

# Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Menggunakan *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Civic Education Perspective Journal

Vol. 4 No. 2 (2024)



online-journal.unja.ac.id/cepj/index



\*Ira Septianti<sup>1</sup>, Heri Usmanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jambi, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Jambi, Indonesia

\*Corresponding Author : iraseptianty@gmail.com

## Article Info

*Article history:*

*Received:* 1 – 07 - 2023

*Revised :* 8 – 09 - 2023

*Accepted:* 28 – 03 - 2024

## Kata Kunci:

*Media Pembelajaran*

*Articulate Storyline*

*Minat*

*Belajar*

*PPKn*

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran PPKn berbasis android dengan bantuan software Articulate Storyline yang diujicobakan pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai. Penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Validasi dilakukan oleh ahli media dengan perolehan persentase nilai 85% “kategori sangat baik”, ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 82% termasuk dalam kategori “Baik”, ahli bahasa memperoleh nilai dengan persentase 91,1% dengan kategori “sangat layak”, serta penilaian respon guru mata pelajaran dengan memperoleh persentase nilai 92,7% dikategorikan “Sangat Baik” dan media yang dikembangkan diujicobakan terhadap siswa kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran PPKn untuk kelas XI sangat baik dan layak untuk digunakan oleh guru maupun siswa sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn kelas XI di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.

## Keywords:

*Learning Media*

*Articulate Storyline*

*Interest*

*Learning*

*PPKn*

## Abstract

The purpose of this study was to produce an android-based PPKn learning media with the help of Articulate Storyline software which was tested on class XI students of Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai. This development research was conducted using the ADDIE development model which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation was carried out by media experts with a percentage of 85% "very good category", material experts obtained a score with a percentage of 82% included in the "Good" category, language experts obtained a score with a percentage of 91.1% with the category "very decent", and the assessment of subject teacher responses by obtaining a percentage of 92.7% categorized as "Very Good" and the media developed was tested on class XI students of Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the android-based learning media using Articulate Storyline in the PPKn subject for class XI is very good and feasible to be used by teachers and students as a learning media in the PPKn subject for class XI at Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.

## Pendahuluan

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memotivasi upaya pembaruan dalam memanfaatkan hasil teknologi pada proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh *Association for Educational Communications* atau disingkat dengan AECT (1972) (dalam Warsita, 2018:15) bahwa penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan manajemen pembelajaran, serta pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Bahkan selama proses pembelajaran, penggunaan perangkat pembelajaran

*Civic Education Perspective Journal*

Universitas Jambi | 8

memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan retensi siswa. Teknologi digunakan dalam pendidikan sebagai sarana untuk memecahkan tantangan pendidikan dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran itu sendiri.

Perkembangan teknologi komunikasi dan teori yang dikembangkan melalui teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan menggunakan media pembelajaran berbasis web, video/televsion, media elektronik/presentasi adalah berbagai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat dilaksanakan dalam pendidikan (Rafmana, Chotimah dan Alfiandra, 2018). Arsyad (2015:2) para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Teknologi), serta guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses desain untuk sebuah system pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar salah satu keuntungan menggunakan media adalah karena tingkatan siswa dalam menyimpulkan. Inilah tahap akhir perkembangan manusia, dimulai dengan berpikir konkret dan berkembang menjadi berpikir abstrak, dimulai dengan berpikir sederhana dan berlanjut ke berpikir kompleks (Nana Sundjana, 2010: 2). Ketersediaan media pembelajaran memiliki relevansi yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Menyediakan media sebagai perantara dapat membantu dalam proses belajar mengajar karena ambiguitas materi dapat dikurangi dengan perantara media tersebut. Berbagai media dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan di kelas dan masing-masing siswa dapat belajar pada kondisi terbaiknya, yaitu dikondisi siswa benar-benar siap untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemampuan seorang guru untuk berhasil mengkomunikasikan ide-ide tertentu mungkin terhalang oleh penggunaan kata-kata atau kalimat-kalimat tertentu. Bahkan fitur materi yang paling halus pun dapat diraba berkat media. Akibatnya, siswa akan lebih mudah mengolah pengetahuan karena medianya (Arsyad, 2015).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjuang Bonai bahwa sarana dan prasarana yang tersedia sudah cukup memadai untuk menunjang proses kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah, seperti tersedianya laboratorium komputer dan proyektor, serta masing-masing siswa memiliki *smartphone* baik berbasis *android* maupun *IOS* yang bisa dimanfaatkan sebagai media untuk penyampaian materi pembelajaran. Namun pemanfaatan dari alat-alat tersebut sebagai pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada belum dilakukan secara maksimal.

Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru jarang menggunakan media pembelajaran, adapun media yang digunakan hanya buku paket sekolah, spidol, dan papan tulis, serta metode yang digunakan tidak bervariasi lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Yang mana media dan metode pembelajaran tersebut kurang menarik minat belajar dari siswa karena bersifat monoton dan hanya terpusat kepada guru, serta juga mempengaruhi nilai hasil belajar dari siswa tersebut. Ini menyebabkan mata pelajaran PPKn menjadi tidak menarik bagi siswa, dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Data Hasil Observasi terhadap Siswa

NO	Aspek	A		B	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang menyenangkan.	6	22,22%	21	77,78%
2.	Pada kegiatan pembelajaran PPKn di kelas menggunakan media pembelajaran	11	40,74%	16	59,26%
3.	Media Pembelajaran yang digunakan bervariasi	4	14,81%	23	85,19%

Berdasarkan data dari tabel diatas, dari 27 orang siswa kelas XI lebih dari 50% siswa menyatakan pelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang membosankan, hal ini terjadi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran terkhusus pada pelajaran PPKn diperlukan adanya media yang interaktif serta menarik karena materi pada mata pelajaran PPKn yang bersifat abstrak yang terdapat banyak bahan bacaan. Materi yang dijabarkan memiliki banyak wilayah yang harus dikuasai dalam mata pelajaran PPKn tersebut (Winarno, 2013:34).

