

PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOGNITIF PENDEKATAN SAINTIFIK PESERTA DIDIK DI ERA PANDEMI

ALVIN NURCAHYA

(Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Unisma)

Email: 21801071019@unisma.ac.id

Abstrak : Nurcahya, Alvin. 2025. Perkembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kognitif Pendekatan Saintifik Peserta Didik Di Era Pandemi Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Dringu Kabupaten Probolinggo. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Malang

Setiap proses kegiatan pasti ada arah tujuan yang hendak dicapai, demikian halnya dengan proses belajar mengajar, sehingga guru digarapkan memiliki strategi tertentu agar tujuan mengajar benar-benar efektif dan efisien dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga makna yang dapat disampaikan menjadi sangat jelas rinci dan mempunyai makna tujuan Pendidikan atau pembelajaran yang dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses tujuan pembelajaran dengan dengan penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa dan guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih efisien dan membentuk pengetahuan nilai tangkap bagi siswa.

Mengembangkan media interaktif berbasis articulate storyline terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik pada SMP Negeri 2 Dringu Kabupaten Probolinggo pada kelas VIII D dengan jumlah 32 siswa. Metode penelitian dengan R&D menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan, yaitu 1) analysis (analisis), 2) design (perancangan), 3) development (pengembangan), 4) implementation (implementasi), 5) evaluation (evaluasi). Untuk mengetahui kevalidan media ini, dilakukan uji pakar media dan uji pakar terhadap pematari. Sedangkan kepraktisan dari media ini dengan melakukan ujicoba terbatas dengan melibatkan 6 peserta didik yang kemudian diberikan angket, untuk respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Dalam hasil pembelajaran interaktif berbasis software articulate storyline ini yang layak berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media interaktif berbasis articulate storyline terbukti valid, dengan hasil persentase 87% untuk uji pakar media dan materi. Media interaktif berbasis articulate storyline terbukti praktis berdasarkan hasil angket respon dari peserta didik, dengan hasil persentase 88,15%

Hasil perhitungan dalam tabel diatas , didapat koefisien sebesar 0,577 untuk

hipotesa nomor satu, sedangkan berdasar tabel nilai r Product Moment nilai dengan nilai korelasi $N=32$ untuk taraf kepercayaan 5% terdapat koefisien 1,995.

Jadi dengan demikian maka koefisien korelasi yang diperoleh lebih besar dari tabel nilai r Product Moment dengan taraf kepercayaan 5%, yang berarti bahwa hipotesa nihil (H_0) ditolak. Sedangkan hipotesa alternatif (H_1) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif ada hubungan.

Hasil dari perhitungan untuk hipotesa nomor dua dalam tabel di atas didapat koefisien korelasi sebesar 1,995. Sedangkan berdasar tabel nilai r Product Moment nilai dengan nilai korelasi $N=32$ untuk taraf kepercayaan 5% adalah 1,995 dan taraf kepercayaan 1% didapat 0,577.

Jadi dengan demikian maka koefisien korelasi yang diperoleh lebih kecil dari tabel nilai r Product Moment dengan taraf kepercayaan 5%, maupun taraf kepercayaan 1% yang berarti bahwa hipotesa nihil (H_0) diterima. Sedangkan hipotesa alternatif (H_1) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif tidak ada hubungan.

Kesimpulan yang diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline keterampilan kognitif pendekatan saintifik peserta didik untuk siswa peserta didik memperoleh skor validitas dari ahli sebesar 0,87 yang berarti sangat valid. Media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline siswa paham menggunakan software Articulate Storyline skor kepraktisan dari uji coba kelompok kecil dan sebesar 88,15% dengan kategori sangat praktis, sehingga dari hasil tersebut maka, media pembelajaran interaktif Articulate Storyline layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan manfaat dan tujuan pembelajaran, pertama memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai titik tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan tujuan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat dan bakat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Kata kunci : Media Pembelajaran interaktif, *articulate storyline*.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada tingkat SMP memiliki kecenderungan yang cukup kompleks dengan mempelajari berbagai macam materi bahan ajar yang di Paparkan.

Seiring dengan perkembangan era digitalisasi dan globalisasi, muncul

tekanan dari pemerhati pendidikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis IT makin tinggi sehingga sekolah sebagai agen perubahan masyarakat perlu melakukan inovatif sesuai dengan dinamika kemajuan peradaban zaman sekarang ini. Istiqlal (2017) mengungkapkan pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sehingga computer dapat menjadi salah satu alat yang membantunya dalam mengembangkan pembelajaran.

Salah satu faktor kendala guru dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu untuk membuat dan ketidaktahuan penggunaan berbagai software multimedia pembelajaran interaktif, namun disisi lain guru mengetahui bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Jika ditinjau dari sarana-prasarana yang terdapat pada sekolahsekolah di Kelurahan Wawombalata Kota Kendari sudah sangat baik, layanan internet yang memadai, dan sudah terdapat LCD yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Dengan sarana prasarana yang sudah mendukung maka sangat mungkin bagi guru untuk mampu menerapkan pembelajaran yang kreatif dengan melibatkan media dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian kondisi di atas, untuk mengembangkan kompetensi guru dibidang TIK maka perlu suatu kegiatan pemberdayaan guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline melalui kegiatan Pembelajaran. Aplikasi Articulate Storyline merupakan software yang diluncurkan tahun 2014, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. Articulate Storyline menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikan

Multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi Articulate Storyline diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat

menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan. Kombinasi multimedia pembelajaran dengan aplikasi Articulate Storyline dapat meningkatnya keterlibatan siswa belajar sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Salim, 2017).

Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar. Namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Rusman, dkk., 2011: 65).

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan software ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya (Purnama & Asto, 2014). Aplikasi Articulate Storyline merupakan sebuah alat (software) e-learning yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah storyline project, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas Storyline quiz kemudian publikasikan project yang telah dibuat.

Articulate digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna). Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2018).

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dibutuhkan dalam pembelajaran karena: (1) memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, (2) menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang

dilaksanakan guru (Rafmana, Chotimah, & Alfiandra, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terjadinya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Yumini & Rakhmawati, 2015). Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi berbasis komputer dan smartphone mampu mempermudah proses belajar peserta didik (Sutrisno & Agung, 2016). Menurut Istiqlal (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menghasilkan ranah komunikasi yang luas antara guru dan siswa, sehingga mampu menambah semangat siswa dalam merespon materi yang disampaikan. Media pembelajaran interaktif menggunakan internet tidak digunakan untuk menggantikan kegiatan pembelajaran di ruang kelas, namun media pembelajaran ini mampu menjadi media penunjang pembelajaran di luar sekolah (Krisnawati & Muslim, 2016).

