhana dan juga buku teks, maka disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* agar dapat menarik minat belajar siswa dan juga lebih meningkatkan interaksi mereka dalam diskusi pembahasan konsep dan soal-soal cerita.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dilanjutkan lagi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menambah fitur-fitur yang belum termuat

dalam media penelitian ini. Pengembangan produk juga dapat dilanjutkan dengan memasukkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sosiologi kelas X di *Play Store* untuk jangkauan yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru dan siswa SMA N 16 Garut yang sudah memberikan izin serta meluangkan waktunya dan berpartisipasi secara kooperatif selama proses penelitian. Serta tidak lupa saya ucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Sumartono, & Huda, "Manajemen Pendidikan Di Indonesia Sebagai Implementasi Triple Helix Untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0.," *J. Andi Djemma*, vol. 3, no. 1, pp. 74–79, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unanda.ac.id/index.php/andidjemma/article/view/340>
- [2] H. Jesika Dwi Putriani, "Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 831–838, 2021.
- [3] J. Limbong, Tonni & Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [4] S. A. Ningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline Untuk Peserta Didik Kelas III Sd/Mi.," Universitas Pendidikan Indonesia, 2021.
- [5] D. Arifin, Yulyani, *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara, 2015.
- [6] A. A. S. Kuntum Annisa Imania, Yuniar Purwanti, Siti Husnul Bariah, "Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X Di SMA Negeri 4 Garut," *PETIK Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 19–26, 2023, [Online]. Available: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/2722>
- [7] E. Anggraeni, "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Di Sd Negeri Dukuhwaru 4 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal," Universitas Negeri Semarang, 2017.
- [8] E. Wicaksana, "Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 117–124, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i2.1937.
- [9] O. Hamalik, *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. hal 5., 2009.
- [10] J. E. I. Ashari Sutrisno, "Perspektif & Tantangan Pengembangan M-Learning," *J. Inform.*, vol. 15, no. 1, p. 87, 2019.
- [11] Surayya, "Tinjauan Media Pembelajaran," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 8–27, 2021.