

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII MTS AL-KHAIRIYAH

Tuslah¹, Beni Junedi², Ade Fricticarani³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

Email: tuslahserang@gmail.com¹, benijunedi07@gmail.com², adefricticarani@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif, hal ini yang menyebabkan siswa cenderung bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada mata Pelajaran informatika kelas VII ;(2) meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran informatika setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, (3) mengetahui tindak kevalidan.kepraktisan serta keefektifan pada media yang yang telah dikembangkan Metode penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model 4D (four D) yaitu *Define ,Design,Develop,Disseminate* ,peneliti hanya sampai 3D saja karena keterbatasan penelitian.Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah serta angket responden siswa terhadap media yang dikembangkan Berdasarkan hasil meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh presentase 50.5 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* memperoleh presentase 99.6 persen. Hasil validasi ahli media diperoleh presentase 90 persen dengan kriteria sangat valid begitu juga dengan hasil ahli materi memperoleh presentase 90 persen dengan kriteria sangat valid .Hasil uji praktikalitas di peroleh presentase 84,2 persen dengan kriteria praktis .Uji efektifitas memperoleh presentase 89,3 persen dengan kriteria sangat efektif. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* sebesar 49 % .berdasarkan penilaian validator dan serta hasil uji coba lapangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini sudah teruji kelayakan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif.Articulate Atoryline 3, Motivasi Belajar Siswa.

Abstract: This research is motivated by low student learning motivation and limited use of interactive learning media.this is what causes student to tend to get bored during

learning. The aims of this research are (1) to develop interactive learning media based on articulate storyline 3 in class VII informatics subjects; (2) increasing students' learning motivation in informatics subjects' learning motivation in informatisc subjects after using interactive learning media (3) knowing the validity, practicality and effectiveness of the media that has been developed. This research method uses the R&D (research and development) method with a 4D (four D) model, namely define, design develop, disseminate, researchers only go up to 3D due to research limitations. Data collection techniques use student learning motivastion questionnaires befor using the media and after as well as a student respondent questionnaire regarding the media being developed Ased on the results of the level of student learning motivation before using interactive learning media, the percentage was 50.5 and after using articulate storyline 3 based interactive learning media, the percentage was 99.6 percent. The results of media expert validation obtained a percentage of 90 percent with very valid criteria, as well as the results of material experts obtained a percentage of 90 percent with very valid criteria. The results of the practicality tes obtained a percentage of 84.2 percent with practical criteria. The effectiveness test obtained a percentage of 89.3 percent with very effective criteria. In this research, it can be concluded that student learning motivation has increased after using interactive learning media based on articulate storyline 3 by 49%. based on validator assessments and the results of field trials, this interactive learning media based on articulate storyline 3 has been tested for feasibility and is able to increase student learning motivation.

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Student Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih sehingga memberikan kemudahan berkomunikasi dalam bertukar informasi, waktu, tempat dan jarak tidak lagi menjadi hambatan, perkembangan yang sedemikian pesat tidak terlepas dari perkembangan teknik komputer (Muhamad Husaini 2017). Kemajuan komputer dan teknologi informasi memberikan dampak positif pada bidang pendidikan, aplikasi teknologi informasi yang paling berpengaruh pada bidang pendidikan adalah pemakaian jaringan komputer dan internet, jaringan yang luas dan tak terbatas memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan karena dengan adanya jaringan internet layanan informasi peserta didik tidak terbatas oleh ruang, tempat, waktu dan jarak, melalui internet layanan dapat diakses sebagai sumber belajar dan media belajar yang dapat di pelajari sesuai dengan kecepatan belajar peserta didik (Iain Raden Intan 2017).

Di era globalisasi ini hampir seluruh masyarakat merasakan manfaat perkembangan teknologi informasi khususnya di dunia Pendidikan yang tidak terlepas dari kemajuan teknologi seperti banyaknya media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah, penggunaan TIK dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan TIK dalam proses belajar dan pembelajaran sangat di perlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik. (Irkam Abdaul Huda).