Pembelajaran berbasis Web merupakan dari sebuah kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media website yang terhubung dengan akses internet (Arief, 2018). Media pembelajaran online berbasis web efektif digunakan untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses belajar (Utami, 2017). Selanjutnya, menurut Susanto dan Astuti (2017) pembelajaran menggunakan e-learning berbasis web memiliki tingkat efektivitas lebih tinggi dibandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran berbasis web memiliki keuntungan yakni kecepatan dalam mengakses media yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (Rohdiani & Rakhmawati, 2017).

Salah satu software yang tengah populer dikembangkan dalam dunia Pendidikan saat ini adalah Articulate Storyline. Articulate Storyline merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang berfungsi sebagai media presentasi dan komunikasi. Pertama kali Articulate Storyline dirilis tahun 2012. Aplikasi berbasis software ini diciptakan divisi e-learning dan programming perusahaan Articulate. Pada bulan September tahun 2017, perusahaan ini meluncurkan hasil produk terbarunya yaitu Articulate Storyline 3 (Articulate, 2020). Software Articulate Storyline dapat dioperasikan pada Microsoft windows maupun Mac OS untuk mengembangkan media pembelajaran. Program pada Articulate Storyline

mempunyai sebuah keunggulan yakni smart brainware yang sederhana dibandingkan dengan software sejenisnya seperti Adobe Flash, Lectora dan sebagainya (Purnama & Asto, 2014). Software ini memiliki berbagai fitur seperti character, picture, timeline, movie, dan lain sebagainya yang mudah untuk diaplikasikan. Dalam proses pembuatannya Articulate Storyline tidak membutuhkan script atau bahasa pemrograman dimana seluruh perintah pada animasi dapat dikerjakan melalui menu trigger. Articulate Storyline juga memudahkan penggunaanya untuk memublikasi hasil media pembelajaran baik melalui online ataupun offline sehingga dapat disimpan dengan bentuk CD, word processing, web (html5) maupun application file (.apk) yang dapat dioperasikan pada smarthphone (Ghozali & Rusimamto, 2016).

Dalam undang- undang Republik indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk memperoleh kesempatan, harapan dan pengetahuan agar dapat hidup secara lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat tergantung kepada kualitas pendidikan dan ditempuh. Pendidikan pada saat ini seharusnya membentuk peserta didik yang dapat menghadapi era globalisasi, peserta didik harus memiliki kemampuan berkomunikasi yang memadai serta penguasai teknologi informasi dalam kancah globalisasi dan persaingan dalam bekerja. Keterampilan berpikir kreatif dan inovatif dibutuhkan dalam upaya mengembangkan ilmu, teknologi dan seni. Oleh sebab itu, paradigma pembelajaran harus diubah karena pembelajaran tradisional yang fokus pada penguasaan materi tidak dapat digunakan untuk mempersiapkan peserta didik untuk berkompetisi pada masa depan.

Dalam rangka menghadapi era globalisasi tersebut, perbaikan pendidikan di indonesia salah satunya dilakukan melalui penyempurnaan kurikulum tingkat

Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Maka pembelajaran harus bergeser dari “diberi tahu” menjadi “aktif mencari tahu” oleh karena itu, kurikulum 2013 mengamatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran.

Pendekatan ilmiah/saintifik diyakini sebagai titisan emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik dengan lebih kedepankan penalaran induktif yaitu memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik kesimpulan secara keseluruhan. Pendekatan saintifik ini menekankan pada proses pencarian pengetahuan dari pada transfer pengetahuan, peserta didik dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, guru hanyalah seorang fasilitator yang membimbing dan mengkoordinasikan kegiatan belajar. Dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya. Penguatan proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dilakukan melalui tahapan mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan data, mengasosiasi/menalar dan mengkomunikasikan.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, berkembang pula seluruh sistem yang berpengaruh dalam kehidupan manusia, salah satunya sistem pendidikan Indonesia yang senantiasa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia secara bertahap berubah dengan penerapan kurikulumnya.

Kurikulum 2013 adalah pengembangan dari Kurikulum KTSP, yang memiliki orientasi terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pembelajaran Kurikulum 2013 adalah bentuk pembelajaran yang menerapkan sebagai akibat Kebijakan pemberlakuan

Kurikulum 2013. Kebijakan tentang pembelajaran kurikulum 2013 ini tercantum dalam meregulasikan Permendikbud No. 81A tahun 2013 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang Pembelajaran. Kurikulum 2013 yang disusun mengacu pada Tujuan Pendidikan Nasional dan berdasarkan evaluasi kurikulum sebelumnya dalam menjawab tantangan yang dihadapi bangsa di masa depan.

Kondisi yang sedang dialami masyarakat, baik di Indonesia maupun di dunia internasional saat ini cukup sulit, mengingat adanya Corona Virus Disease-19 atau Covid-19 yang semakin merebak. Pemerintah pun mempunyai kendala yang sangat besar dalam mengatasi kendala ini karena menyangkut dengan persoalan ekonomi, sosial kesehatan, pendidikan, keamanan, dan lain-lain di tengah Covid-19. Dilema ini juga berimbas ke dalam dunia pendidikan walaupun sudah ada sebuah regulasi baru yang di keluarkan oleh pemerintah, dengan pembatasan kegiatan di setiap satuan pendidikan. Guru dan siswa tetap harus melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing dengan metode daring (dalam jaringan), metode luring (luar jaringan) atau dengan media lainnya yang bisa mengakses model pembelajaran sesuai dengan aturan protokol di satuan pendidikan masing-masing.

Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam mendukung Pendidikan, dan peserta didik untuk saling berinteraksi. Ditinjau dari rnah sosiologi, pada dasarnya manusia didalam mencapai tujuan hidupnya sselalu berkomunikasi, berinteraksi dan beradaptasi dengan sesame peserta lingkungannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ditahun 2020, peristiwa pandemi covid-19 telah menyebabkan dunia Pendidikan harus mengalami transformasi dengan metode kegiatan belajar mengajar ke mode tidak langsung dengan pemanfaatan teknologi digital dan jaringan internet. Tujuannya penulis ini adalah untuk mengetahui pentingnya terkologi Pendidikan dan system informasi bagi pendidik dalam perkuliahan online di dalam masa pandemi covid-19. Dalam penelitian ini menggunakan kajian Pustaka secara deskriptidf dengan pemilihan sumber-sumber informasi dan data melalui artikel- artikel jurnal, buku- buku, berita dan peraturan perundang- undangan yang relevan dengan permasalahan. Hasil menunjukkan bahwa, teknologi Pendidikan dan system informasi dapat

memperlancar perkuliahan online baik bagi pendidik dan peserta didik di masa pandemic-19.

Pada kondisi seperti ini, perkembangan teknologi yang amat pesat memberikan manfaat dan kemudahan yang sangat besar, baik kepada guru maupun pelajar dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran dapat diakses untuk membantu mencapai target pembelajaran. Namun di kondisi Covid-19 yang telah melanda lebih dari setengah tahun ini membuat siswa tertekan dan jenuh ketika penyampaian pembelajaran terlalu monoton dan guru kurang melibatkan peran aktif siswa. Maka di sini perlu adanya sarana atau media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk menunjang kegiatan belajar siswa, terlebih juga dapat membuat minat baca siswa semakin meningkat.

Dengan alasan inilah, peneliti memilih judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif pendekatan saintifik peserta didik Era Pandemi."**, dengan harapan penelitian ini bermanfaat dan berkontribusi bagi dunia pendidikan di masa pandemi seperti saat ini.

1.2 Rumusan Masalah.

Dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah penelitian akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan keterampilan dengan aplikasi articulate storyline untuk meningkatkan keterampilan kognitif pendekatan saintifik peserta didik era pandemi?
2. Bagaimana perkembangan media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dengan menggunakan aplikasi articulate storyline untuk meningkatkan keterampilan kognitif pendekatan saintifik peserta didik di era pandemi?

3. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan kognitif pendekatan saintifik peserta didik di era pandemi?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1. Keterbatasan

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya, hasil sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau dituju dalam sebuah penelitian ini. Dalam tujuan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan. Oleh karena itu, rumusan tujuan harus relevan dengan identitas masalah yang ditentukan, rumusan masalah dan mencerminkan proses penelitian.

Dalam beberapa penelitian dimana permasalahan ini sangat sederhana terlihat bahwa tujuan sepertinya merupakan pengulangan dari rumusan masalah, hanya saja rumusan masalah dinyatakan dengan pertanyaan, sedangkan tujuan dituangkan dalam bentuk pernyataan yang biasanya diawali dengan kata dari ingin mengetahui ingin memperoleh. Tetapi biasanya permasalahan relatif lebih kompleks, permasalahan ini menjadi lebih jelas terjawab bisa disusun sebuah tujuan penelitian yang lebih tegas yang memberikan arahan bagi pelaksanaan penelitian itu sendiri.

Dari penelitian ini dapat menjadikan sebagai landasan teori dari permasalahan ide pokok pembahasan dalam permasalahan penelitian setelah melakukan penelitian ini dan dapat dicapai dalam bentuk metode- metode dari memperoleh hasil dari penelitian.

1.3.2 Ruang lingkup Permasalahan

Ruang lingkup adalah batasan banyaknya subjek yang tercakup dalam sebuah masalah. Secara umum memiliki makna batasan. Dalam arti luas batasan ini bisa dalam bentuk materi, variable yang diteliti, subjek, atau lokasi ruang lingkup bisa diartikan secara lebih khusus pada materi atau hal tertentu.

Dalam sebuah penelitian ruang lingkup biasanya berarti pembatasan variable yang digunakan, beberapa subjek yang akan diteliti, luas lokasi penelitian,

materi yang dikaji, dan sebagainya. Adanya pembatasan atau ruang lingkup dalam sebuah penelitian penting adanya karena akan mempengaruhi baliditas dari hasil penelitian itu sendiri.

1.4 Penegasan Istilah

1.4.1 Strategi Pembelajaran

Secara bahasa, strategi dapat diartikan sebagai siasat, kiat, trik atau cara, sedangkan secara menurut iskandarwassid & strategi adalah suatu garis besar haluan dalam bertinfak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2007;3).

Dalam konteks penajaran, menurut Gangne (Dalam & Sunendar, 2008: 3) strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berfikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Artinya bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berpikir secara menyeluruh unik, praktis untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah dalam mengambil keputusan.

1.4.2 Pembelajaran. Jigsaw

Menurut agus adi (2009:1) metode atau model pembelajaran jigsaw adalah sebuah teknik pembelajaran yang kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun tujuan dari model pembelajaran jigsaw ini adalah untuk mengembangkan keja tim, keterampilan belajar yang kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh bila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi itu sendirian.

1.4.3 Pembelajaran Team Dan Quiz.

Menurut sugiyanto (2009:58) pembelajaran Team Quiz adalah “teknik pembelajaran dengan memainkan topik- topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok.

1.4.4 Hasil Belajar

Menurut purwanti (2009;54), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang

terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklarifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain efektif hasil belajar meliputi level : penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level:

Persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreatifitas.

1.5 Tujuan Pengembangan.

1.5.1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian yang akan dicapai sebagai berikut :

- 1.) Mengetahui kondisi objektif pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (articulate storyline)
- 2.) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran
- 3.) Materi dan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media serta siswa. Metode yang dipakai dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation), namun penelitian hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Menguraikan rancangan media pembelajaran interaktif dengan metode articulate storyline untuk meningkatkan keterampilan kognitif menggunakan pendekatan saintifik peserta didik di era pandemi.

Menguraikan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kognitif pendekatan saintifik peserta didik di masa pandemi.

Mendesripsikan uji kelayakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan kognitif dengan menggunakan pendekatan saintifik

peserta didik di masa pandemi.

Menelaah rancangan media pembelajaran interaktif dengan metode articulate storyline untuk meningkatkan keterampilan kognitif menggunakan pendekatan saintifik peserta didik di era pandemi.

