PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ISLAM AS-SHOFA

Neneng Sartika[1], Ahmal[2], Asyrul Fikri[3]
Universitas Riau[123]

***ABSTRACT**: Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif, yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk sarana penunjang kegiatan pembelajaran IPS, kelas IX SMP Islam As-Shofa pada materi Masyarakat Indonesia Pada Awal Kemerdekaan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan), dan Evaluation (Evaluasi). Hasil penilitian ini menunjukkan bahwa (1) dengan proses pengembangan dihasilkan produk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IX pada materi Masyarakat Indonesia Pada Awal Kemerdekaan, (2) hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 96% dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 92,8%, (3) hasil uji kepraktisan dari hasil angket resepon guru memperoleh persentase 96,6% dan uji kepraktisan produk terhadap peserta didik dilakukan dengan dua kelompok uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93% dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 89,4%.*

***Keywords**: Pembelajran IPS, Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi seluruh sendi kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan peserta didik maupun guru harus mampu beradaptasi

dengan perkembangan teknologi dan juga dituntut untuk bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi dan

internet dalam aktivitas belajar. Teknologi pendidikan dapat menyebarkan informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disamapaikan sesuai dengan isi yang dimaksud[1]. Inilah menjadi tantangan bagi seorang guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran supaya mendapatkan suatu solusi agar para peserta didik termotivasi untuk melakukan pembelajaran sendiri dan terlibat pada peristiwa belajar.

Tercapainya tujuan pendidikan, guru berorientasi kepada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diturunkan ke dalam indikator ketercapaian kompetensi, oleh karena itu indikator yang menjadi capaian dalam proses pembelajaran, sehingga

[1] Isjoni. (2008). Memajukan Bangsa dengan Pendidikan (1st ed.). Pustaka Pelajar.

diharapkaan penggunaan media pembelajaran dapat menunjang dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran[2]. Media pembelajaran bisa menjadi alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya memiliki andil besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar. Selain menciptakan suasana gembira yang diterima peserta didik, media pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi serta kemudahan bagi peserta didik dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut. Kesuksesan sebuah proses pembelajaran dapat disebabkan karena beberapa faktor pendukung yaitu lingkungan belajar, sumber belajar, keterampilan guru, motivasi siswa dan ketersediaan media pembelajaran[3] .

Media pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik merasa bosan dan juga sulit memahami materi. Maka dibutuhkan tampilan media yang mampu menarik minat peserta didik dalam belajar dan dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru dan mudah dipahami, yang mana menurut Hofstetter dikutip dari buku[4] yang menyatakan media interaktif ini memanfaatkan komputer, laptop dan teknologi lainnya untuk menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi menjadi satu kesatuan dengan menggunkan link dan tool yang benar sehingga media dapat melakukan navigasi, berinteraksi berkreasi, dan berkomunikasi supaya mendapatkan hasil belajar yang efektif dan efesien. Karena itu salah satu software yang bisa dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut ialah Articulate Storyline 3. Articulate Storyline 3 aplikasi yang memungkinkan untuk memunculkan kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif berkualitas tinggi tetapi dengan cara yang mudah. Hasil publikasi Articulate Storyline 3 ini dapat berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone[5].

Aplikasi Articulate Storyline 3 dalam penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS kelas IX, mengenai materi Masyarakat Indonesia Pada Awal Kemerdekaan. Selanjutnya akan diuji kelayakan produk oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media, sedangkan untuk kepraktisan produk media pembelajaran interaktif akan dinilai berdasarkan respon guru dan peserta didik

SMP Islam As-Shofa.

---

[2] Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., & Raharjo, T. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif pada Era Society 5.O"* (R. M. Alti & T. Riski (eds.); 1st ed.). CV. Tohar Media.

[3] Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.

[4] Munir. (2012). *Multimedia MunirKonsep & Aplikasi Dalam Guruan*. Alfabeta.

[5] Maesharoh, R. W., & Tijan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbantuan Articulate Storyline 3* (T. Sumadi (ed.)). Cahya Ghani Recovery.

