

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI
ATMOSFER KELAS X MERDEKA 2 DI SMA NEGERI 1 TANJUNG
MORAWA T.A 2023/2024**

Ester Luvita Br Butar-Butar¹, Muhammad Arif²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Email Korespondensi: esterlubitab@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to: (1) Produce media using articulate storyline as a medium for learning geography on atmospheric material, (2) Find out the feasibility of media using articulate storyline on atmospheric material as learning media, (3) Find out students' responses to the development of articulate storyline media on material atmosphere. The research method used is the development research method and the development model is 4D (Define, Design, Development, Disseminate). The data used in this research are qualitative data and quantitative data. The data that has been previously obtained from the validator can then be used as a reference for revising the product, so as to produce a viable product. The subjects in this research were 36 students in class X Merdeka 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa. Based on data analysis, the researcher stated that the learning media using Articulate Storyline in the Atmosphere material developed by the researcher met the criteria for learning media, namely valid, practical and effective.

Keywords: Development, Media, Geography.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menghasilkan media menggunakan articulate storyline sebagai media pembelajaran geografi pada materi atmosfer, (2) Mengetahui kelayakan media menggunakan articulate storyline pada materi atmosfer sebagai media pembelajaran, (3) Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media articulate storyline pada materi atmosfer. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan dan model pengembangan adalah 4D (Define, Design, Development, Disseminate). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang sudah didapatkan sebelumnya dari validator, kemudian agar dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di kelas X Merdeka 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa yang berjumlah 36 orang. Berdasarkan analisis data, peneliti menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline pada materi Atmosfer yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria media pembelajaran yaitu valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Pengembangan, Media, Geografi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan sistematis yang dilakukan oleh individu yang bertanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mereka memiliki sifat dan tabiat sesuai dengan tujuan pendidikan (Munib dikutip dalam Astuti, 2016). Pendidikan diartikan sebagai kebutuhan yang mendasar dalam pertumbuhan anak-anak, yakni mengarahkan semua potensi alamiah yang dimiliki oleh anak-anak tersebut agar mereka dapat menjadi individu yang berdaya dan berkontribusi sebagai anggota masyarakat dalam mencapai tingkat keselamatan dan kebahagiaan yang tertinggi (Ki Hajar Dewantara). Keberhasilan proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya kurikulum, sarana prasarana, guru, siswa, model pembelajaran, dan media

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



pembelajaran. Dengan terpenuhinya komponen-komponen tersebut maka setiap lembaga pendidikan dapat menjadi unggul sehingga mampu menghasilkan sumber-sumber daya manusia yang unggul pula (Dewi, 2015). Dalam proses pendidikan terdapat interaksi antara guru dan siswa yang saling berpartisipasi aktif menggunakan metode dan kerangka yang mereka pahami bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan nasional adalah membangun pribadi berakhlak mulia, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berprestasi, kreatif, dan mempunyai sikap tanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis. Pencapaian tujuan pembelajaran akan menghasilkan perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Perubahan tersebut dikenal sebagai hasil belajar maupun prestasi belajar dan berfungsi sebagai tolok ukur penguasaan akademik siswa. Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, guru memegang peran penting, hal itu dikarenakan pembelajaran memiliki dampak yang sangat besar pada keberhasilan siswa. Peningkatan kualitas guru pun dalam proses belajar mengajar termasuk salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. Dalam proses pendidikan, peserta didik/siswa merupakan sentral dalam proses pendidikan. Mereka adalah sumber daya manusia yang harus dikembangkan potensinya. Dalam hal ini, guru menempati posisi yang sangat strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik (Idzhar, 2016). Guru dan siswa cenderung terjebak dalam kondisi pembelajaran verbalistik, dimana guru menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan pembelajaran di kelas membosankan. Permasalahan-permasalahan ini mulai bergulir dan sering di teliti serta diungkapkan bahwa metode ceramah adalah salah satu metode yang monoton dan tidak berkembang. Dimana metode ceramah adalah sebuah metode yang kurang efektif dan efisien untuk pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan tidak dapat menggugah minat dan motivasi siswa untuk belajar. Karena di dalam praktik pembelajaran yang menggunakan metode ceramah didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang imajinatif (Mahmudah, 2016).