1.5.2 Identifikasi masalah.

Adapun masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

- Adanya pandemi yang membuat ranah pendidikan perlu mengubah gaya dan sarana belajar untuk menunjang kegiatan belajar.
- Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia karena banyak menggunakan teks dan sekedar penugasan.
- Menggunakan media bahan ajar yang kurang tepat dan guna interaktif membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar. Sehingga dengan kondisi yang sedemikian, minat untuk guna pendidikan di masa pandemi.
- Adanya pandemic menjadikan masalah dalam proses Pendidikan dalam proses ngajar mengajar dikarenakan terjadi kendala jaringan dilokasi tertentu.
- Kurangnya minat dari belajar siswa dikarenakan terdampak pada adanya pandemi ini dikarenakan siswa yang orang tuanya kurangnya dalam prekonomian untuk membeli paket internet untuk mengakses internet yang sangat mahal.
- Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan penyampaian materi yang sanngat tidak memadai akibat akses internet yang tidak stabil.

1.6 Manfaat Pengembangan

1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadikan bahan rujukan atau refrensi penelitian terkait masalah pendidikan, terkhusus bagaimana merancang atau mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar dan dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

1.6.2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk menelaah karakteristik peserta didik disesuaikan dengan desain yang akan dikembangkan, seperti kesulitan dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia, bahan ajar yang masih terpaku hanya pada buku cetak, dan peserta didik memiliki fasilitas yang cukup untuk menggunakan perangkat computer.

Penelitian ini mengenalkan proses pembelajaran berbantuan media pembelajaran interaktif yang menarik dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.

2) Bagi Pendidik

Analisis konsep

Analisis konsep disajikan dalam bentuk peta konsep pembelajaran untuk menetapkan tujuan kompetensi tertentu. Analisis konsep dilakukan melalui indentifikasi pokok utama materi pembelajaran untuk kemudian disusun secara sistematis.

Sebagai masukan atau referensi alternatif pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat dalam pengembangan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

3) Bagi sekolah

Adapun manfaat bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran interaktif, sehingga para guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik dan guru.

4) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yakni memberikan manfaat yang besar berupa pengalaman, sehingga berguna dikemudian hari untuk menjadi guru yang

profesional.

1.7 Asumsi penelitian dalam pengembangan.

Berapa hal yang dapat dijadikan asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan Pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Pada perkembangan teknologi berdampak pada bidang Pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi Pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampainnya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang dipaparkannya.

Pada permasalahan ini yang sering dihadapi dalam dunia Pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran dikelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan dalam keseharian-hari. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran yang dipaparkannya. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun juga bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam

memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam Lembaga Pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh guru dan sekolah.

Membaca dan menulis adalah dua dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh manusia. Dengan bantuan media pembelajaran berupa power point yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Meningkatnya minat baca peserta didik dapat memengaruhi pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan kognitif yang dapat berkualitas.

1.8 Penegasan Istilah.

Untuk menghindari kesalahan dan penafsiran judul proposal ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah agar penelitian dapat fokus pada :

METODE PENELITIAN

Dalam Bab ini akan diuraikan mengenai : Populasi dan Sampel. Metode Pengumpulan Data. Metode Analisa Data

1.1 Populasi dan Sampel

Populasi

Sugiyono (2012 : 115) menjelaskan mengenai pengertian populasi yaitu:
“ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut.

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Populasi bisa terkait dengan manusianya serta tidakannya maupun objek lain yang ada di alam apabila populasi dalam jumlah banyak, maka diadakan sampel yang disesuaikan dengan kaidah keilmuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 2 Dringu kelas VIII D sebanyak 32 siswa

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Dringu.

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2016: 118). Dalam penelitian ini sampel yang dipilih adalah kelas VIII D sebanyak 32 siswa, karena siswa tersebut memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Memiliki kemampuan telah mengikuti pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline.
- b) Siswa tersebut memiliki nilai ulangan harian.
- c) Siswa tersebut sudah diberikan pembelajaran dengan metode lainnya

1.2 Metode Pengumpulan Data

Ada bermacam-macam metode pengumpulan data antara lain angket, wawancara, dokumen, observasi, dan sebagainya. Dalam penelitian ini digunakan metode angket untuk pengambilan data tentang Media Pembelajaran *Articulate Storyline*, dan keterampilan pembelajaran kognitif pendekatan saintifik. Adapun metode lain hanya untuk pelengkap saja. Adapun masing-masing metode mempunyai pengertian sendiri-sendiri yaitu sebagai berikut :

1. Metode Angket

Pada dasarnya metode angket adalah merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan daftar pertanyaan atau angket yang ditujukan kepada subyek peneliti. Dalam bentuk yang langsung, metode angket berdasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau setidaknya-tidaknya pada pengetahuan pribadi.

Asumsi-asumsi yang mendasari metode angket adalah :

- a. Bahwa subyek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
- b. Bahwa apa yang dinyatakan oleh subyek kepada penyelidik adalah benar dan dapat dipercaya.
- c. Bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh penyelidik.

Seperti halnya metode lainnya, metode angket juga mempunyai beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan metode angket adalah sebagai berikut:

- a. Unsur-unsur yang tidak disadari tidak dapat diungkap.
- b. Besar kemungkinannya jawaban-jawaban dipengaruhi oleh keinginan-keinginan pribadi.
- c. Ada hal-hal yang dirasa tidak perlu dinyatakan, misalnya hal yang memalukan atau yang dipandang tidak penting untuk dikemukakan.
- d. Kesukaran merumuskan keadaan diri sendiri ke dalam bahasa.
- e. Ada kecenderungan untuk mengkonstruksi secara logik unsur-unsur yang dirasa kurang berhubungan secara logik.

Meskipun ada kelemahan-kelemahan tersebut, namun metode angket masih tetap dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, dengan berpegang pada asumsi-asumsi yang telah disebutkan diatas. Disamping itu kelemahan-kelemahan tersebut bisa diatasi, misalnya dengan cara menyusun pertanyaan sedemikian rupa sehingga mudah diterima, di-mengerti dan dijawab serta pertanyaan-pertanyaan itu diusahakan tidak menimbulkan kecurigaan.

Pada saat pengumpulan data atau penyebaran angket diusahakan terwujudnya suasana yang bebas dari perasaan tertekan, dan responden dapat mengemukakan isi hatinya yang sesungguhnya.