Dalam hal ini, maka diperlukan ide-ide baru untuk menghidupkan kembali suasana kelas. Ini dapat dicapai sebagiannya melalui penggunaan bahan-bahan pendidikan yang merangsang atau mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan *software Articulate Storyline* sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn.

## Metode

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Articulate Storyline ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah dan prosedural yang telah ditetapkan. Adapun langkah-langkah pengembangannya yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan), dan Evaluation (evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai dengan subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI. Pada waktu yang berbeda, subjek eksperimen dibagi menjadi kelompok besar dan kecil. Kelompok kecil memiliki 6 siswa, sedangkan kelompok besar memiliki dua puluh satu siswa. Sebuah kuesioner akan diberikan kepada siswa untuk mendapatkan masukan mereka pada materi pembelajaran yang dihasilkan untuk menilai kelayakannya. Ini akan membantu untuk mengetahui apakah dapat menggunakan media pembelajaran ini atau tidak.

Jenis data dan sumber datanya berupa Data kualitatif dan kuantitatif keduanya digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini tentang pembuatan media pembelajaran. Data kualitatif mengacu pada informasi yang diperoleh dari rekomendasi dan kritik yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik dan siswa selama tahap validasi produk dalam penyelidikan ini. Data tersebut diperiksa dan diubah menjadi data interval menggunakan skala Likert, yang kemudian digunakan untuk menghitung nilai skor. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, perspektif, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu gejala atau peristiwa pendidikan, seperti yang dijelaskan oleh Djaali (2008:28). Ketika datang ke data kuantitatif, ini berkaitan dengan jawaban yang diberikan anggota tim validasi, guru, dan siswa untuk survei. Jadi data kuantitatif berasal dari respon tim validasi, pengajar, dan siswa terhadap angket validasi, sedangkan data deskriptif diperoleh dari analisis data.

Instrument pengumpulan data Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2000:134), peneliti memilih dan menggunakan instrumen pengumpulan data untuk membuat operasi pengumpulan data lebih sistematis dan lugas. Misalnya tes, angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi semuanya akan menjadi bagian dari proses pengumpulan data, sebagaimana dikemukakan oleh Gray (dalam Sugiyono 2019:156), yang menyatakan bahwa instrumen adalah alat ukur. Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan. Studi pengembangan ini menggunakan jenis instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan angket kebutuhan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi telah berhasil dikembangkan untuk mata pelajaran PPKn kelas XI di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat berbasis Android maupun iOS, sehingga memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam memahami materi PPKn.

Validasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan

hasil validasi, aspek media memperoleh skor 47 dengan persentase 85%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik." Sementara itu, aspek materi mendapat skor 41 dengan persentase 82%, yang dikategorikan "baik" atau "layak." Sedangkan aspek bahasa memperoleh skor 41 dengan persentase 91,1%, yang dikategorikan "sangat baik." Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran telah memenuhi kriteria kualitas yang tinggi dari berbagai aspek.

Selain validasi ahli, penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran juga dilakukan oleh guru PPKn. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan, dengan perolehan skor 102 dan persentase 92,7%. Hal ini menunjukkan bahwa guru menilai aplikasi ini sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Android ini juga menunjukkan hasil yang positif. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa, diperoleh skor 255 dari skor maksimal 300, dengan persentase kepraktisan sebesar 85%, yang dikategorikan sebagai "sangat praktis." Sementara itu, pada uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh siswa kelas XI MAM Tanjung Bonai, diperoleh skor 920 dari skor maksimal 1.050, dengan persentase 87,61% atau dibulatkan menjadi 88%, yang juga masuk dalam kategori sangat praktis.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline, yang hasil publikasinya berupa file HTML5, kemudian dikonversi menjadi format APK menggunakan APK 2 Builder. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang menarik, dilengkapi dengan berbagai elemen visual seperti gambar dan karakter yang bervariasi, serta disertai evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal latihan. Selain itu, background musik juga ditambahkan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

## **Simpulan**

Pengembangan media pembelajaran PPKn kelas XI menggunakan Articulate Storyline ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan perolehan persentase nilai 85% "kategori sangat baik", ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 82% termasuk dalam kategori "Baik", ahli bahasa memperoleh nilai dengan persentase 91,1% dengan kategori "sangat layak", serta penilaian respon guru mata pelajaran dengan memperoleh persentase nilai 92,7% dikategorikan "Sangat Baik" dan media yang dikembangkan diujicobakan terhadap siswa kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.

## Referensi

- Arikunto, S. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rafmana, H., Chotimah, U., Alfiandra. 2018. “Pengembangan Multimedia Interaktif berbais Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang”. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5 (1).
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, Bambang. 2018. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.