Tidak hanya itu, materi pembelajaran yang cenderung banyak dengan segala keterbatasan waktu, ruang dan daya indera juga ikut mempengaruhi kualitas belajar siswa. Kondisi seperti diatas dapat dicegah dengan menggunakan media pembelajaran, seperti pendapat (Ibrahim et al., 2023) bahwa media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar-mengajar akan menjadi lebih efektif dan menarik, dan siswa akan lebih mudah memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan konsentrasi siswa serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Pemanfaatan media pembelajaran memberikan pengalaman belajar menyeluruh, memungkinkan pemahaman yang lebih konkret terhadap materi yang diajarkan. Jika terdapat interaksi yang baik antara tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi, siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan potensi mereka. Media pembelajaran juga dapat menghadapi indera, ruang, serta waktu yang terbatas. Pemakaian media yang sesuai ialah sarana guna mengefektifkan proses penjelasan materi pelajaran kepada siswa (Nurrita, 2018).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan proses belajar dan mengajar di kelas dapat dikembangkan menggunakan Articulate Storyline. Menurut Sudarwanto (2021: 1119) menjelaskan articulate storyline adalah perangkat lunak menggunakan sistem e-learning yang fungsinya untuk sarana pembantu pembelajaran dengan desain yang interaktif. Perangkat lunak ini diproduksi oleh perusahaan yang berjalan pada bidang e-learning yaitu perusahaan Articulate 360. Format publikasi dari articulate storyline meliputi safe for work yaitu Internet yang digunakan untuk menandai tautan ke konten, video, atau halaman website (Juhaeni et al., 2021), dan executable yaitu jenis file yang dapat dijalankan langsung oleh sistem operasi. Biasanya, file ini memiliki ekstensi .exe atau .com, dan dapat digunakan untuk menjalankan program atau aplikasi di komputer), sehingga mudah disimpan pada personal computer (Corpriady, 2015).

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



Articulate storyline dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang bermanfaat bagi siswa dan guru, termasuk pada pembelajaran geografi materi atmosfer. Materi atmosfer adalah materi di SMA kelas X Merdeka 2 yang menjadi pilihan tepat untuk memperkenalkan pada siswa mengenai atmosfer.

X Merdeka 2 ialah penamaan kelas di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa, yang mana penamaan merdeka diambil dari kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik (Nova Berliana, 2021). Pengetahuan dari sekolah tentang materi atmosfer berguna dalam membantu siswa memahami lapisan-lapisan atmosfer dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Materi atmosfer dalam pembelajaran telah diumuskan pada Tujuan Pembelajaran (TP) 10.13 menganalisis dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan dan Tujuan Pembelajaran (TP) 10.14 menjelaskan karakteristik iklim di Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia. Melalui tujuan pembelajaran tersebut, hal yang ingin dicapai adalah menunjukkan sikap bertanggung jawab yaitu bagaimana cara mengatasi dampak dinamika atmosfer dan pengaruh iklim terhadap aktivitas sehari-hari.

Bersumber pada hasil wawancara yang sudah dilakukan terhadap guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa bahwa belum adanya pemanfaatan media pembelajaran menggunakan articulate storyline pada mata pelajaran geografi materi atmosfer. Minimnya keaktifan siswa kelas X Merdeka 2 pada mata pelajaran geografi materi atmosfer sehingga terjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini tentu berkaitan dengan belum dikembangkannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi sikap mengatasi dampak dinamika atmosfer dan pengaruh iklim terhadap aktivitas sehari-hari di materi atmosfer tersebut, sehingga membuat siswa menjadi bosan serta tidak tertarik dengan materi yang dipaparkan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media Articulate Storyline siswa membutuhkan jaringan internet pribadi karena sekolah tidak menyediakan jaringan internet untuk siswa, sedangkan guru tidak perlu menggunakan jaringan internet. Karena untuk membuka media Articulate Storyline siswa menggunakan link website yang disebar oleh guru harus dengan menggunakan jaringan internet, sedangkan guru bisa hanya membuka aplikasi melalui laptop tanpa jaringan internet (offline). Tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan bantuan media, maka media ini bisa dikembangkan yang artinya media ini dibuat untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan di ataslah yang mendasari sehingga pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline pada materi atmosfer kelas X Merdeka 2 Di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa T.A 2023/2024 perlu dilakukan