3.3. Metode Dokumentasi

Sesuai dengan pengertian tentang dokumentasi, yaitu catatan-catatan penting. Maka dokumentasi adalah cara atau tehnik pengumpulan data dengan meneliti dan mencatat yang penting.Keuntungan yang diperoleh dengan metode dokumentasi adalah : a. Dapat mengetahui data-data yang merupakan ke-giatan masa lampau, kegiatan masa sekarang dan rancangan-

rancangan masa yang akan datang.b. Dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang tidak diperoleh dengan metode lain. Adapun hambatan-hambatan yang dihadapi oleh metode doku-men adalah : 1). Bila ada kurang sempurnanya administrasi di sekolah.2). Kemungkinannya ada catatan-catatan yang di-hilangkan atau catatan-catatan yang bersifat positif saja yang ada.

3.4. Metode Analisa Data

Dalam teknik ini metode pengambilan sampel disesuaikan dengan tujuan penelitian, dimana sampel yang digunakan sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu di tetapkan berdasarkan tujuan penelitian.

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Sampling adalah suatu cara pengumpulan data yang sifatnya tidak menyeluruh, yaitu tidak mencakup seluruh objek penelitian (populasi) akan tetapi sebagian saja dari populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam BAB ini akan diuraikan berturut-turut me-ngenai: 1. Persiapan penelitian; 2. Pelaksanaan peneliti-an; 3. Laporan data empiris; 4. Analisa data, meliputi : A. Tehnik analisa, B. Pengujian hipotesa, C. Interpretasi data.

4.1. Persiapan Penelitian

Guna melaksanakan suatu program yang tersusun, maka memerlukan persiapan yang sebaik-baiknya. Adapun tujuan dari pada tahap persiapan adalah untuk mempersiapkan segala masalah yang ada hubungannya dengan tujuan pe-nyelidikan, terutama menyangkut jenis data yang dibutuh-kan, dimana penyelidikan dilaksanakan, kepada siapa pe-nyelidikan tersebut ditujukan, dimana data yang dibutuh-kan dan metode apa yang digunakan dalam penyelidikan. Sebelum penelitian dilaksanakan ada hal-hal yang perlu dipersiapkan yaitu Pertama. Surat keterangan permohonan ijin mencari data di SMP Negeri 2 Dringu yang terdapat pada kelas VIII semester 1 dikeluarkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang dengan nomor : 536/B41/U.07/D1/B.02/VI/2024. Surat keterangan ini diberikan kepada Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Dringu Kabupaten Probolinggo. Sebelum menyerahkan surat permohonan tersebut kami sudah berkonsultasi terlebih dahulu secara pribadi dengan Ibu Kepala Sekolah. Dari hasil konsultasi yang diadakan pada tanggal 27 Juni 2024, maka Ibu Kepala Sekolah menerima dengan

baik dan diijinkan mengadakan penelitian tanpa persyaratan lain selain dari surat ijin yang di keluarkan dari Fakultas. Dalam perbincangan ini dapat ditarik kesimpulan agar dalam melaksanakan penelitian dapat terjalin kerja sama yang baik agar dapat memperluas data yang lebih lengkap serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. engkap serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Kedua. Dalam penulisan ini metode penulisan datanya adalah menggunakan metode angket sebagai metode pokok, dan metode dokumen sebagai pelengkap saja. Oleh sebab itu langkah yang harus ditempuh adalah pembuatan angket untuk menggali data yang akan dianalisa dengan data statistik.

4.2. Pelaksanaan Penelitian

Setelah tahap persiapan selesai, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan penelitian. Dalam ngumpulan data berpedoman pada:

Jenis data; yaitu meliputi penerapan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif dengan menggunakan metode dokumentasi.

Sumber data; yaitu dari siswa-siswa kelas dua SMP Negeri 2 Dringu Kabupaten Probolinggo khususnya dan Ibu Kepala Sekolah pada umumnya serta guru pengajar hanya sebagai pelengkap untuk meyakinkan kuesioner dari siswa.

Metode pengumpulan data :

- 1). Metode angket atau kuesioner.
- 2). Metode pencatatan dokumen.

Pengumpulan data dimulai tanggal 22 sampai 27 Juli 2024 dengan cara penyebaran angket secara langsung kepada para siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Dringu Kabupaten Probolinggo yang menjadi sampel penelitian. Pengisian angket dilakukan di dalam kelas. Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh Kepala Sekolah atau guru untuk mengumpulkan responden pada kelas tertentu.

Pengisian angket dilaksanakan pada jam tertentu selama 40 menit. Peneliti menjelaskan maksud pengisian dengan keadaan yang sesungguhnya dan sejujurnya. Dengan demikian para siswa diharapkan dapat mengemukakan isi hatinya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Sebelum dianalisis, semua angket yang telah diisi terlebih dahulu diedid dan diberi skor sesuai dengan aturan yang ditentukan. Edid data dimaksudkan untuk menyeleksi angket yang lengkap pengisiannya dan memperbaiki atau membuang angket yang tidak lengkap pengisiannya.

Langkah selanjutnya adalah memberi skor dan men-tabulasi data kedalam tabel induk data. Dari angket yang masuk sebanyak 32 angket, ternyata semuanya

lengkap dalam mengisi. Sehingga semua dapat ditabulasi dan tidak ada yang perlu dibuang. Dan analisa yang digunakan adalah statistik bentuk korelasi Product Moment dari Pearson. (Edisi Prof. Drs. Sutrisno Hadi M.A, Statistik Jilid 2P).

4.3. Laporan Empiris

Yang dimaksud dengan laporan empiris adalah laporan yang disusun secara teratur tentang hal-hal yang dikerjakan selama penyelidikan berlangsung. Laporan ini berisi tentang hal-hal yang diperoleh selama penyelidikan.

Dalam laporan empiris ini disajikan data-data hasil penelitian yaitu:

1. Nama-nama siswa kelas VIII D semester I tahun ajaran 2024/2025.
2. Hasil penelitian angket.

Hasil dari produk pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* media pembelajaran interaktif ini telah divalidasi oleh 4 orang validator. Penilaian yang diberikan validator memuat aspek materi, aspek bahasa, aspek desain tampilan media, aspek video, aspek audio, aspek animasi dan aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tersebut. Maka diperoleh tingkat validitas media pembelajaran serta kritik dan saran pada media pembelajaran *Articulater Storyline*. Hasil baliditas yang diperoleh berdasarkan penelian dari validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2. Hasil Validitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

No	Aspek Penilaian	Koefisien V	Ketegori
1	Kesesuaian Materi	0,86	Sangat Valid
2	Kesesuaian Bahasa	0,89	Sangat Valid
3	Desain Trampilan	0,92	Sangat Valid
4	Audio	0,89	Sangat Valid
5	Video	0,87	Sangat Valid
6	Animasi	0,86	Sangat Valid
7	Kemudahan Pengguna Media	0,85	Sangat Valid
	Rata-Rata	0,87	Sangat Valid