Di samping perkembangan teknologi yang semakin canggih khususnya di bidang pendidikan tenaga pendidik pun di tuntut mampu menguasai teknologi sebagai sarana dan prasana yang ada di era saat ini, namun permasalahan di dunia pendidikan perlu diberikan solusi yang tepat seperti penggunaan media pembelajaran yang menjadi alat bantu selama proses belajar dan pembelajaran, permasalahan yang ditemu pada saat penelitian di sekolah yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan kemampuan tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan perlu diberikan pelatihan agar tenaga pendidik dapat merancang banyak media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran menjadi efektif dan tidak membosankan.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah pembelajaran. Media belajar tidak terbatas pada huruf dan gambar melainkan dapat di kombinasikan dengan grafik, animasi, video, audio secara bersama-sama sehingga media ini lebih dikenal dengan istilah multimedia.

Pembelajaran di MTs Al-Khairiyah Pipitan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih menjadi hambatan karena tenaga pendidik masih menggunakan metode ceramah, akibatnya siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkanya membicarakan obrolan diluar materi dan masih ada siswa yang tidak fokus, bahkan ada siswa yang melamun saat pembelajaran berlangsung, hal ini menandakan perhatian siswa belum terfokus pada materi yang disampaikan, maka di dapati motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan tergolong rendah, hal ini sejalan dengan penelitian (Jonet Ariyanto Nugroho 2017)

METODE PENELITIAN

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori motivasi yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno. Beliau mengemukakan bahwa motivasi belajar dibedakan menjadi dua kelompok yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik .

Motivasi Menurut Mc. Donald dalam Syaiful (2011 ;148) adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya efektif (perasaan) dari reaksi untuk mencapai tujuan. Teori ini menekankan bahwa motivasi di sebabkan oleh proses pencapaian tujuan yang dapat dilihat dari emosi dan reaksi sebagai akibat terjadinya perubahan energi yang ada didalam diri seseorang.

Menurut Sobry Sutikno (2014: 19) motivasi belajar ada dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik , secara umum motivasi tumbuh dan berkembang dipengaruhi dari diri individu sendiri (intrinsik) dan dari luar/lingkungan (ekstrinsik)

a. Jenis-Jenis Motivasi

1. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, motivasi ini tidak secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar, misalnya anak rajin belajar karena memperoleh hadiah dari orang tuanya
2. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang mencakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik sendiri. Motivasi ini sering disebut sebagai motivasi murni atau motivasi yang sebenarnya timbul dari dalam diri peserta didik misalnya ; keinginan untuk mendapatkan suatu keterampilan tertentu Oemar Hamalik (2014 ;112)

Secara spesifik, motivasi belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat dilihat pula dari indikator-indikator seperti keantusiasan dalam belajar, minat atau perhatian pada pembelajaran, keterlibatan dalam kegiatan belajar, rasa ingin tahu pada isi pembelajaran, ketekunan dalam belajar, (H Nurokhim 2021).

Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori motivasi yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno. Beliau mengemukakan bahwa motivasi belajar dibedakan menjadi dua kelompok yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik, Adapun indikator dari masing-masing kelompok motivasi yang dikembangkan oleh (Keller 2010) ialah sebagai berikut;

1. Perhatian (*attention*) perhatian siswa terhadap materi dan media pembelajaran yang di gunakan
2. Ketertarikan (*relevance*) siswa memiliki rasa ketertarikan saat mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran informatika
3. Kepercayaan diri (*confidence*) pada indikator ini siswa mempunyai rasa kepercayaan diri terhadap keberhasilan dalam mencapai pembelajaran
4. Kepuasan (*satisfaction*) artinya motivasi timbul Ketika siswa memiliki peningkatan rasa kepuasan ketika mengikuti pembelajaran informatika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik .

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (research and development dengan model 4D (*four D*), *Define .Design and Developmen*, penelitian ini hanya sampai 3D saja karena keterbatasan penelitian .Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu dengan menyebarkan angket kuisisioner kepada siswa kelas VII C MTs al-khairiyah pipitan sebanyak 26 siswa ,penelitian ini menguji kevalidan,kepraktisan ,kefektifan dan peningkatan motivasi pada siswa .

Kemudian data yang diperoleh akan di analisis dan dihitung rata-ratanya untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* .pernyataan kuisisioner ini di lakukan untuk mengukur sikap ,pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social untuk setiap pernyataan responden harus mendukung sebuah pernyataan untuk di pilih .