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media serta kritik dan saran siswa terhadap media pembelajaran. Data tersebut dianalisis sebagai dasar memperbaiki dan mengetahui kelayakan media yang dihasilkan. Data kuantitatif merupakan data yang berisi penilaian yang diperoleh berdasarkan nilai perskoran. Penilaian ini didapat dari validasi ahli materi dan ahli media. Dengan menggunakan instrumen penilaian multimedia pembelajaran dari Sriadhi (2018). Data yang sudah didapatkan sebelumnya dari validator, kemudian agar dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak.

PEMBAHASAN

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk (1) menghasilkan media menggunakan articulate storyline sebagai media pembelajaran geografi pada materi atmosfer yang menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination) kelas X Merdeka 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa semester genap 2023/2024, (2) Untuk mengetahui kelayakan media

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



menggunakan articulate storyline pada materi atmosfer sebagai media pembelajaran kelas X Merdeka 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa, dan (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media articulate storyline pada materi atmosfer kelas X Merdeka 2 di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa. Adapun mengenai pembahasan secara lengkap diuraikan sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline

Pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline pada materi Atmosfer menurut (Indriani et al., 2021) dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. Hasil pengembangan media pembelajaran memiliki kualitas unggul dalam kegiatan pembelajaran siswa yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi, video, dan tautan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi atmosfer kelas X Merdeka 2, pada Tujuan Pembelajaran (TP) 10.13 menganalisis dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan dan Tujuan Pembelajaran (TP) 10.14 menjelaskan karakteristik iklim di Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan Reserch and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate).

a. Define (pendefinisian) Pada tahap define (pendefinisian) Dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung untuk mengetahui permasalahan dilokasi penelitian yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran geografi pada materi Atmosfer yang belum optimal dan juga mengetahui lebih jelas mengenai cara mengajar guru geografi serta kurikulum yang dipakai sekolah. Setelah mengetahui permasalahan dan informasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan sumber referensi tentang mengembangkan media pembelajaran khususnya menggunakan Articulate Storyline dan referensi materi Atmosfer yang akan dikembangkan.

b. Design (perancangan) Tahap Design (perancangan) yaitu membuat diagram alir (flowchart) untuk alat dalam mempermudah proses pengembangan seperti yang dikatakan (Malabay, 2016) bahwa fungsi Flowchart digunakan untuk memberikan gambaran suatu proses produksi agar mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkahnya dari proses yang satu ke proses yang lainnya. 1) Pemilihan Format Format yang digunakan dalam merancang produk berupa media pembelajaran menggunakan website html yang dibuat melalui aplikasi Articulate Storyline dengan materi Atmosfer yang merujuk pada kurikulum merdeka. 2) Membuat Flowchart Selanjutnya memberikan kesederhanaan pada rangkaian proses untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi yang dibutuhkan Membuat Tahapan Rancangan Awal Produk Setelah proses pembuatan diagram alir (flowchart), kemudian membuat tahapan rancangan awal produk untuk memperjelas keseluruhan tahapan ketika merancang media pembelajaran beserta tutorial mengoperasikannya.

c. Development (pengembangan) 1) Memproduksi Media Pembelajaran Pada kegiatan pengembangan ini memproduksi media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline yang dimulai dengan membuat scene dan slidanya, lalu membuat background dan tombol petunjuk disetiap slide medianya, tombol petunjuk yang sudah dibuat kemudian membuat “trigger”. Trigger ini membuat tombol, gambar, halaman, maupun elemen lainnya dapat berjalan dengan sistemnya. 2) Memprogram Isi Media Selanjutnya mempersiapkan isi media yang akan ditambahkan seperti: pendahuluan materi, isi materi, audio, video, kuis atau latihan untuk evaluasi dan terakhir informasi yang berisi biodata pengembang, langkah-langkah menggunakan media pembelajaran, dan penjelasan mengenai articulate storyline. 3) Menyiapkan komponen pendukung Persiapan komponen pendukung untuk pengembangan media mulai disiapkan sejak rancangan isi media sudah disusun secara rapi. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video penjelasan materi dalam media pembelajaran adalah kine master dan untuk komponen pendukung yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Articulate Storyline. Setelah komponen pendukung lengkap kemudian

