

**Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media
in Learning The History of Labako Batik Using Addie Model To
Increase Learning Effectiveness**

Muhammad Reza Firmansyah¹, Bambang Soepeno², Rully Putri Nirmala Puji³,
Sugiyanto⁴, Guruh Prasetyo⁵, Jefri Rieski Triyanto⁶

History Education, University of Jember

Email: rezrezfunmi@gmail.com

Abstract

Education in the digital era prioritizes students' ability to capture information. The purpose of this research is to produce a validated product in the form of Articulate Storyline interactive learning media and to increase effectiveness in learning. The research development procedure was carried out using the ADDIE model development. The results of the validation of content experts in the field of study reached a percentage of 88% with very good qualifications, expert validation of learning media reached a percentage of 87% with very good qualifications, and language validation reached 88% with very good qualifications. In the small group trial, there was an increase in the average pre-test score from 50.00 to 81.11 and the field trial an increase in the average pre-test score from 45.81 to 81.44. The effectiveness measured by the relative effectiveness formula reached 62.2% with high effectiveness.

Keywords: Development, Articulate Storyline, Learning History, learning effectiveness

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam meningkatkan, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebersamaan agar kemudian dapat membangun diri sendiri dan juga bersama sama membangun bangsa (Saptono, 2017: 2). Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang mana harus dipenuhi oleh setiap individu. Pendidikan juga tidak terlepas pula dari segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia. dalam kondisi apapun manusia sejatinya tidak dapat menolak efek dari penerapan pendidikan dalam sehari-hari

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta arus globalisasi membawa perubahan dalam bidang pendidikan. Pendidikan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas kehidupan bangsa. Kualitas kehidupan bangsa tergantung pada kualitas sumber daya manusia, sumber daya manusia yang berkualitas mempunyai kemampuan untuk menghadapi persoalan yang diakibatkan dari proses globalisasi dan demokrasi (Umamah, 2016:1). Selain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perkembangan teknologi informasi TI juga memiliki pengaruh serta kontribusi yang signifikan terhadap perubahan potensi manusia dalam menuju pembangunan manusia berkelanjutan. (Puji&Umamah 2018 : 1). Dalam hal ini diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang di terapkan pada sekolah-sekolah pada masa ini. Ketika belajar dengan teknologi dalam lingkungan belajar yang bermakna, peserta didik tidak belajar dari teknologi, tetapi belajar dengan teknologi (Lee, 2017 : 2). Sehingga penggunaan teknologi ini dapat digunakan peserta didik dalam belajar sejarah dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan teknologi.

Pada era digital saat ini banyak sekali hal yang memungkinkan kita untuk mempelajari ataupun mengetahui informasi yang kita butuhkan melalui banyak cara, seperti melalui Media sosial, Televisi, dan juga melalui jaringan internet. Banyak hal yang dapat kita lakukan pada era digital 4.0 sekarang. (Almeida 2019 : 3) Pada hakikat nya pendidikan era digital yang di dukung dengan kemajuan teknologi dan internet sangat membantu dalam kemajuan dunia pendidikan.. Penerapan teknologi dan internetpun dalam kegiatan kelas dalam proses

pembelajaran membuat nya menjadi lebih menarik dan interaktif dan teknologi yang tersedia saat ini telah membuat banyak pengetahuan tersedia bagi peserta didik yang menawarkan potensi besar untuk lebih cepat dalam belajar (Radu, Radu, & Croitoru, 2018; Ghavifekr & Rosdy, 2015)

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling di sorot dalam era digital 4.0 ini perbaikan pendidikan untuk menjadi lebih baik dikemudian hari terus mengalami perubahan disetiap tahun ke tahun. Berbagai upaya dalam pembenahan masalah-masalah dalam pendidikan pun telah di upayakan seperti, Pembaruan kurikulum, peningkatan anggaran negara di bidang pendidikan, peningkatan profesionalisme guru dan juga berbagai macam kegiatan pelatihan merupakan salah satu upaya- upaya pemerintah dalam memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Namun hal ini belum mampu untuk mengatasi masalah besar yang ada dalam pendidikan Indonesia. Kualitas, relevansi elitisme, Manajemen dan Pemerataan Pendidikan masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia sampai sekarang (Tilaar dalam Munir, dkk., 2008).