II. METODE PENELITIAN

Model pengembangan penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model prosedural yaitu model yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk[6]. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam As-Shofa yang berada di Jalan As - Sofa, Labuh Baru Barat, Payung Sekaki, Labuh Baru Baru., Kec. Payung Sekaki, Kota Pekanbaru.

Secara prosedural langkah-langkah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Dick and Carry yang dikenal dengan istilah model ADDIE, terdapat lima langkah dalam penelitian pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Berikut langkah pengembangan:

1. Analysis, Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan mengumpulkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru IPS SMP Islam As-Shofa.
2. Design, desain produk merupakan salah satu tahap rancangan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi masyarakat indonesia pada awal kemerdekaan.
3. Development, tahap pengembangan ini merupakan proses menghasilkan produk, selanjutnya memvalidasi media pembelajaran interaktif yang dinilai oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar penilaian yang berbentuk angket. Adapun tujuan dari validasi desain dan isi produk adalah untuk menilai kelayakan dari produk tersebut. Selanjutnya dilakukan revisi produk apabila terdapat masukan dari hasil validasi.
4. Implementation, tahap ini adalah penyebaran dan penerapan atau pemakaian produk dalam bentuk skala besar. Pada penelitian ini peneliti melaksanakan uji coba pemakaian yang dilakukan di SMP Islam As-Shofa terhadap guru IPS dan peserta didik kelas IX, yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tersebut.
5. Evaluation, pada tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan apabila terdapat saran dan masukkan dari lembar angket respon guru dan peserta didik.

Teknik analisis data untuk kevalidan media pembelajaran interaktif didasarkan pada data hasil validasi ahli media dan ahli materi ditentukan dengan menggunakan rumus.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Kriteria	Skor

[6] Fahrurozzi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik* (K. Nahdi (ed.); 1st ed.). Universitas Hamzanwadi Press.

Sangat Tidak Layak	1
Tidak Layak	2
Layak	3
Sangat Layak	4

Sumber: (Sugiyono, 2021)

Hasil validasi yang diperoleh dari lembar validasi para ahli akan dianalisa dengan menggunakan rumus dari (Herwati, 2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\ \%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Hasil dari presentase validasi tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga diperoleh kesimpulan tentang kelayakan dari produk tersebut, kriteria interpretasi skor penilaian berdasarkan sakal likert sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81,26% - 100%	Sangat Layak
62,51% - 81,26%	Layak
43,76% - 62,50%	Cukup Layak
26% - 43,75%	Tidak Layak

Sumber: (Herwati, 2016)

Teknik analisis data untuk kepraktisan, diuji melalui angket respon guru dan peserta didik yang mana angket tersebut berbentuk check-list dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 3. Skor Penilaian Kepraktisan

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Sumber: Modifikasi dari (Arikunto, 2014)

Data angket dari respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif, akan diukur kepraktisannya dengan menggunakan rumus (Hidayat & Irawan, 2017) , yaitu:

$$\text{Tingkat praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \text{x } 100\ \%$$

Hasil persentase data kepraktisan dideskripsi sesuai dengan kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga diperoleh kesimpulan tentang kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Kepraktisan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber: (Riduwan, 2013)

III. KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS ialah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan tingkat dasar dan menengah menurut Somantri 2001 dalam buku[7].Pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan genaralisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang mana memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pembelajaran IPS membutuhkan keseimbangan nilai-nilia lokal, nasional, dan global serta harus melihat perwujudan cita-cita bersama.

Namun penyajian pelajaran IPS di bangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas serta perguruan tinggi memiliki pengertian yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama mata pelajaran yang disajikan tergabung sedangkan sekolah menengah atas dan perguruan tinggi IPS disajikan terpisah seperti Ekonomi, Geografi, Sejarah, dan Sosiologi dan untuk perguruan tinggi IPS dapat diartikan sebagai program pengajaran serta nama program studi kemudian dalam kajiannya akan membahas secara lebih mendalam ilmu-ilmu sosial sesuai jurusan. Mata pelajaran IPS ini mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial. Dalam penyampaian IPS sebagai mata pelajaran pertama kali diperkenalkan dalam kurikulum tahun 1975[8].