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



dilakukan proses editing. Proses editing dilakukan sesuai dengan design (perancangan) yang telah dibuat sebelumnya. Setelah Selesai proses pembuatan media (editing), maka selanjutnya dilakukan publish hasil keseluruhan media pembelajaran, yang mana publish ini akan menghasilkan link html media pembelajaran melalui website yang akan digunakan pada saat uji coba. Namun untuk membuat link html ini menjadi link website supaya dapat diakses secara lancar oleh semua siswa, harus diubah terlebih dahulu link html menjadi format zip, yang kemudian untuk membuat link website diupload melalui internet. Setelah selesai diupload, maka link website media pembelajaran pun dapat diakses secara online melalui handphone, laptop/komputer. Setelah Aplikasi media pembelajaran melalui smartphone ataupun laptop selesai maka nantinya dapat diakses secara online melalui link sebagai berikut : https://esterbutarbutar.github.io/mediapembelajaran.esterbutarbutar/story_html5.html. 4) Mengevaluasi dan meninjau kembali Setelah menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline, maka sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media dan melakukan revisi apabila ada komentar dan saran dari para ahli. Penentuan kelayakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Atmosfer berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Data yang didapat menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator. a) Ahli Materi Ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media pembelajaran dalam bentuk tulisan yang terdapat pada lembar validasi. Hal ini dilakukan untuk memperkecil tingkat kesalahan dalam tahap produksi media pembelajaran. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli materi diperoleh komentar dan saran perbaikan untuk melengkapi tujuan pembelajaran, isi materi, dan soal evaluasi berbasis HOTS yang kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang yang dilakukan didapati hasil bahwa tujuan pembelajaran, isi materi, dan soal evaluasi berbasis HOTS dalam media pembelajaran sudah sangat layak dan dapat diproduksi sebagai media pembelajaran di sekolah. Ahli materi memberikan komentar dan saran perbaikan dari materi yang terdapat pada media pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka dikeraahui hal-hal yang harus direvisi. b) Ahli Media Ahli media pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline berdasarkan aspek panduan dan informasi, aspek kinerja program, aspek sistematika, estetika dan reka bentuk. Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media pembelajaran diperoleh komentar dan saran perbaikan. Setelah selesai di revisi sesuai komentar dan saran perbaikan, maka dilakukan uji coba kembali dan didapati hasil bahwa media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran Pada Materi Atmosfer di Kelas X Merdeka 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa

Dari hasil pengembangan media bisa diketahui bahwa produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan telah dikatakan sangat layak dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, setelah diuji melalui beberapa validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi media pembelajaran ini menggunakan instrumen penilaian multimedia pembelajaran oleh Sriadhi (2018) yang dilakukan beberapa modifikasi seperti menggunakan item yang sesuai atau diperlukan saja dari karakteristik media. Menurut (Rohman, 2020) Hasil validasi instrumen media pembelajaran adalah untuk mendapatkan informasi kevalidan atau kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat dikatakan teruji digunakan dalam proses pembelajaran.

Total penilaian pada materi pembelajaran oleh ahli materi mendapatkan hasil sebesar 4,35 dengan kategori sangat layak digunakan. Kemudian, total penilaian pada media pembelajaran oleh ahli media 1 mendapatkan hasil sebesar 4,70 dengan kriteria sangat layak digunakan, dan total penilaian pada media pembelajaran oleh ahli media 2 mendapatkan hasil sebesar 4,75 dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Kemudian hasil uji coba dalam proses pembelajaran untuk

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



mengetahui pendapat siswa sebagai pengguna sekaligus mengukur kelayakan media dari segi pengguna mendapatkan total penilaian 4,60 yang dikategorikan dengan kriteria akseptansi sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan articulate storyline pada materi atmosfer layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Materi Atmosfer di Kelas X Merdeka 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa

Menurut (Febriyanti, 2016), respon siswa terdiri dari tiga dimensi, yaitu dimensi kognitif adalah respon yang berhubungan mengenai objek sikap yang dapat diidentifikasi dari ungkapan keyakinan baik yang cenderung negatif maupun positif, dimensi afektif adalah respon yang menunjukkan sikap seseorang dari evaluasi atau perasaan seseorang atas sikapnya, dan dimensi konatif berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atas perbuatan. Hasil dari respon siswa diperoleh berdasarkan lembar angket yang diberikan kepada siswa di kelas X Merdeka 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa setelah media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline tersebut digunakan dalam proses mengajar. Media pembelajaran yang telah dievaluasi dan dilakukan revisi diterapkan kepada 36 siswa SMA Negeri 1 Tanjung Morawa kelas X Merdeka 2. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan siswa media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui link website yang disebar melalui WhattsAAp dan angket respon siswa yang disebar secara langsung.

Angket tersebut berisi 35 pernyataan yang mempunyai skala penilaian 1 sampai 5. Untuk nilai 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik. Terdapat 30 orang siswa yang memberikan nilai respon 85% - 100% persentase sangat baik, terdapat 4 orang siswa memberikan nilai respon 75% - 85% persentase baik, serta 2 orang siswa yang memberikan nilai respon 65% - 75% persentase cukup baik. Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima oleh siswa pada tingkat akseptansi sangat tinggi. Dapat dikatakan memiliki akseptansi sangat tinggi karena pada proses uji coba dikelas X Merdeka 2 SMA Negeri 1 Tanjung Morawa mendapatkan hasil nilai sebesar 4,60. Berdasarkan hasil penelitian dari pengalaman belajar siswa setelah memakai media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline pada materi Atmosfer diperoleh respon siswa terhadap media pembelajaran sangat baik, materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami, gambar serta video sangat bagus/berkualitas tinggi dan jernih. Oleh sebab siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga semakin meningkatkan semangat dalam belajar, dan siswa berminat menggunakan media articulate storyline dalam pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat dalam proses pembelajaran menggunakan media articulate storyline yang dilakukan siswa saat melakukan presentasi dengan baik dari hasil diskusinya, dalam menyimak materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Siswa yang berani untuk mempresentasikan hasil diskusi yang didapatkan, itu juga mendapatkan tambahan dalam hal penilaian ketrampilan dan sikap. Penggunaan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline bersifat menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk membantu menyampaikan materi yang berfungsi sebagai stimulus otak anak sehingga dapat merangsang daya pikir anak agar belajar secara menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline pada materi Atmosfer yang telah dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran di kelas. Maka berdasarkan analisis data diatas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline pada materi Atmosfer yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria media pembelajaran yaitu valid, praktis, dan efektif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan articulate storyline yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan sebagai berikut : Hasil

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



penelitian pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan articulate storyline yang telah diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media serta siswa sebagai pengguna media tersebut. Pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan articulate storyline melalui 4 tahapan, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Dissemination (Penyebaran). Hasil kelayakan media pembelajaran geografi menggunakan articulate storyline dari keseluruhan hasil validasi para ahli menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rincian : uji validasi pada media oleh ahli materi memperoleh total nilai 4,35 dengan kriteria sangat layak digunakan. Uji validasi pada media oleh ahli media 1 memperoleh total nilai 4,70 dengan kriteria sangat layak digunakan serta uji validasi pada media oleh ahli media 2 memperoleh total nilai 4,75 dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Adapun hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran geografi menggunakan articulate storyline berdasarkan uji coba lapangan skala kecil dan skala besar. Uji coba lapangan skala kecil respon siswa memperoleh 3,74 dengan kriteria akseptansi tinggi dan perlu dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diperoleh. Kemudian, respon siswa pada uji coba lapangan skala besar memperoleh 4,60 dengan kriteria akseptansi sangat tinggi. Oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate storyline sangat layak digunakan pada proses belajar mengajar dikelas.

REFERENSI

- Aida, N., Mansur, H., & Mangkurat, U. L. (2022). 1, 2, 3 123. 3(2), 105–118.
- Arfandi. (2020). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran. 9(1), 74–85.
- Astuti, W. (2016). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Wilayah Pedesaan Dan Perkotaan Di Kabupaten Cilacap. Indonesian Journal of History Education, 4(1), 69–76.
- Cahya, Pa. A. (2005;6-7). (2005). Arsyad Azhar (2005). Skripsi, 4–20.
- Corpriady, J. (2015). Penerapan SPBM Yang Diintegrasikan Dengan Program eXe LEARNING Terhadap Motivasi Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. Jurnal Pendidikan, 5(2), 95–105. <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/article/view/2508>
- Dewi, R. S. (2015). Pengelolaan Kelas Dalam Proses Pembelajaran di SMP Se-Kecamatan MUNTILAN. Skripsi, 1–179. [https://eprints.uny.ac.id/20008/1/Rury Sandra Dewi.pdf](https://eprints.uny.ac.id/20008/1/Rury%20Sandra%20Dewi.pdf)
- Febriyanti, R. (2016). Pembelajaran Quizizz. 1–23. Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. Jllurnal Pendidikan Dasar Islam, 4(2), 14–28.
- http://journal.uin_alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/5176/4669 Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 54–64. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiEmail>
- Hidayati, I. N., & Suryanto, S. (2015). Pengaruh perubahan iklim terhadap produksi pertanian dan strategi adaptasi pada lahan rawan kekeringan [The effect of climate change on agricultural Production and adaptation strategies on drought prone land]. Jurnal Ekonomi & Studi Pembangunan., 16(1), 42–52.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. JLEB: Journal of Law, Education and Business, 1(2), 102– 108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192> Idzhar, A. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Bantaeng. Jurnal Office, 2(2), 222–228. li, B. A. B., Teori, A. K., & Pembelajaran, P. M. (2019). Rama_86206_18101100053_0705069001_0713037304_02. 8–20.

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



- Indasah, S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi Makhluh Hidup Kelas X Sma. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 70. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3756>
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Mahmudah, M. (2016). 58359-ID-urgensi-diantara-dualisme-metode-pembela. *XI(1)*, 116–129.
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21–26. <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nadia, F. rahmat. (2021). Augmented Reality Pengenalan Geografi Atmosfer Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 03, 29–38.
- Nova Berliana, 2021 : 41). (2021). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di SD 3 Garung lor Kaliwungu Kudus. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 17–39.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Ridhwan, R., & Sari, R. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Penginderaan Jauh. *Jurnal Samudra Geografi*, 5(2), 90–98. <https://doi.org/10.33059/jsg.v5i2.5704>
- Risma Agustina, Yudha Irhasyurna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>
- Rohman, F. N. (2020). Validasi Media Sketchup dan Perangkat Pembelajaran Materi Menghitung Volume Pondasi dan Sloof. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(1), 2.
- Salsabillah, A. R. (2023). Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya 2023. Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran V2.1. Retrieved April 13, 2019, from Research Gate : https://www.researchgate.net/publication/329656294_Instrumen_Penilaian_Multimedia_Pembelajaran_V21
- Suseno, P. Y., Winarti, E., & Sari, W. W. (2016). Pengembangan materi pendidikan kesadaran dan kepedulian lingkungan menggunakan model conservation scout untuk siswa kelas iii b sd n jetis 1 yogyakarta. *Jurnal Penelitian*, 144–150.
- Thiagarajan, S., D., & Semmel, dan M. I. S. (1974: 5). (2016). BAB 3 Model Pengembangan 4-D (Four D). *Lambung Pustaka UNY*, 89. https://eprints.uny.ac.id/30076/4/BAB_III.pdf
- Urwatul Wutsqa, A., Pendidikan Islam, K., & Anjarsari, P. (2021). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat Smp. *Al Urwatul Wutsqa*, 1(2), 13–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2.

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com // admin@lkispol.or.id

Indexed:



GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)

Volume 10 Nomor 4 Juni 2024

Yumini, Siti & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.

Penerbit:

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
redaksigovernance@gmail.com//admin@lkispol.or.id

Indexed:



SINTA 5

PKP|INDEX