Pada dasarnya pendidikan di Indonesia perlu di benahi dari waktu ke waktu, dengan banyaknya sistem yang ada Indonesia membutuhkan banyak hal untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas kedepan nya. Seperti halnya pekerjaan rumah yang tak kunjung usai pendidikan akan terus membutuhkan inovasi dan juga membutuhkan suatu gagasan dalam pembelajarannya. Berdasarkan pendekatan Konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil dari interaksi nya terhadap lingkungan belajar (Daryanto, 2012: 2). Hal ini bertujuan untuk siswa agar dapat menemukan informasi dengan hasil penggalian nya sendiri. Dengan itu akan melatih serta mengembangkan daya kreatifitas pada cara berpikrnya. Agar terciptanya pembelajaran yang mampu mengasah kreatifitas siswa maka diperlukan perhatian pada komponen utama proses pembelajarn yaitu metode pembelajaran serta media pembelajaran.

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ibrahim, 2000:3). Sejalan

dengan itu mengemukakan bahwa media dapat diartikan sebagai “perantara” yang menghubungkan antara guru atau instruktur dengan siswa. Selain itu Media yang kemudian disebutkan sebagai perantara yang mengantarkan suatu informasi dari sumber menuju kepada penerima (Heinich dkk, 1982) Sehingga bisa dikatakan Televisi, Radio, Foto, Rekaman suara, dan sejenisnya adalah media komunikasi, karena media tersebut merupakan perantara informasi antara pemberi informasi kepada penerima informasi, apabila media itu membawa pesan-pesan pengajaran maka media tersebut dapat disebut dengan media pembelajaran. Dari definisi tersebut maka dapat dipahami pentingnya peran media untuk membantu proses komunikasi dari guru kepada siswa. Menurut Allen dalam (Daryanto, 2010: 17) media diklasifikasikan menjadi 9 kelompok, yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Dengan diklasifikasikannya media maka penggunaan media menjadi semakin mudah, guru hanya perlu menentukan media mana yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Secara umum manfaat hadirnya media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengurangi kemungkinan kesalahpahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sekaligus untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan interaktif. Menurut S. Gerlach dan P. Ely dalam (Daryanto, 2010: 8) ada tiga kelebihan media yaitu, kemampuan fiksatif artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah. Penelitian terdahulu menyatakan permasalahan pembelajaran sejarah antara lain Pendidik hanya menerapkan metode ceramah dengan memanfaatkan papan tulis sebagai media menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran (Naim, & Soepeno, 2017 : 4). Permasalahan lain dalam

pembelajaran Sejarah yakni minat Peserta didik kurang dalam mata pelajaran Sejarah (Puji & Ahmad, 2015).

Articulate Storyline 3 merupakan software yang diproduksi oleh perusahaan dibidang e-learning yakni *articulate* dan software media. Diluncurkan tahun 2014 sebagai generasi terbaru setelah *Articulate Storyline 2*. (Chiasson : 2015 : 5). *Articulate Storyline 3* memiliki fitur yang lebih baik. *Articulate Storyline 3* merupakan software yang dapat diakses secara offline, produk yang dihasilkan dari *Articulate Storyline 3* dapat digunakan di personal komputer dan juga smartphone. Dalam hal ini Articulate Storyline diharapkan mampu memenuhi tantangan dan permasalahan yang melanda pada pendidikan di Indonesia serta di harapkan mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran di dalam kelas.

Media dengan berbagai kelebihan tentu akan sangat membantu untuk terciptanya pembelajaran yang menarik. Namun pemanfaatan media juga menyangkut beberapa unsur dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Perlunya sarana dan prasarana yang baik untuk menerapkan media, kesiapan peserta didik untuk proses pembelajaran, dan tentu perlunya seorang guru yang mampu mengoperasikan media yang akan digunakan. Permasalahan yang muncul berdasarkan analisis performansi pendidik yang dilakukan di MAN 2 Jember adalah: (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak menyampaikan; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) media pembelajaran yang digunakan hanya Peta Konsep, dan PPT sehingga variasi kurang; (4) kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk soal menganalisis, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam menganalisis suatu permasalahan, hal ini dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah; (5) sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam menganalisis suatu permasalahan yang dihadapi, selain itu