7 Syaharuddin, & Mutiani. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep Dan Aplikasi. Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

8 Seran, E. Y., & Mardawani. (2021). Konsep Dasar IPS (1st ed.). Deepublish.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pemahaman, pengetahuan, serta kemampuan analisis terhadap kondisi sosial dan kehidupan masyarakat yang dinamis. Oleh karena itu IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial di masyarakat, dan diharapkan dapat menjadi warga negara yang berakhlak mulia, cerdas dan bertanggungjawab[9].

B. Media Pembelajaran Interaktif

Media berasal dari kata "Medium" yang berasal dari bahasa latin "Medius" yang memiliki arti

"perantara" atau "pengantar" menurut Akrim dalam buku[10]. Adapun menurut Molaenda, dkk dalam buku[11] , pembelajaran ialah perkembangan pengetahuan, dan keterampilan baru pada saat seseorang berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan. Media pembelajaran menurut Sadiman, dkk dalam buku[12] ialah segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memacu pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik supaya kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung.

Media pembelajaran bukan hanya sekedar pelengkap, namun juga dianggap sebagai jantungnya pembelajaran. Disebabkan karena media pembelajaran memberikan peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan demikian kedudukan media pembelajaran terhadap proses pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran sebab metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat digabungkan dan dapat disesuaikan dengan kondisi yang dihadapi[13].

Inovasi teknologi tidak hentinya menghasilkan istilah multimedia, dimana berbagai media seperti teks, gambar, grafik, animasi, sura digital, video, bergabung menjadi satu elemen audio visual dengan bantuan komputer dan internet. Multemedia interaktif adalah suatu tampilan yang dirancang oleh pencipta agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan mempunyai interaktifitas kepada penggunanya. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu

9 Setiawan, D., Sidauruk, T., Delita, F., & Diansyah, A. (2022). Pembelajaran IPS Terpadu. Yayasan Kita Menulis.

10 Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.

11 Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., & Wagiu, E. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (A. Karim & S. Purba (eds.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.

12 Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., & Raharjo, T. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif pada Era Society 5.O" (R. M. Alti & T. Riski (eds.); 1st ed.). CV. Tohar Media.

13 Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., & Fitriyah, L. A. (2022). Media Pembelajaran (T. P. Wahyuni (ed.)). PT. Global Eksekutif Teknologi.

menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengaktualkan hal yang bersifat abstrak, kepada peserta didik akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya[14]. Media pembelajaran interaktif ialah media pembelajaran yang memadukan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam kegiatan pembelajaran. Media interaktif memiliki karakteristik yaitu peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, tetapi juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

C. Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 ialah salah satu aplikasi yang baru diluncurkan pada tahun 2017, Articulate Storyline 3 ini merupakan aplikasi generasi ketiga dari Articulate Storyline 1 yang diluncurkan lebih awal pada tahun 2012 dan Articulate Storyline 2 yang telah diluncurkan tahun 2014[15]. Articulate Storyline 3 ini sebuah aplikasi yang memungkinkan kita untuk memunculkan kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif berkualitas tinggi tetapi dengan cara yang mudah.

Articulate Storyline 3 sering disebut dengan multimedia outhoring tools yang kegunaanya untuk menciptakan aplikasi multimedia interaktif dengan tampilan berupa teks, gambar, grafik, suara, video dan animasi serta simulasi[16]. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang diproduksi oleh perusahaan artikuler yang bergerak di bidang e-learning dan *software* media. *Articulate Storyline 3* ini mendukung fitur seperti Adobe flash dan macromedia flash dalam pembuatan animasi, namun mempunyai interface yang sederhana seperti PowerPoint. Fitur-fitur *Articulate Storyline 3* yang lengkap ini membuat *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran interaktif.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Tahap Analysis (Analisis) pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa sekolah SMP Islam As-Shofa memiliki fasilitas yang memadai dan peserta didik telah diizinkan membawa Smartphone maupun laptop untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga mudah untuk menggunakan media pembelajaran online atau berbasis android. Selain itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya, sehingga diharapkan peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

---

14 Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 19(1), 75–82. https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409

15 Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. Jurnal Analisa, 6(2), 197–208.