Tabel 1.1 skala likert/pilihan jawaban

Penilaian	Skor
Sangat setuju (SS)	5

Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masing-masing kuisisioner validasi terdapat lima pernyataan ,praktikalitas 3 aspek yang masing-masing terdiri dari 5 butir pernyataan dan efektivitas terdiri dari 2 aspek yang masing-masing terdiri dari 5 butir pernyataan begitu juga dengan angket motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan skala likert jika bentuk pernyataan positif maka diberi nilai 5,4,3,2,1, bentuk jawaban dari sangat setuju,setuju,kurang setuju,tidak setuju dan sangat tidak setuju dengan skor berurutan dari 5 sampai 1

Tabel 1.2 hasil validasi para ahli

No	Nama validator Media	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	x	x2	nilai validasi
1.	kurniati ramadhani	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	49	2401	90
	nama validator materi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
2.	abdul karim	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5		49	2401	90
	Jumlah														180
	Rata-rata														90
	Nilai Validasi														sangat valid

Uji coba praktikalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ,uji coba praktikalitas ini dilakukan oleh 26 siswa ,aspek yang dinilai pada uji coba kepraktisan media pembelajaran interaktif ini terdiri atas ,keadaan pengguna,efektifitas waktu

pembelajaran dan manfaat yang dimana keadaan pengguna terdiri dari 6 butir pernyataan ,efektifitas waktu pembelajara terdiri dari 5 butir pernyataan dan manfaat terdiri dari 5 butir pernyataan.

Tabel 1.3 hasil perhitungan angket praktikalitas

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Keadaan pengguna	85,4	Praktis
2.	Efektifitas waktu pembelajaran	85,5	Praktis
3.	Manfaat	82,3	Praktis
	Jumlah	253,2	
	Rata – Rata	84,4	Praktis

Uji coba efektifitas digunakan untuk mengetahui tingka efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *articulate storyline 3* sebagai sumber belajar yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar. Aspek yang dinilai pada uji efektifitas terdiri dari 10 butir pernyataan yaitu 5 butir untuk senang belajar,5 butir untuk adanya bahan ajar yang menarik dalam belajar .

1.4 hasil perhitungan efektifitas

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Senang Belajar	87,6	Praktis
2.	Adanya Bahan Ajar Yang Menarik	89	Praktis
	Jumlah	253,2	
	Rata – Rata	88.3	Sangat Efektif

Uji coba meningkatkan motivasi belajar siswa digunakan untuk mengetahui Peningkatan pada motivasi siswa ketertarikan siswa pada informatika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ,uji coba meningkatkan motivasi belajar siswa ini dilakukan oleh 26 siswa,aspek yang dinilai terdiri atas perhatian,ketertarikan,kepercayaan diri dan kepuasan waktu ,masing-masing indikator terdiri dari Perhatian 5 butir pernyataan ,ketertarikan terdiri dari 5 butir

pernyataan. kepercayaan terdiri dari 7 butir pernyataan dan kepuasan terdiri dari 9 pernyataan

1.5 hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa

No	Aspek Penilaian	Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif	Kriteria	Motivasi Belajar siswa Setelah Menggunakan Media	Kriteria
1.	Perhatian	47	Rendah	84	Tinggi
2.	Ketertarikan	47,6	Rendah	84,4	Tinggi
3.	Kepercayaan Diri	47	Rendah	94	Tinggi
4.	Kepuasan	60,4	Sedang	136	Tinggi
	jumlah	50,5	Sedang	99,6	Tinggi

Dari hasil tabel di atas bahwa dapat di presentasikan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ialah **50,5%** dengan kriteria sedang, sedangkan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ialah **99.6 %**. dengan ini motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar **49%** setelah menggunakan media Pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil setelah Melakukan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis *articulate troyline 3* ialah sebagai berikut;

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dan memperoleh nilai 90 hal ini dapat di presentasikan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat valid digunakan
2. Rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* hasil akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate stroyline 3*
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang di kembangkan sudah di katakana layak digunakan dalam proses belajar mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Nuryanto, H. (2012). *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Wicaksono, P. P. W. (2023). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Mobile Pada Mata Pelajaran Informatika Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di Smk Widayagama Malang*. Universitas Negeri Malang.
- ikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.