LKS juga memiliki kekurangan dimana penggunaan LKS dalam pembelajaran yakni tidak mampu mempresentasikan pemaparan materi secara linear dan juga tidak interaktif sehingga cenderung di gunakan pasif (Lismawati 2010 : 40). Dari permasalahan yang dipaparkan di atas didukung dengan data nilai dari kelas X IPS 1 menurut data nilai dari kd 3.1 terdapat 16 siswa atau sebesar 45,7% yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan terdapat 54,3% atau 19 siswa yang dapat menuntaskan pembelajaran pada kd tersebut. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini mempunyai tujuan antara lain : 1) Menghasilkan produk yang tervalidasi dari pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah kelas X MA 2) Meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah dari pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah kelas X MA

METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan dalam pengembangan media Pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan sebagai berikut: *1.Analyze, 2.Design, 3.Development, 4.Implementation, 5.Evaluate* (Branch 2009 : 3).

Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui apa saja hal yang perlu di persiapkan dalam penelitian pengembangan dan juga agar dapat mengetahui permasalahan yang ada objek yang ingin di teliti (Wandari, 2018:4). dengan melakukan beberapa kegiatan di dalam nya yakni, 1 Melakukan Observasi awal terhadap lingkungan sekolah, kelas dan fasilitas di dalm nya. 2 Melakukan wawancara terhadap pendidik untuk mendapatkan permasalahan yang di alami oleh pendidik. 3 melakukan analisi kebutuhan peserta didik dengan memberikan angket kebutuhan peserta didik yang di lakukan di dalam kelas.

Design (Desain)

Pada tahap Desain disini Peneliti Merancang konsep produk baru di atas kertas dan merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci (Sumarmi , 2009:5) Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain media yang ingin dikembangkan sesuai dari hasil pada tahapan sebelumnya yakni melalui hasil dari tahapan analisis.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan dan memvalidasi Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan sumber daya (Endah 2018:9).Tahap pengembangan dilakukan untuk mewujudkan rancangan dalam bentuk sebuah produk dan dibutuhkan berdasarkan instruksi yang direncanakan.

Implementation (Implemstasi)

Tahap implementasi memiliki tujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dengan melakukan dan Memulai menggunakan produk yang telah tervalidasi dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata serta melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik sebagai awal proses evaluasi (Aldobie 2011: 5) Dalam hal ini peneliti melakukan Penerapan media pembelajaran yang sudah di buat pada tahapan pengembangan mulai dari uji coba Pengguna, kelompok kecil, hingga uji coba kelompok Besar.

Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap melakukan evaluasi disini dilaksanakan ketika media pembelajaran yang di buat telah tersusun dengan baik. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mendapatkan masukan dari ahli diluar perancang, guna memperbaiki media yang telah tersusun (Aldobie 2011 : 7). Tahap ini kemudian akan menghasilkan produk akhir berupa media yang sudah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari tahap validasi dan evaluasi.

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan observasi, kuesioner, dan tes. Subjek penelitian ini terdiri dari 1 pendidik mata pelajaran sejarah dan 37 peserta didik kelas X IPS 1 MAN 2 Jember. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, kuesioner, dan saran ahli, Sementara itu, analisis data kuantitatif digunakan untuk mendefinisikan kualitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan sesuai validasi para ahli dan pengguna, serta hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : konstanta

Hasil perhitungan persentase dari angket akan dianalisis melalui kriteria kelayakan produk. Berikut ini tabel 1 kriteria kelayakan produk.

Tabel 1. Tabel Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu direvisi
75%-84%	Baik	Tidak Perlu direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Kurang Sekali	Direvisi

Sumber Arikunto,2008:216

Peningkatan presentase Efektivitas Pembelajaran peserta didik dapat dihitung dengan rumus *Efektivitas Relative* seperti berikut:

$$\text{Eta Kuadrat} = \frac{2}{t^2 + N - 1}$$

Informasi:

T: nilai T

N: Jumlah sampel (Pallant 2003 : 181)

Tabel 2. Tabel Kriteria keefktivan Relative

Score	Qualification
0,01	<i>Small Effect</i>
0,06	<i>Moderate Effcet</i>
0,14	<i>Large Effect</i>

Sumber Cohen, (Pallant 2003 : 184)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini memaparkan meliputi (1) hasil validasi ahli dan uji coba pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*; (2) Analisis data tingkat *Efektivitas Relative* yang diperoleh pada saat melakukan uji coba produk melalui, uji coba kelompok kecil dan uji coba Lapangan.