Tahapan setelah media dinyatakan valid dan dilakukan revisi kecil pada media

pembelajaran selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil kepada peserta didik sebanyak sepuluh orang. Tujuan dari dilakukannya uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Berikut merupakan hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran melalui kelompok kecil yang berjumlah sepuluh orang peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 4.3. Hasil skor uji coba kelompok kecil

No	Aspek Pernyataan	Skor Kepraktisan	Keterangan
1	Penyajian Materi	91,25%	Sangat Praktis
2	Bahasa	82,5%	Sangat Praktis
3	Tampilan Media	88,25%	Sangat Praktis
4	Kemudahan	91,25%	Sangat Praktis
5	Penggunaan Media	87,5%	Sangat Praktis
	Rata- Rata	88,15%	Sangat Praktis

Setelah diuji kepada sepuluh peserta didik hasil respon yang didapat yaitu sebesar 88,15% yang berarti sangat praktis. Lembar angket dari hasil respon peserta didik ini memiliki 5 aspek yang menjadi bahan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang peserta didik gunakan. Adapun kelima aspek tersebut yaitu penyajian materi, bahasa, tampilan media, kemudahan penggunaan media, dan manfaat media.

Berdasarkan hasil dari angket respon peserta didik, Pada aspek penyajian materi dan kemudahan penggunaan memiliki skor paling tinggi yakni 91,25% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan lengkap, materi yang disajikan dapat dipahami dengan bantuan gambar dan video yang disajikan. Berdasarkan respon peserta didik materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar (visual), audio serta video (audio) lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Media pembelajaran menggunakan visual sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Keunggulan media pembelajaran visual dapat membuat peserta didik lebih kuat ingatannya serta mempermudah dalam memahami materi. Media pembelajaran visual dapat juga meningkatkan minat peserta didik sehingga mampu menghubungkan isi materi dengan dunia nyata. Sedangkan media pembelajaran audio memiliki kemampuan untuk membangkitkan rangsangan indera pendengaran.

Oleh sebab itu, dengan menggunakan kombinasi antara media audio dan visual tersebut, maka materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih efektif dan menarik (Ernanida & Yusra, 2019; Nurfajriyah D. , 2016)

**TABEL NILAI X HASIL PENELITIAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KOGNITIF DI
KELAS VIII D SMP NEGERI 2 DRINGU PROBOLINGGO**

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	NOMOR SOAL															Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Ahmad Ramadani M	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	53
2	Ajeng Retno W. H	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	52
3	Alfino Saputra	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	54
4	Andra Agus Triyadi	2	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	52
5	Aurel Candra S	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	1	3	4	3	4	47
6	Chila Ezza Arif	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	54
7	Citra Kartika Putri	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	52
8	Deby Febriyanto	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	50
9	Dwi Chandra K	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	52
10	Fairus Sholeh	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	55
11	Fajar Adinata	4	2	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	50
12	Heni Dwi Kusuma	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	52
13	Ilham Ramadhan	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	50
14	Joko Sepi	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	51
15	M. Rizki	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	55
16	Meshya Luna	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	55
17	Muh. Septian R	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	52
18	Muh. Taufik H	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	3	51
19	Ning Ayra	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	55
20	Nur Annas Dwi H	3	2	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	50
21	Oktaviano Feril	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	53

22	Putra Hadiano	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	56
23	Putri Dinda Amelia	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	48
24	Rafa Jamaludin	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	53
25	Ravael Putra P	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	51
26	Retno Faliziya Ulfa	4	3	4	4	1	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	52
27	Riko Arjuna Putra	4	1	4	4	1	4	1	3	2	3	4	2	1	4	3	41
28	Sindi Regina Putri	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	57
29	Siti Nur Faidah	3	4	4	4	1	4	1	3	2	3	1	3	3	3	3	42
30	Teguh Ferdiansyah P	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	54
31	Windi Tri Wulandari	3	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	51
32	Zuhrotul Bil Husnah	3	4	4	4	1	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	51
																	1651

**TABEL NILAI Y HASIL PENELITIAN PEMBELAJARAN APLIKASI ARTICULATE
STORYLINE DI KELAS VIII D SMP NEGERI 2 DRINGU PROBOLINGGO**

NO. UR UT	NAMA PESERTA DIDIK	NOMOR SOAL															Ju mla h sko r
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Ahmad Ramadani M	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	2	47
2	Ajeng Retno W. H	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	55
3	Alfino Saputra	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	54
4	Andra Agus Triyadi	2	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	50
5	Aurel Candra S	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	47
6	Chila Ezza Arif	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	55
7	Citra Kartika Putri	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	49
8	Deby Febriyanto	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	55

9	Dwi Chandra K	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	53
10	Fairus Sholeh	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	51
11	Fajar Adinata	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	47
12	Heni Dwi Kusuma	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	50
13	Ilham Ramadhan	4	4	3	4	3	1	3	3	1	3	3	3	4	4	4	47
14	Joko Sepi	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	55
15	M. Rizki	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	52
16	Meshya Luna	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	53
17	Muh. Septian R	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4	2	3	4	3	4	50
18	Muh. Taufik H	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	50
19	Ning Ayra	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	2	3	4	50
20	Nur Annas Dwi H	3	4	4	2	4	1	4	4	1	4	3	3	3	3	4	47
21	Oktaviano Feril	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	52
22	Putra Hadianito	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	50
23	Putri Dinda Amelia	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	50
24	Rafa Jamaludin	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	52
25	Ravael Putra P	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	3	53
26	Retno Faliziya Ulfa	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	3	51
27	Riko Arjuna Putra	4	4	3	4	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	4	48
28	Sindi Regina Putri	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	53
29	Siti Nur Faidah	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	44
30	Teguh Ferdiansyah P	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	53
31	Windi Tri Wulandari	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	54
32	Zuhrotul Bil Husnah	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	51
																	162 8

TABEL PERSIAPAN UNTUK MENCARI NILAI r KOEFISIEN KORELASI PRODUCT
MOMENT ANTARA (X) HASIL PENELITIAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE DENGAN KETERAMPILAN KOGNITIF (Y) KELAS
VIII D SMP NEGERI 2 DRINGU PROBOLINGGO