16 Maesharoh, R. W., & Tijan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbantuan Articulate Storyline 3 (T. Sumadi (ed.)). Cahya Ghani Recovery.

Tahap kedua adalah *Design* (Desain) pada tahap ini diawali dengan menentukan materi materi yang disajikan, membuat *flowchart*, kemudian membuat *Storyboard* dan terakhir Penyusunan instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dihasilkan.

Tahap ketiga *Development* (Pengembangan) tahap ini peneliti merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3.* Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi produk oleh validator Ahli materi yang akan menilai produk ini adalah Dr. Bunari, M.Si beliau merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unri, sedangkan validator ahli media ini dinilai oleh dosen Dr. Zariul Antosa, M.Sn beliau merupakan Dosen Program Studi PGSD FKIP Unri. Adapun hasil validasi produk berdasarkan penilaian ahli diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori Sangat Layak.

Tahap keempat *Implementation* (Pelaksanaan), pada tahap ini dilakukan uji coba produk terhadap satu guru mata pelajaran IPS dan dua kelompok uji coba yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba produk ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut berdasarkan dari respon penggunanya. Uji coba ini terdiri dari satu orang guru mata pelajaran IPS yaitu Ibu Maria Ulfa S.I.P dan untuk uji coba kelompok kecil terdiri dari 8 peserta didik dan uji coba kelompok besar berjumlah 26 peserta didik kelas IX.5 SMP Islam As-Shofa. Berdasarkan penilaian angket respon guru dan respon peserta didik uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar diketahui bahwa media pembelajaran interaktif termasuk dalam kategori Sangat Praktis.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi), tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukkan sebelumnya dari validator ahli produk, kemudian komentar dan saran dari respon guru dan peserta didik. Bardasarkan hasil validasi produk oleh validator ahli materi dan ahli media diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini Sangat Layak, sedangkan dari respon guru dan peserta didik didapatkan respon bahwa media yang dikembangkan ini Sangat Praktis.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

Uji kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan software Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran IPS akan dinilai oleh dua validator yaitu oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang akan menilai media pembelajaran interaktif ialah Dr. Bunari, M.Si beliau merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unri. Adapun hasil penilaian untuk setiap aspeknya yaitu:

Tabel 5. Hasil Penilaian Per Aspek Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor Per Aspek	Skor Maks	%	Kategori

Aspek Materi	35	36	97%	Sangat Layak
Aspek Bahasa	19	20	95%	Sangat Layak
Jumlah	54	56	96%	Sangat Layak

Diketahui pada tabel 5 aspek materi diperoleh persentase 97% dan untuk aspek bahasa diperoleh persentase 95% dengan kategori Sangat Layak setiap aspeknya. Secara keseluruhan diketahui bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh persentase 96% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Selanjutnya untuk ahli media akan dinilai oleh dosen ahli yaitu Dr. Zariul Antosa, M.Sn beliau merupakan Dosen Program Studi Pendidkan Guru Sekolah Dasar PGSD FKIP Unri. Adapun untuk hasil penilaian setiap aspeknya yaitu:

Tabel 6. Hasil Penilaian Per Aspek Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor per Aspek	Skor Maks	%	Kategori
Aspek Materi	26	28	92,8%	Sangat Layak
Aspek Ilustrasi Media	18	20	90%	Sangat Layak
Aspek Bahasa	4	4	100%	Sangat Layak
Aspek Mendorong Rasa Ingin Tahu	4	4	100%	Sangat Layak
Jumlah	**52**	**56**	**92,8%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan tabel 6 diketahui aspek materi diperoleh nilai 92,8%, aspek ilustrasi media diperoleh nilai 90%, aspek bahasa diperoleh nilai 100%, dan aspek mendorong rasa ingin tahu diperoleh nilai persentase 100% dengan semua penilaian aspek termasuk kedalam kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan nilai rata-rata persentase hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 92,8% dengan kategori Sangat Layak.

3. Kepraktisan Media Pemeblajaran Interaktif

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif materi Masyarakat Indonesia Pada Awal Kemerdekaan, akan dinilai berdasarkan respon guru dan respon peserta didik. Uji coba produk terhadap peserta didik dilakukan dengan dua kelompok uji yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 8 peserta didik dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 26 peserta didik dari kelas IX.5 SMP Islam As-Shofa. Analisis kepraktisan media pembelajaran interaktif berdasarkan respon guru memperoleh persentase secara keseluruhan 96,6% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Kemudian untuk hasil penilaian per aspeknya yaitu aspek tampilan diperoleh persentase 87,5%, aspek pembelajaran diperoleh persentase 100%, dan aspek tingkat kegunaan diperoleh persentase 100%, sehingga setiap aspek termasuk dalam kategori Sangat Praktis.

Selanjutnya analisis kepraktisan produk pengembangan pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentse 93% yang masuk dalam kategori Sangat Praktis. Untuk analisis kepraktisan produk pengembangan pada uji coba kelompok besar berdasarkan hasil

angket respon peserta didik kelas IX.5 diperoleh persentase 89,4%yang masuk dalam kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru dan respon peserta didik maka dapat dinyatakan media pembelajaran interaktif masuk dalam kategori Sangat Praktis sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan tidak memerlukan revisi yang signifikan.

V. SIMPULAN

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPS kelas IX dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan), dan Evaluation (Evaluasi). Sekolah SMP Islam As-Shofa telah memiliki fasilitas yang memadai dan telah diizinkan peserta didik membawa smartphone ke sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya, sehingga diharapkan peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan fasilitas yang telah meamadai maka dikembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software Articulate Storyline 3. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan pada pembelajaraan IPS kelas IX materi Masyarakat Indonesia Pada Awal Kemerdekaan.
2. Uji kelayakan media di validasi oleh 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan software Articulate Storyline 3 pada materi Masyarakat Indonesia Pada Awal Kemerdekaan yang dinilai oleh ahli materi diperoleh nilai persentase 96% dengan termasuk dalam kategori Sangat Layak dan media pembeljaran interaktif yang dinilai oleh ahli media diperoleh persentase 92,8% dengan termasuk kategori Sangat Layak.
3. Uji kepraktisan produk media pembelajaran interaktif, diperoleh berdasarkan angket repon guru dan respon peserta didik dari SMP Islam As-Shofa. Adapun hasil penilaian kepraktisan terhadap media pembelajaran interaktif pada materi Masyarakat Indonesia Pada Awal Kemerdekaan oleh guru diperoleh persentase 96,6% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Sedangkan untuk uji coba kepada peserta didik dilakukan dengan dua kelompok uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dengan peserta didik berjumlah 8 diperoleh persentse 93% yang masuk dalam kategori Sangat Praktis dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 26 peserta didik dari kelas IX.5 diperoleh persentase 89,4% yang masuk dalam kategori Sangat Praktis.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., & Fitriyah, L. A. (2022). Media Pembelajaran (T. P. Wahyuni (ed.)). PT. Global Eksekutif Teknologi.

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., & Raharjo, T. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif pada Era Society 5.O" (R. M. Alti & T. Riski (eds.); 1st ed.). CV. Tohar Media.

Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Fahrurozzi, M., & Mohzana, H. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik (K. Nahdi (ed.); 1st ed.). Universitas Hamzanwadi Press.

Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.

Herwati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro, 1(1), 28–36.

Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2), 51–63.

Isjoni. (2008). Memajukan Bangsa dengan Pendidikan (1st ed.). Pustaka Pelajar.

Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. Jurnal Analisa, 6(2), 197–208.

Maesharoh, R. W., & Tijan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbantuan Articulate Storyline 3 (T. Sumadi (ed.)). Cahya Ghani Recovery.

Munir. (2012). Multimedia MunirKonsep & Aplikasi Dalam Guruan. Alfabeta.

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., & Wagiu, E. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (A. Karim & S. Purba (eds.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.

Seran, E. Y., & Mardawani. (2021). Konsep Dasar IPS (1st ed.). Deepublish.

Setiawan, D., Sidauruk, T., Delita, F., & Diansyah, A. (2022). Pembelajaran IPS Terpadu. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Syaharuddin, & Mutiani. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep Dan Aplikasi. Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 19(1), 75–82. https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409