1. Validasi Ahli Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Berikut ini akan dipaparkan mengenai analisi serta tanggapan dari validator ahli di bidang Materi/Bidang Studi, Bahasa, dan Media terhadap Produk Media Pengembangan *Articulate Storyline*.

Validasi Ahli Bidang Studi

Tabel 3. Hasil Validasi ahli bidang studi/materi

No.	Apek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kebenaran isi materi					✓
2.	Bebas dari kesalahan konsep					✓
3.	Kekinian dan ke-up-todat-an materi				✓	
4.	Kecakupan dan kedalaman materi				✓	
5.	Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan					✓
Skor total		22				

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli isi bidang kajian, diperoleh hasil sebagai berikut;

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Persentase nilai uji ahli isi bidang studi: 88%

Validasi ahli isi bidang studi yang di lakukan terhadap produk media pengembangan *Articulate Storyline* ini adalah Bapak Suharto, SS., MA. Hasil dari ahli isi Bidang Studi memiliki prestase 88% dengan kualifikasi baik

Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Hasil Validasi ahli Bidang Bahasa

Aspek	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
	Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
	Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
	Bahasa yang digunakan tidak menggunakan bahasa setempat					✓
Total Skor: 22						

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli isi bidang Bahasa, diperoleh hasil sebagai berikut;

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Persentase nilai uji ahli isi bidang bahasa : 88%

Validasi ahli Bahasa yang di lakukan terhadap produk media pengembangan *Articulate Storyline* ini adalah Bapak Bambang Edi Purnomo, S.Pd., M.Pd. Hasil dari ahli isi Bidang Studi memiliki prestase 88% dengan kualifikasi baik

Validasi Ahli Media

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa) terkait					✓
2	Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi				✓	
3	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis					✓
4	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				✓	
5	Relative advantage, ketepatan pemilihan media					✓
6	dibandingkan dengan media lain					
7	Kejelasan media dengan karakteristik audiens (siswa)			✓		
8	Kejelasan gaya bahasa dengankarakteristik					✓
9	Ketepatan penggunaan narasi/caption				✓	
10	Ketepatan pemilihan sound effect pada media				✓	
11	Kemenarikan pengemasan media					✓
Total Skor					48	

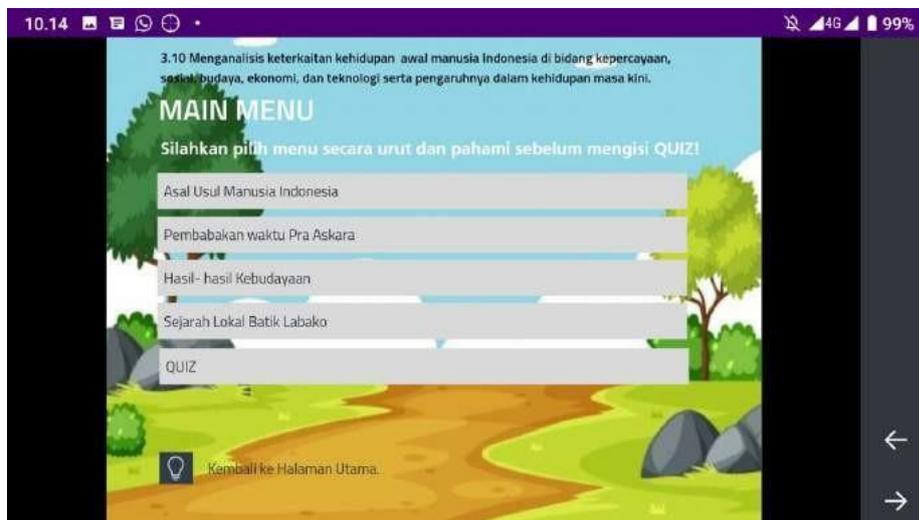
Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli isi bidang Media, diperoleh hasil sebagai berikut;

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Persentase nilai uji ahli isi bidang Media: 87%