NO. URUT	X	Y	X_1	Y_1	X^2	Y^2	X_1*Y_1
1	53	47	3	-3	9	9	-9
2	52	55	2	5	4	25	10
3	54	54	4	4	16	16	16
4	52	50	2	0	4	0	0
5	47	47	-3	-3	9	9	9
6	54	55	4	5	16	25	20
7	52	49	2	-1	4	1	-2
8	50	55	0	5	0	25	0
9	52	53	2	3	4	9	6
10	55	51	5	1	25	1	5
11	50	47	0	-3	0	9	0
12	52	50	2	0	4	0	0
13	50	47	0	-3	0	9	0
14	51	55	1	5	1	25	5
15	55	52	5	2	25	4	10
16	55	53	5	3	25	9	15
17	52	50	3	0	9	0	0
18	51	50	1	0	1	0	0
19	55	50	5	0	25	0	0
20	50	47	0	-3	0	9	0
21	53	52	3	2	9	4	6
22	56	50	6	0	36	0	0
23	48	50	-2	0	0	4	0
24	53	52	3	2	9	4	6

25	51	53	1	3	1	9	3
26	52	51	2	1	4	1	2
27	41	48	-9	-2	81	4	18
28	57	53	7	3	49	9	21
29	42	44	-8	-6	64	36	48
30	54	53	4	3	16	9	12
31	51	54	1	4	1	16	4
32	51	51	1	1	1	1	1
	1303	1274			452	282	206

Keterangan:

Diketahui Mean : M

N = Jumlah siswa

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$\begin{aligned} MX &= \frac{1303}{32} \\ &= 40,71 \qquad \qquad = 41 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} MY &= \frac{1274}{32} \\ &= 39,81 \qquad \qquad = 40 \end{aligned}$$

$$XY = 206$$

$$X^2 = 452$$

$$Y^2 = 282$$

$$\text{Rumus} \quad : r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(X^2)(Y^2)}}$$

$$= \frac{206}{\sqrt{252 * 282}}$$

$$= \frac{206}{357,0210077853}$$

$$= \underline{0.577}$$

Jadi hasil korelasi koefisien Product Moment antara X hasil penelitian pembelajaran interaktif dengan aplikasi articulate storyline dengan keterampilan kognitif Y adalah sebesar 0.577

TABEL PERSIAPAN UNTUK MENCARI NILAI r KOEFISIEN KORELASI PRODUCT MOMENT ANTARA (X) HASIL PENILAIAN KETERAMPILAN KOGNITIF DENGAN HASIL BELAJAR SISWA (Y) KELAS VIII D SMP NEGERI 2 DRINGU PROBOLINGGO

NO. U RUT	X	Y	X ₁	Y ₁	X ²	Y ²	X ₁ *Y ₁
1	53	78	3	7	9	49	21
2	52	78	2	7	4	49	14
3	54	58	4	-13	16	169	-52
4	52	68	2	-3	4	9	-6
5	47	73	-3	1	9	1	-3
6	54	78	4	7	16	49	28
7	52	76	2	5	4	25	10
8	50	80	0	9	0	81	0
9	52	76	2	5	4	25	10
10	55	63	5	-8	25	64	-40
11	50	78	0	7	0	49	0
12	52	73	2	2	4	4	4
13	50	73	0	2	0	4	0
14	51	80	1	9	1	81	9

15	55	80	5	9	25	81	45
16	55	63	5	-8	25	64	-40
17	52	76	3	5	9	25	15
18	51	78	1	7	1	49	7
19	55	73	5	2	25	4	10
20	50	76	0	5	0	25	0
21	53	76	3	5	9	25	15
22	56	63	6	-8	36	64	-48
23	48	68	-2	-3	0	9	6
24	53	78	3	7	9	49	21
25	51	68	1	-3	1	9	-3
26	52	63	2	-8	4	64	-16
27	41	68	-9	-8	81	64	72
28	57	78	7	7	49	49	49
29	42	76	-8	5	64	25	-40
30	54	76	4	5	16	25	20
31	51	76	1	5	1	25	5
32	51	73	1	2	1	4	2
JUMLAH	1651	2341			452	1319	115

Keterangan:

Diketahui Mean : M

N = Jumlah siswa

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$MX = \frac{1651}{32}$$

$$= 51,59375 = 52$$

$$\begin{aligned} MY &= \frac{2341}{32} \\ &= 73,15625 = 73 \end{aligned}$$

$$XY = 115$$

$$X^2 = 452$$

$$Y^2 = 1319$$

$$\begin{aligned} \text{Rumus} \quad : r_{xy} &= \frac{\sum XY}{\sqrt{(X^2)(Y^2)}} \\ &= \frac{115}{\sqrt{252 * 1319}} \\ &= \frac{115}{576,5310052374} \\ &= \underline{1,995} \end{aligned}$$

Korelasi product moment antara (x) hasil penilaian keterampilan kognitif dengan hasil belajar siswa (y) kelas viii d SMP Negeri 2 Dringu Probolinggo adalah sebesar 1,995

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, nampak bahwa antara pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif tidak ada hubungan yang signifikan baik pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf signifikan 1%.

4.4. Intepretasi Data

Hasil perhitungan dalam tabel diatas , didapat koefisien sebesar 0,577 untuk hipotesa nomor satu, sedangkan berdasar tabel nilai r Product Moment nilai dengan nilai kotrelasi N=32 untuk taraf kepercayaan 5% terdapat koefisien 1,995.

Jadi dengan demikian maka koefisien korelasi yang diperoleh lebih besar dari tabel nilai r Product Moment dengan taraf kepercayaan 5%, yang berarti bahwa hopotesa nihil (H 0) ditolak. Sedangkan hipotesa alternatif (H 1) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif ada hubungan.

Hasil dari perhitungan untuk hipotesa nomor dua dalam tabel di atas didapat koefisien korelasi sebesar 1,995. Sedangkan berdasar tabel nilai r Product Moment nilai dengan nilai korelasi $N=32$ untuk taraf kepercayaan 5% adalah 1,995 dan taraf kepercayaan 1% didapat 0,577.

Jadi dengan demikian maka koefisien korelasi yang diperoleh lebih kecil dari tabel nilai r Product Moment dengan taraf kepercayaan 5%, maupun taraf kepercayaan 1% yang berarti bahwa hipotesa nihil (H_0) diterima. Sedangkan hipotesa alternatif (H_1) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif tidak ada hubungan.