Validasi ahli Bidang Media yang di lakukan terhadap produk media pengembangan *Articulate Storyline* ini adalah Bapak Priza Pandunata, S.Kom., M.Sc., Hasil dari ahli isi Bidang Studi memiliki prentase 87% dengan kualifikasi baik

Gambar 1. Tampilan menu utama media



Sumber (Pribadi)

Gambar 2. Batik Labako



Sumber (Pribadi)

2. Uji Coba Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Uji Coba Pengguna

Tabel 6. Hasil Uji Coba Pengguna

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan penggunaan					✓
2.	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun didalam kelas				✓	
3.	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa					✓
4.	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah					✓
5.	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				✓	
Skor Total		23				

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh pengguna , diperoleh hasil sebagai berikut;

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Persentase nilai uji Coba Pengguna: 92%

Uji pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas IPS di MAN 2 Jember yaitu Ibu Yuli Prasetyarini. Uji pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada uji pengguna dari pendidik terhadap produk pengembangan adalah 92% dengan kateogri sangat baik.

Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba yang dilaksanakan dengan melibatkan 9 subjek. Pada tahap ini pengembang melaksanakan pembelajaran

mengetahui eektivitas pembelajaran dari peserta didik. Melalui soal tes dengan jumlah soal 20 butir.

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menguji data yang telah di peroleh. Hal ini dilakukan dikarenakan data yang diambil dari uji kelompok kecil melalui 9 siswa. Uji Shapiro-Wilk lebih sesuai untuk pengujian data dengan ukuran sample kecil (< 50 sample) (Bolgun,2015; LaredStatistic, 2018; Shapiro & Wilk, 1965) Hasil uji Normalitas Kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Data Uji Normalitas Pretest dan Postest uji kelompok kecil

Pre/Postest	Shapiro-Wilk		
	Statistic	DF	Sig.
Pre	922	9	0,413
Post	924	9	0,425

Berdasarkan dari data yang telah di proses melalui uji normalitas, Uji normalitas kelompok kecil Menyatakan data *pre-test* menghasilkan Sig. (0,413) yang artinya 0,413 lebih besar dari pada 0,05. Pada data *Post- test* menghasilkan Sig. (0,426) yang artinya 0,426 lebih besar dari 0,05 Sehingga dapat disimpulkan Uji normalitas data *pres-test* dan *post-test* berdistribusi normal

b. Analisi data uji kelompok kecil

Analisis data dilakukan untuk mengetahui peningkatan efektifitas belajar peserta didik melalui uji coba kelompok kecil. Berdasarkan dari tabel di atas bisa dapat diketahui bahwasanya ada perubahan yang positif terjadi terhadap peserta didik saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* . Berikut ini sajian data *paired statistic,paired corelation* dan *paired sample t-test* berdasarka dari hasil nilai *pre-test dan post-test* pada subjek kelompok kecil.

Table 8. Tes Uji Kelompok Kecil

	\bar{X}	N	σ	$\sigma_{\bar{x}}$	r	t.	df	α	p.
Pretest	50,00	9	13,693	6,717	0,190	6,156	8	0.005	0.002
Postest	81,11	9	9,610	3,306					

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui nilai rata-rata Pre-test sebesar 50,000 (Std. Deviasi = 13,693 dan post- test sebesar (81,111) (Std. Deviasi =9,610) Nilai rata-rata Post-test lebih besar dari nilai rata-rata Pre-test pada subjek kelompok kecil, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa (kelompok kecil) setelah menggunakan media Pembelajaran interaktif *Aarticulate Storyline*. Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 (lebih kecil dari nilai threshold = 0,05). Dengan demikian, terdapat hubungan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test kelompok kecil pada taraf kepercayaan 5% ($0,002 < 0,05$) dengan taraf 0,190.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 6,156 (>) t_{tabel}$ atau nilai signifikansinya lebih kecil dari nilai ambang batas tingkat kepercayaan 5% ($0,002 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelompok kecil yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Hasil rerata nilai pre-test dan post-test siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran sejarah lokal dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Berikut ini adalah rumus efektivitas relatif yang digunakan.

$$\begin{aligned} \text{Eta Kuadrat} &= \frac{t^2}{t^2 + N - 1} \\ &= \frac{6,156^2}{(6,156)^2 + (9 - 1)} \\ &= 0,76 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil keefektifan hasil belajar sejarah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* sebesar 0,76%. Jika dimasukkan dalam tabel kriteria uji efektivitas relatif, maka media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan akan memenuhi syarat untuk tingkat efektivitas Efek Besar. Artinya media pembelajaran interaktif *Articulate*

Storyline memiliki pengaruh yang sangat besar pada uji kelompok kecil dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

Uji Lapangan

Uji Coba Lapangan merupakan kegiatan pengujian yang dilakukan setelah melakukan uji coba kelompok kecil namun pengujian ini dilakukan dengan subjek yang lebih banyak. Pada tahap ini pengembang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* untuk mengetahui tingkat efektivitas Pembelajaran peserta didik melalui soal tes dengan jumlah soal 20 butir.

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menguji data yang telah di peroleh. Hal ini dilakukan dikarenakan data yang diambil dari uji lapangan melalui 37 siswa. Uji Shapiro-Wilk lebih sesuai untuk pengujian data dengan ukuran sample kecil (< 50 sample) (Bolgun,2015; LaredStatistic, 2018; Shapiro & Wilk, 1965) Hasil uji Normalitas Kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Uji normalitas lapangan Menyatakan data *pre-test* menghasilkan Sig. (0,556) yang artinya 0,556 lebih besar dari pada 0,05 jadi data Normal. Pada data *Post- test* menghasilkan Sig. (0,141) yang artinya 0,141 lebih besar dari 0,05 jadi datanya normal. Sehingga dapat disimpulkan Uji normalitas data *pres-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

b. Analisis Data Uji Lapangan

Adapun analisis data uji lapangan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan efektivitas pembelajaran yang di dapati melalui uji coba lapangan . Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perubahan yang bersifat positif terjadi pada peserta didik saat melakukan pembelajaran menggunakan Media

Pembelajaran *Articulate Storyline*. Berikut ini sajian data *paired statistic, paired corelation* dan *paired sample t-test* berdasarka dari hasil nilai *pre-test dan post- test* pada subjek lapangan.

Table 9. Tes Uji Lapangan

	\bar{x}	N	σ	$\sigma_{\bar{x}}$	r	t.	df	α	p.
Pretest	45,81	37	15,207	5,417	0,770	11,325	36	0.005	0.000
Posttest	86,53	37	9,328	2,306					

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui nilai rata-rata Pre-test sebesar 45,81 (Std. Deviasi = 15,207 dan post- test sebesar (86,53) (Std. Deviasi =9,328) Nilai rata-rata Post-test lebih besar dari nilai rata-rata Pre-test pada subjek kelompok kecil, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa (kelompok kecil) setelah menggunakan media Pembelajaran interaktif *Aarticulate Storyline*. Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (lebih kecil dari nilai threshold = 0,05). Dengan demikian, terdapat hubungan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test kelompok kecil pada taraf kepercayaan 5% ($0,000 < 0,05$) dengan taraf 0,770.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai_hitung =11,325 ($>$) t_{α} atau nilai signifikansinya lebih kecil dari nilai ambang batas tingkat kepercayaan 5% ($0,002 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelompok kecil yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Hasil rerata nilai pre-test dan post- test siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran sejarah lokal dengan menggunakan rumus efektivitas relatif.

Berikut ini adalah rumus efektivitas relatif yang digunakan.

$$\begin{aligned} \text{Eta Kuadrat} &= \frac{t^2}{t^2 + N - 1} \\ &= \frac{11,325^2}{(11,325)^2 + (37 - 1)} = 0,78 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil keefektifan hasil belajar sejarah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* sebesar 0,78%. Jika dimasukkan dalam tabel kriteria uji efektivitas relatif, maka media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan akan memenuhi syarat untuk tingkat efektivitas Efek Besar. Artinya media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan terhadap proses pengembangan, dan hasil pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Tahap awal dilakukan uji validasi produk melalui validasi ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 88% dengan kualifikasi sangat baik, validasi ahli Media pembelajaran mencapai persentase 87% dengan kualifikasi sangat baik, dan validasi bahasa mencapai persentase 88% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Produk pengembangan juga melalui tahap uji perorangan. Hasil yang diperoleh pada uji perorangan mencapai persentase 92,% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil juga melibatkan 9 peserta didik dapat menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre test sebesar 50,000 (Std. Deviasi=13,693) dan post test sebesar 81,111 (Std. Deviasi=9,610). Nilai rata-rata post test lebih besar dibanding nilai pre test pada subyek kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan efektivitas pembelajaran sejarah peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* . Pada uji kelompok besar yang melibatkan 37 peserta didik menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata pre test sebesar sebesar 45,81 (Std. Deviasi=15,207) dan post test sebesar 81,44 (Std. Deviasi=9,328).

Nilai rata-rata post test lebih besar dibanding nilai pre test pada subyek Lapangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan efektivitas pembelajaran sejarah peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*.

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas bahwa produk Media pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran sejarah X SMA dengan model ADDIE yang dikembangkan telah tervalidasi dan memperoleh hasil yang baik. Selain itu, produk ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan Bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran sejarah X MA dengan model ADDIE mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah peserta didik.

Saran

Adapun saran - saran pemanfaatan Media pembelajaran *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut :

- 1) Diharapkan peserta didik mampu menguasai teknologi sehingga dalam penerapannya tidak mengalami gangguan dalam instruksi pengaplikasian
- 2) Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Fasilitas yang digunakan harus mendukung penggunaan Media pembelajaran *Articulate Storyline*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Muhammad Reza Firmansyah sebagai penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd dan Rully Putri Nirmala Puji. S.Pd, M.ed., yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan dan saran dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu penulis dan memberikan semangat serta dukungannya kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. 2015. 'ADDIE Model', New york:Springer
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R.M. 2009. *Intructional design: the ADDIE Approach* New york:Springer
- Castro, S. ., Clarenc, C. ., de Lenz, C. ., Moreno, M. ., & Tosco, B. . (2013). Analizamos 19 Plataformas De E-Learning. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning.
- Chiasson, A. 2015. *Articulate Storyline Essentials*. Brimingham. UK. PACKPublishing.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Endah, I. 2018 . *Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat*. *Jurnal Pendidikan UM*. Volume 3 Nomor 1 Juli 2018
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, 1982 *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. University Press. Surabaya. Kasiram, Mohammad. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN Malang Press.
- Lee, C. beng. (2017). Initial development of the Meaningful Learning with Technology Scale (MeLTS) for high-school students Scale (MeLTS) for

- high-school students. *INTERACTIVE LEARNING ENVIRONMENTS*, 4820(March), 1–12. <https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1283336>
- Lismawati. 2010. *Pengoptimalan Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai Sarana Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA*. Raudlatul Ulum Kapedi Sumenep. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Naim, M., Soepeno, B., & Muhasanah. (2017). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar penerapan melalui model pembelajaran kooperatif tipe group investigation pada mata pelajaran sejarah, *55*(1), 75–81.
- Pallant, J. 2003. *SPSS Survival Manual. Version 10 and 11*. Open University Press Maidenhead. Philadelphia.
- Puji RPN and Ahmad AR 2015 *Learning Style of MBTI Personality Types in History Learning at Higher Education Scientific Journal of PPI-UKM* 3289
- Puji RPN and Umamah N 2018 *Edmodo Multimedia: Supporting Technology for Media Learning at Higher Education International*. Journal of English. Literature and Social. Sciences 3 2456<https://dx.doi.org/10.22161/ijels.3.1.9>
- Radu, F., Radu, V., & Croitoru, G. (2018). The Advantage Of The New Technologies In Learning. *Recent Researches in Artificial Intelligence, Knowledge Engineering and Data Bases THE*.
- Saptono, A. 2017. Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi pada Siswa kelas X di Sma Negeri 89 Jakarta. *Econosians Jurnal Online ekonomi dan Pendidikan*

- Shapiro, S.S & Wilk, M.B. 1965. *An Analysis of Variance Test for Normality (Complete Samples)*. *Biometrika*, 52 (3/4) : 591-611
- Sumarmi. E. 2020. Model united nations (MUN): *Learning method to enhance critical thinking skill and communication skill for high school students*. *Journal of Education and Learning*. Volume. 14, Nomor. 4, November 2020
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Umamah, Nurul. 2014. *Kurikulum 2013 Dan Kendala Yang Dihadapi Pendidikan Dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Wandari, A 2018. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Edumatika Jurnal Riset pendidikan matematika* Volume 1, Nomor 2, November 2018