Perlu ditambahkan, bahwa tidak adanya peningkatan pembelajaran interaktif melalui aplikasi *articulate storyline* dengan keterampilan kognitif pendekatan saintifik disebabkan oleh beberapa faktor. Misalnya lingkungan, fasilitas pendidikan yang diberikan oleh keluarga maupun sekolah, atau mungkin kecerdasan yang tinggi dan sebagainya. Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui lebih lanjut perlu penelitian lanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi software Articulate Storyline untuk penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline keterampilan kognitif pendekatan saintifik peserta didik untuk siswa peserta didik memperoleh skor validitas dari ahli sebesar 0,87 yang berarti sangat valid. Media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline siswa paham menggunakan software Articulate Storyline skor kepraktisan dari uji coba kelompok kecil dan sebesar 88,15% dengan kategori sangat praktis, sehingga dari hasil tersebut maka, media pembelajaran interaktif Articulate Storyline layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline untuk siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Dringu pada materi Teks deskripsi memperoleh skor kepraktisan dari uji

coba tersebut sebesar 88,15% dengan kategori sangat praktis, sehingga dari hasil tersebut maka, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisa perkembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan kognitif pendekatan saintifik ada hubungan yang signifikan, dimana besarnya koefisien korelasi dari perhitungan sebesar 0,577. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan dalam pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* di SMP Negeri 2 Dringu Probolinggo mencapai hasil yang ditetapkan.

Sedangkan pada pembelajaran keterampilan kognitif pendekatan saintifik dengan hasil perhitungan Product Moment adalah 1,995.

Berhubungan dengan kesimpulan ada beberapa kemungkinan yang dapat dikemukakan sebagai berikut :

- a) Instrumen angket yang diujikan adalah validitas isi dan reliabel. Sehingga menjadi salah satu sumber dalam penelitian ini. Sedangkan dalam sebuah tes dikatakan memiliki validitas apa bila tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur isi tes sesuai dengan isi bahan pelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan reliabel adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama maka akan diperoleh skor yang sama, dan kemungkinan lain adalah item dalam tes. Di mana item ini tidak tepat sehingga menjadi problematik yang diuraikan, sehingga akan menyebabkan suatu jawaban tidak relevan dengan tujuan hipotesa.
- b) Reliabilitas tidak terjawab disebabkan
 - Waktu pemberian angket yang kurang tepat
 - Administrasi angket yang kurang menarik.
- c) Faktor meningkatkan keterampilan kognitif pendekatan saintifik antara lain :
 - Faktor dari sipendidik yaitu guru yang berhadapan langsung dengan anak didik. Misalnya sikap dan sifat guru yang memberi bantuan langsung kepada siswa maupun sifat guru yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya.

- Faktor dari anak didik itu sendiri
 - Faktor dari luar yaitu lingkungan yang mempengaruhi baik positif maupun negatif.
- d) Adanya kemungkinan tidak bersungguh sungguh siswa dalam mengisi angket karena banyaknya jumlah angket yang harus dikerjakan dalam waktu singkat, disebabkan terbatasnya waktu. Walaupun suasana kelas ataupun ruangan yang panas, sehingga tidak bisa mengerjakan dengan nyaman.

5.2.Saran- saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru perlu adanya pendekatan dengan siswa agar dapat mengetahui kendala-kendala yang dialami siswa saat proses pembelajaran, sehingga guru dapat mengetahui cara mengatasinya dengan menggunakan media- media yang bervariasi yang dapat menunjang peningkatan belajar siswa. Berdasarkan hasil serta pembahasan dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa papan tulis, dan sejenisnya perlu divariasikan dengan menggunakan media pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* agar siswa tidak jenuh dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan selalu memberikan opini serta kendala-kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran yang telah siswa lalui. Opini dan kendala yang diungkapkan oleh siswa dapat membantu guru bahkan mungkin sekolah dalam memilih media pembelajaran dengan tepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M. Pd dan Dr. Prayitno Tri Laksono, S. Pd. M.Pd selaku pembimbing skripsi

dan trimakasih juga kepada kedua orang tua saya Bapak Amin hadi subagiono dan Ibu Winayanti senantiasa pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini selama proses pengerjaan skripsi ini.

DAFTAR RUJUKAN

Blakey, E., & Spence, S. 1990. Mengembangkan metakognisi. Layanan Reproduksi Eric No. ED327218.

Krathwohl, DR 2002. Revisi Taksonomi Bloom: Tinjauan –Theory Into Practise. Universitas Negeri Ohio: Sekolah Tinggi Pendidikan

Kuhn, D. 1999. Perkembangan Metakognitif. Dalam L. Balter & CS Tamis-LeMonda (Eds.), Psikologi anak. Sebuah buku pegangan isu-isu kontemporer (hlm. 259-286). Philadelphia: Pers Psikologi

Santoso, HB, & Purwandari, B. 2017. Menyelidiki Kemampuan Metakognitif Siswa Saat Mengerjakan Proyek Pengembangan Sistem Informasi. Forum Pendidikan Teknik Dunia (WEEF) ke-7, 478–483

Veenman, MVJ, Van Hout-Wolters, BHAM, & Afflerbach, P. 2006. Metakognisi dan pembelajaran: pertimbangan konseptual dan metodologis. Metakognisi dan Pembelajaran, 1(1), 3–14.

Zhussupova, R., & Kazbekova, M. 2016. Strategi Metakognitif sebagai Poin dalam Mengajar Pemahaman Membaca. Procedia - Ilmu Sosial dan Perilaku, 228 (Juni), 593–600.

<https://maglearning.id/2019/05/22/media-pembelajaran-interaktif/>

Suyono dan Hariyanto. 2016. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.

Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran, 42(2): 99-109.

Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. Indonesian Language Education and Literature, 6(1), 84-92

Trianto. (2004). Model Pembelajaran terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah al-Awlad*, 8(2), 107-117.

Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 20(2).

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Articulate Storyline untuk media pembelajaran Guru SD. Di <http://pusdatin.kemdikbud.go.id> (diakses pada tanggal 18 Agustus 2020)

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio

Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta

Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta

Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 20(2).

Undang-Undang RI. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

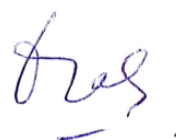
Permendikbud No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas

Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas

Permendikbud No 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah Jakarta: Depdiknas

Menyetujui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd