

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PKn KELAS XI DI SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG

By Hesta Rafmana

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS XI DI
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra

*FKIP, Universitas Sriwijaya
Email: tararafmana@gmail.com*

Abstract. *This study aims to develop an interactive multimedia based articulate storyline to improve students' learning motivation on the subjects of Civics class XI in SMA Srijaya Negara Palembang. This research method is development research method by using ADDIE development model and Tessmer evaluation. The data analysis technique using interview, walkthrough, documentation and questionnaire. Validation of this research involves media experts, material experts and linguists using walkthrough. Media validation with average of 3.6 declared valid, validation of material with average of 4.7 stated very valid and validation of language with average of 4.1 declared valid. To assess the practicality of using the one to one stage with an average of 4.0 including the very practical category and the small group stage with an average of 4.2 is a very practical category. Field test stage has a potential effect to improve students' learning motivation by 82.1% percentage of high learning motivation category. The results showed that interactive multimedia based articulate storyline declared valid, practical and has a potential effect to improve student learning motivation in SMA Srijaya Negara Palembang.*

Keywords: *Development, interactive multimedia, articulate storyline, student learning motivation*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Metode penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan evaluasi Tessmer. Adapun teknik analisis data dengan menggunakan wawancara, *walkthrough*, dokumentasi dan angket. Validasi penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan menggunakan *walkthrough*. Validasi media dengan rata-rata 3.6 dinyatakan valid, validasi materi dengan rata-rata 4.7 dinyatakan sangat valid dan validasi bahasa dengan rata-rata 4.1 dinyatakan valid. Untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one to one* dengan rata-rata 4.0 termasuk kategori sangat praktis dan tahap *small group* dengan rata-rata 4.2 termasuk kategori sangat praktis. Tahap *field test* mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase 82.1% kategori motivasi belajar tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Srijaya Negara Palembang.

Kata Kunci: Pengembangan, multimedia interaktif, *articulate storyline*, motivasi belajar siswa

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi semakin pesat dan tidak terlepas dari dunia pendidikan. Dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi komunikasi dan informasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi diharapkan terjadi perubahan pada proses pembelajaran. Perkembangan teknologi, komunikasi dan teori yang dikembangkan melalui teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui media pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis *web*, media video/televise, melalui media televise/video, pembelajaran berbasis media elektronik/presentasi adalah berbagai pemanfaatan TIK yang dapat dilaksanakan dalam pendidikan. Media berbasis elektronik sebagai bagian dari teknologi memiliki banyak manfaat dalam proses belajar, yaitu digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran dan sebagai sumber belajar. Selain itu media juga digunakan sebagai alat menyimpan dan menyampaikan pesan kepada siswa. Penggunaan media pada proses pembelajaran diterapkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antara siswa dengan media, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan sumber belajar yang relevan, media berkembang menjadi multimedia interaktif yang lebih menarik bagi siswa.

Munir (2013:110) mengemukakan bahwa: Multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang meliputi gambar, video, teks, grafik, animasi, interaksi

dan lain-lain yang sudah dikembangkan menjadi file digital untuk menyalurkan pesan kepada pengguna. Interaktif adalah komunikasi antara dua arah atau lebih dari elemen-elemen komunikasi. Maka, multimedia interaktif merupakan tampilan dari multimedia yang didesain agar tampilannya memenuhi kegunaannya untuk menyampaikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Srijaya Negara Palembang, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran PKn, pada saat guru megajar guru mengemukakan bahwa tingkatan motivasi belajar siswa tiap kelas berbeda-beda, siswa lebih tertarik apabila penggunaan media pembelajaran berupa video, gambar dan animasi selama proses pembelajaran, serta beberapa kali guru juga menggunakan *power point* dan video sebagai media pembelajaran. Guru mata pelajaran PKn juga mengemukakan bahwa banyaknya materi yang bersifat hafalan membuat siswa merasa mudah jenuh sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut maka media pembelajaran PKn perlu dikembangkan menjadi lebih menarik lagi untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran PKn.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Media pembelajaran *articulate storyline* diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan informasi, sehingga apa yang menjadi tujuan sekolah dapat terpenuhi. Multimedia interaktif yaitu kombinasi dari berbagai media dalam satu program dan memberi respon timbal balik bagi pengguna agar dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Sedangkan *articulate storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang

digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* harus menggunakan metodologi yang tepat agar menghasilkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang berkualitas.

Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*, khususnya mata pelajaran PKn akan lebih interaktif dan menarik perhatian siswa, kualitas belajar siswa akan meningkat, dan jumlah waktu mengajar dapat dikurangi. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dibutuhkan dalam pembelajaran PKn: 1) multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, 2) multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.

Salah satu faktor yang menunjang pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan melahirkan semangat siswa untuk lebih rajin lagi dalam belajar.

Salah satu teori motivasi adalah teori kebutuhan Maslow (dalam Uno, 2014:6) mengemukakan:

Kebutuhan manusia secara hierarkis dalam diri manusia. Kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan fisiologis (sandang pangan), kebutuhan rasa aman (bebas bahaya), kebutuhan kasih sayang,

kebutuhan dihargai dan dihormati, dan kebutuhan aktualisasi diri. Dalam dunia pendidikan, teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan siswa, agar dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang sebaik mungkin dan maksimal.

Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dapat menjadi pembangkit motivasi siswa dan rangsangan terhadap kegiatan belajar siswa jika penggunaannya direncanakan pemanfaatannya secara tepat. Selain sebagai penunjang proses belajar mengajar dan sebagai pembangkit motivasi siswa, multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* juga dapat bermanfaat sebagai media untuk menambah dan memperluas pengetahuan di dalam kelas yang memberi informasi akurat dan terbaru, sehingga dapat membantu siswa untuk bersikap, berpikir, dan berkembang lebih lanjut serta memberi motivasi yang tinggi.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*development and research*). Menurut Sugiyono (2012:407) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Adapun yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran PKn kelas XI. Penelitian dilakukan di SMA Srijaya Negara Palembang. Pemilihan lokasi ini berkaitan dengan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang akan dipakai dalam pembelajaran PKn di SMA Srijaya Negara Palembang untuk

meningkatkan motivasi belajar. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Mulyatiningsih (2013:199) “model ADDIE dapat digunakan untuk beberapa macam bentuk pengembangan produk seperti media, bahan ajar, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran”. Adapun prosedur model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti menggunakan proses evaluasi Tessmer dengan melalui beberapa tahap yang akan dilaksanakan yaitu *Self Evaluation, Expert Review, One-to-one Trying Out, Small Group, Field Test*.

Dalam penelitian pengembangan, peneliti melibatkan beberapa pihak yang disebut sebagai subjek uji coba. Pada tahap *expert review* peneliti melibatkan ahli materi, ahli desain, ahli media untuk memvalidasi multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* sebelum digunakan siswa. Kemudian peneliti telah mempertimbangkan pengambilan subjek uji coba berdasarkan tujuan yang ingin dicapai yaitu tiga orang siswa kelas XI IPA 2+, siswa yang dipilih berasal dari kemampuan yang berbeda yaitu rendah, sedang dan tinggi untuk dijadikan subjek *one-to-one evaluation* dan tahap *small group* dilakukan pada enam orang siswa kelas XI IPS 4 dan pada tahap *field test* untuk melihat efek potensial multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa dilakukan oleh seluruh siswa kelas XI IPA 1+ yang berjumlah 30 siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data yaitu teknik wawancara, dokumentasi, *walkthrough* dan teknik kuisioner/angket. Teknik wawancara dilakukan peneliti pada saat studi pendahuluan untuk mengetahui hambatan dan permasalahan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengetahui kondisi umum sekolah, data guru, data siswa dan data tentang proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate*

storyline pada mata pelajaran PKn, teknik *walkthrough* untuk mendapatkan data dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, sedangkan teknik angket digunakan untuk memperoleh data motivasi siswa dan kepraktisan media sebagai bahan pertimbangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis data *walkthrough* untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dibuat maka divalidasi oleh para ahli dan untuk kepraktisan media dilakukan penilaian oleh siswa dengan angket. Uji validasi yang dilakukan oleh para ahli dan kepraktisan yang diberikan kepada siswa berbentuk skala *likert* dengan lima alternatif jawaban yakni, sangat baik skor 5, baik skor 4, cukup skor 3, tidak baik skor 2, dan sangat tidak baik skor 1 (Sugiyono 2015: 135), selanjutnya dicari rata-ratanya, lalu rata-rata tersebut yang digunakan sebagai kriteria kevalidan dan kepraktisan media, sedangkan peneliti menggunakan angket motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa berbentuk skala *likert*, terdiri dari dua klasifikasi pernyataan dengan empat alternatif jawaban. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil data angket, menggunakan presentase dengan rumus, jumlah responden yang menjawab dibagi jumlah seluruh responden dikali 100%. Selanjutnya untuk penghitungan penentuan skor kriteria motivasi belajar pada rekapitulasi yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran PKn kelas XI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA dengan 25 pernyataan (23 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif) diadaptasi dari buku Sugiyono (2012:136-137):

$$\begin{aligned}
 \text{- Jumlah skor} &= \text{Skor tertinggi} \times \\
 &\quad \text{Jumlah pernyataan} \times \\
 &\quad \text{tertinggi} \quad \text{responden} \\
 &= 4 \times 25 \times 30 = 3000 \\
 &= 4 \times 25 =
 \end{aligned}$$

- $100/100 \times 100\% = 100\%$
- Jumlah skor terendah = Skor terendah x Jumlah pernyataan x responden
 $= 1 \times 25 \times 30 = 750$
 - Range (R) = $1 \times 25 = 25 / 100 \times 100\% = 25\%$
 - Median = Skor tertinggi – Skor terendah
 $= 3000 - 750 = 2250$
 - Kriteria/Skor penilaian = $100\% - 25\% = 75\%$
 $= R/K$
 $= 2250/2 = 1125$
 $= 75\% / 2 = 37,5\%$
 = Skor tertinggi-
 median
 $= 3000 - 1125 = 1875$
 $= 100\% - 37,5\% = 62,5\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMA Srijaya Negara Palembang yang diawali dengan melakukan studi pendahuluan pada bulan Agustus 2016. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti berupa wawancara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan guru mata pelajaran PKn di SMA Srijaya Negara Palembang. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang valid, menghasilkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang praktis, dan mengetahui efektifitas multimedia yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Srijaya Negara Palembang.

Penelitian pengembangan media ini harus melalui beberapa tahap sebelum diterapkan kepada siswa yang akan dijadikan sampel atau subjek penelitian. Sampel atau subjek penelitian adalah kelas XI IPA 1+ yang terdiri dari 30 siswa. Pemilihan sampel tersebut diperoleh dari hasil saran dari guru mata pelajaran PKn. Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, *walkthrough*, dan kuesioner atau angket. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui kondisi umum sekolah, data guru, data siswa dan data tentang proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran PKn materi tentang organisasi internasional dan hubungan internasional, *walkthrough* untuk mendapatkan data dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, sedangkan teknik angket digunakan untuk memperoleh data motivasi siswa dan kepraktisan media sebagai pengevaluasian media pembelajaran yang dikembangkan. Pada teknik kuesioner atau angket peneliti menggunakan *skala likert* yaitu responden diminta untuk mengisi salah satu kotak dengan memberikan tanda *checklist* (\surd). Adapun tujuan penyebaran angket adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 04 April s.d 19 April 2017.

Pada tahap penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapannya meliputi: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi. Tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada guru PKn di SMA Srijaya Negara Palembang pada tanggal 23 Agustus 2016. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hambatan dan masalah saat proses pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru,

diketahui bahwa guru dalam mengajar tidak selalu memakai media pembelajaran dan siswa lebih tertarik apabila adanya media pembelajaran yang menggunakan teks, video, animasi dan gambar. Dan guru mata pelajaran PKn berpendapat bahwa banyaknya materi yang bersifat hafalan membuat siswa merasa mudah jenuh sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa, siswa lebih menyukai pembelajaran yang proses penyampaian materi tidak hanya dengan ceramah tetapi dapat membantu siswa agar lebih memahami materi PKn melalui media pembelajaran yang tidak membuat bosan. Dari hasil studi pendahuluan peneliti kemudian menentukan media yang akan diteliti dan dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis materi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PKn pada tanggal 08 Februari 2017 di SMA Srijaya Negara Palembang, dari hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran PKn, guru menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran PKn kelas XI adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), dan guru juga berpendapat bahwa materi yang sulit dipahami siswa adalah materi tentang hubungan internasional dan organisasi internasional, karena siswa menganggap bahwa materi tersebut merupakan materi yang membosankan dan sulit untuk dipelajari. Dari hasil wawancara ini dapat peneliti simpulkan bahwa peneliti perlu untuk melakukan analisis materi yang berhubungan dengan hubungan internasional dan organisasi internasional yang berkaitan dengan tahap-tahap perjanjian internasional. Dari hasil analisis materi ini didapatkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Selanjutnya fase desain (*design*) yang

dilakukan peneliti adalah peneliti melakukan konsep desain yang digunakan untuk membuat produk, langkah yang dilakukan yaitu menentukan tujuan belajar mengajar, isi dari multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Pada tahap pengembangan ini peneliti menyiapkan sarana dan prasarana baik itu yang berhubungan dengan bahan maupun alat yang tujuannya untuk membuat suatu produk yaitu komputer/*notebook*, perangkat *audio*, maupun *software* yang akan di gunakan. Setelah produk pengembangan dibuat kemudian dilakukan tahap *implementation* atau pelaksanaan dan evaluasi dengan menggunakan evaluasi Tessmer yang meliputi beberapa tahap, antara lain: *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*.

Fase *self evaluation* ini peneliti mengecek sendiri media yang telah dikembangkan, setelah dilakukan *self evaluation*, selanjutnya dilakukan tahap evaluasi ahli atau *expert review* dilakukan dengan ahli bidang materi pembelajaran yaitu AG, selanjutnya ahli media yaitu FA dan ahli bahasa yaitu SI. Setelah dilakukan validitas dengan ahli maka produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Hal tersebut didukung dengan hasil validasi dari ahli materi dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,7 termasuk kategori sangat valid, hasil validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,6 termasuk kategori valid dan hasil validasi ahli bahasa dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,1 dengan kategori valid. Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dari validator sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid. Berikut perbaikan yang dilakukan setelah mendapatkan saran dari validator. media sudah bagus dan layak di uji coba dengan revisi sesuai komentar dan saran.

Tabel 1 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Media

No	Tampilan sebelum diperbaiki	Tampilan sesudah diperbaiki
1		
	<p>Sesuaikan dengan pembahasan dan tambahkan animasi agar siswa tertarik dengan multimediana</p>	<p>Telah diperbaiki sesuai saran ahli</p>
2	<p>Tidak terdapat video</p>	
	<p>Tidak terdapat video, munculkan video pada pendahuluan agar siswa tertarik dengan multimedia</p>	<p>Terdapat video</p>

Sumber: data primer diolah, Tahun 2017

Selanjutnya peneliti melakukan tahap *one to one* dan *small group* kepada siswa kelas XI untuk menilai kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Pada tahap *one to one* ini peneliti melakukannya dengan tiga siswa dan tahap *small group* dilakukan bersama enam siswa. Hasil dari kedua tahap tersebut multimedia interaktif berbasis

articulate storyline dinyatakan praktis oleh siswa. Pernyataan praktis tersebut diperoleh dari nilai pada tahap *one to one* yaitu, rata-rata 4,0 dengan kategori sangat praktis dan tahap *small group* memperoleh rata-rata 4,2 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap field test ini subjek penelitiannya yaitu kelas XI IPA 1+ yang berjumlah 30 orang siswa di

SMA Srijaya Negara Palembang. Pada tahap field test ini peneliti langsung memulai pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Siswa memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*, selama pembelajaran dengan media *articulate storyline* berlangsung kondisi kelas lebih kondusif, karena tidak ada siswa yang mengobrol di luar materi pelajaran. Setelah multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* materi

hubungan internasional dan organisasi internasional diterapkan, maka diakhir pembelajaran 30 siswa diberi angket untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Angket motivasi belajar digunakan sebagai dasar untuk melihat efek potensial dari multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan. Angket mengukur motivasi belajar siswa ini menggunakan skala *likert* dan berisi 25 butir pernyataan (23 pernyataan positif dan 2 pernyataan negative). Berdasarkan analisis hasil data angket, didapatkan rekapitulasi masing-masing indikator sebagai berikut :

Tabel 2 Indikator : Kebutuhan Fisiologis

No Item	Jawaban				Skor				Jumlah	(%)
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS		
3	13	17	-	-	52	51	0	0	103	85,8
4	-	1	14	15	0	2	42	60	104	86,7
9	-	2	11	17	0	4	33	68	105	87,5
20	8	22	-	-	32	66	0	0	98	81,7
22	3	26	1	-	12	78	2	0	92	76,7
Jumlah									502	
Rata-rata										83,7

Sumber: data primer diolah, Tahun 2017

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil motivasi belajar siswa kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan fisiologi dengan lima pernyataan sebagai berikut : pada pernyataan nomor 3 dengan skor jawaban 85.8 %. Pada pernyataan nomor 4 dengan skor jawaban 86.7 %. Pada pernyataan nomor 9 dengan skor jawaban

87.5%. Pada pernyataan nomor 20 dengan skor jawaban 81.7%. Pada pernyataan nomor 22 dengan skor jawaban 76.7%. Selanjutnya untuk persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan fisiologi memperoleh 83.7% dengan jumlah skor jawaban 502.

Tabel 3 Indikator : Kebutuhan Keamanan

No Item	Jawaban				Skor				Jumlah	(%)
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS		
8	12	18	-	-	48	54	0	0	102	85.0
11	2	28	-	-	8	84	0	0	92	76.7
13	14	16	-	-	56	48	0	0	104	86.7

16	7	23	-	-	28	69	0	0	97	80.0
24	12	18	-	-	48	54	0	0	102	85.0
Jumlah									497	
Rata-rata									82.8	

Sumber: data primer diolah, Tahun 2017

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil motivasi belajar siswa kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan keamanan dengan lima pernyataan sebagai berikut: pada pernyataan nomor 8 dengan skor jawaban 85.0%. Pada pernyataan nomor 11 dengan skor jawaban 76.7%. Pada pernyataan nomor 13 dengan skor jawaban

86.7%. Pada pernyataan nomor 16 dengan skor jawaban 80.0%. Pada pernyataan nomor 24 dengan skor jawaban 85.0%. Selanjutnya untuk persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan keamanan memperoleh 82.8% dengan jumlah skor jawaban 497.

Tabel 4 Indikator : Kebutuhan Akan Rasa Kebersamaan (Cinta)

No Item	Jawaban				Skor				Jumlah	(%)
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS		
6	14	16	-	-	56	48	0	0	104	86.7
10	8	21	1	-	32	63	2	0	97	80.8
17	2	28	-	-	8	84	0	0	88	73.3
18	6	23	1	-	24	69	0	0	93	75.5
23	12	16	2	-	48	48	2	0	98	81.7
Jumlah									480	
Rata-rata									80.0	

Sumber: data primer diolah, Tahun 2017

Pada tabel 4 diperoleh hasil motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan akan rasa kebersamaan (cinta) dengan lima pernyataan sebagai berikut: pada pernyataan nomor 6 dengan skor jawaban 86.6%. Pada pernyataan nomor 10 dengan skor jawaban 80.8%. Pada pernyataan nomor 17 dengan

skor jawaban 73.3%. Pada pernyataan nomor 18 dengan skor jawaban 75.5%. Pada pernyataan nomor 23 dengan skor jawaban 81.7%. Selanjutnya untuk persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan akan rasa keamanan (cinta) memperoleh 80.0% dengan jumlah skor jawaban 480.

Tabel 5 Indikator : Kebutuhan Keyakinan

No Item	Jawaban				Skor				Jumlah	(%)
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS		
1	13	17	-	-	52	51	0	0	103	85.8
5	4	24	2	-	8	72	6	0	86	71.7

12	8	21	1	-	32	63	2	0	97	80.8
15	5	25	-	-	20	75	0	0	95	79.2
25	12	16	2	-	48	48	4	0	100	83.3
Jumlah									481	
Rata-rata									80.2	

Sumber: data primer diolah, Tahun 2017

Menurut tabel 5 diperoleh hasil motivasi belajar peserta didik XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan keyakinan dengan lima pernyataan sebagai berikut: pada pernyataan nomor 1 dengan skor jawaban 85.8%. Pada pernyataan nomor 5 dengan skor jawaban 71.7%. Pada pernyataan nomor 12 dengan skor jawaban

80.8%. Pada pernyataan nomor 15 dengan skor jawaban 79.2%. Pada pernyataan nomor 25 dengan skor jawaban 83.3%. Selanjutnya untuk persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator kebutuhan keyakinan memperoleh 80.2% dengan jumlah skor jawaban 481.

Tabel 6 Indikator : Aktualisasi Diri

No Item	Jawaban				Skor				Jumlah	(%)
	SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS		
2	13	17	-	-	52	51	0	0	103	85.8
7	8	22	-	-	32	66	0	0	98	81.7
14	7	23	-	-	28	69	0	0	97	80.8
19	24	6	-	-	96	18	0	0	114	95.0
21	1	28	1	-	4	84	2	96	90	75.0
Jumlah									502	
Rata-rata									83.7%	

Sumber: data primer diolah, Tahun 2017

Pada tabel 6 di atas diperoleh hasil motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator aktualisasi diri dengan lima pernyataan sebagai berikut: pada pernyataan nomor 2 dengan skor jawaban 85.8%. Pada pernyataan nomor 7 dengan skor jawaban 81.7%. Pada pernyataan nomor 14 dengan skor jawaban 80.8%. Pada pernyataan nomor 19 dengan skor jawaban 95.0%. Pada pernyataan nomor 21 dengan skor jawaban 75.0%. Selanjutnya untuk persentase rata-rata motivasi belajar siswa XI

IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan pada indikator waktu penyelesaian tugas memperoleh 83.7% dengan jumlah skor jawaban 502.

Selanjutnya untuk mengetahui motivasi belajar siswa, setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dengan menggunakan lima indikator didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 7 Rata-Rata Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas

No	Indikator	Persentase (%)
1	Kebutuhan fisiologi	83.7
2	Kebutuhan keamanan	82.8
3	Kebutuhan akan kebersamaan	80.0
4	Kebutuhan keyakinan	80.0
5	Aktualisasi diri	83.7
Rata-rata		82,1

Sumber: data primer diolah, Tahun 2017

Pada tabel 7 dapat disimpulkan dari lima indikator diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah dikembangkan dengan persentase 82.1% dari persentase yang diharapkan (100%).

Selanjutnya untuk perhitungan penentuan skor ada kriteria objektif pada rekapitulasi pengembangan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA, diadaptasi dari Sugiyono (2012:136–137) dan Bungin (2005:185):

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor STS} &= \text{skor item STS} \times \text{jumlah butir item} \times \text{jumlah responden} \\ &= 1 \times 25 \times 30 = 750 \\ &= (750/3000 \times 100\% = 25\%) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor TS} &= \text{skor item TS} \times \text{jumlah butir item} \times \text{jumlah responden} \\ &= 2 \times 25 \times 30 = 1500 \\ &= (1500/3000 \times 100\% = 50\%) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor S} &= \text{skor item S} \times \text{jumlah butir item} \times \text{jumlah responden} \\ &= 3 \times 25 \times 30 = 2250 \\ &= (2250/3000 \times 100\% = 75\%) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor SS} &= \text{skor item SS} \times \text{jumlah butir item} \times \text{jumlah responden} \\ &= 4 \times 25 \times 30 = 3000 \\ &= (3000/3000 \times 100\% = 100\%) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Median} &= \frac{1500+2250}{2} \\ &= 3750/2 = 1875 \\ &= (1875/750 \times 100\% \\ &= 62.5\%) \end{aligned}$$

Kriteria intepretasi skor persentase untuk menentukan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah yaitu motivasi tinggi maka rata-rata diperoleh $\geq 62.5\%$ dan motivasi rendah rata-rata diperoleh $\leq 62.5\%$. Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 3.6 didapatkan rata-rata persentase skor sebesar 82.1%. Hal ini berarti motivasi belajar kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* memiliki motivasi belajar yang tinggi ketika menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah dikembangkan.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Pada tahap prosedur penelitian, peneliti menggunakan model pengembangan oleh ADDIE. Dalam prosedur model pengembangan ADDIE ini terdapat tahapan-tahapan dalam penelitian ini

meliputi: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) dengan evaluasi formatif Tessmer: *self evaluation, expert review, one-to-one, small group, dan field test evaluation*.

Tahap awal ini yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada guru PKn di SMA Srijaya Negara Palembang pada tanggal 23 Agustus 2016. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hambatan dan masalah saat proses pembelajaran PKn. Berdasarkan wawancara kepada guru, diketahui bahwa guru dalam mengajar tidak selalu memakai media pembelajaran dan siswa lebih tertarik apabila guru memakai media yang menggunakan video, teks, animasi dan gambar. Dan guru mata pelajaran PKn berpendapat bahwa banyaknya materi yang bersifat hafalan membuat siswa merasa mudah jenuh sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa, siswa lebih menyukai pembelajaran yang proses penyampaian materi tidak hanya dengan ceramah tetapi dapat membantu siswa agar lebih memahami materi PKn melalui media pembelajaran yang tidak membuat bosan. Motivasi belajar sangat mempengaruhi dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran siswa, yaitu salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Diharapkan guru dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa dengan menggunakan alat bantu pembelajaran. Dari hasil studi pendahuluan peneliti kemudian menentukan media yang akan diteliti dan dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis materi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PKn pada tanggal 08 Februari 2017 di SMA Srijaya Negara Palembang, dari hasil wawancara terhadap guru PKn, menyatakan kurikulum yang

digunakan adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), dan guru juga berpendapat bahwa materi yang sulit dipahami siswa adalah materi tentang hubungan internasional dan organisasi internasional, karena siswa menganggap bahwa materi tersebut merupakan materi yang membosankan dan sulit untuk dipelajari. Dari hasil wawancara ini dapat peneliti simpulkan bahwa peneliti perlu untuk melakukan analisis materi yang berhubungan dengan hubungan internasional dan organisasi internasional yang berkaitan dengan tahap-tahap perjanjian internasional. Dari hasil analisis materi ini didapatkan kompetensi dasar, standar kompetensi, dan indikator dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*.

Pada tahap desain (*design*) yang peneliti lakukan adalah peneliti melakukan konsep desain yang digunakan untuk membuat produk, langkah yang dilakukan yaitu menentukan tujuan belajar mengajar, isi dari multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*.

Pada tahap pengembangan ini peneliti menyiapkan sarana dan prasarana baik itu yang berhubungan dengan bahan maupun alat yang tujuannya untuk membuat suatu produk yaitu komputer/*notebook*, perangkat *audio*, maupun *software* yang akan di gunakan. Pada tahap ini selanjutnya materi dan bahan media lainnya yang telah dibuat atau didesain akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *software* berupa *articulate storyline*.

Setelah produk pengembangan dibuat kemudian dilakukan tahap *implementation* atau pelaksanaan dan evaluasi dengan menggunakan evaluasi Tessmer yang meliputi beberapa tahap, antara lain: *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test*.

Pada tahap ini peneliti mengecek sendiri multimedia interaktif berbasis

articulate storyline secara keseluruhan, dan juga peneliti melakukan pengecekan terhadap materi PKn pada KD 4.2 menjelaskan tahap-tahap perjanjian internasional. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dan berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran PKn. Hasil dari *self evaluation* ini disebut sebagai *prototipe 1*.

Selanjutnya tahap evaluasi ahli atau *expert review* dilakukan dengan ahli bidang materi pembelajaran yaitu AG, selanjutnya ahli media yaitu FA dan ahli bahasa yaitu SI. Setelah dilakukan validitas dengan ahli maka produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Hal tersebut didukung dengan hasil validasi dari ahli materi dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,7 termasuk dalam kategori sangat valid, hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,6 termasuk kategori valid dan hasil validasi ahli bahasa dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,1 dengan kategori valid.

Setelah multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan valid oleh ahli, selanjutnya peneliti melakukan *one to one* dan *small group* kepada siswa kelas XI untuk menilai kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Pada fase *one to one* peneliti menggunakan tiga orang siswa dan tahap *small group* dilakukan bersama enam siswa. Hasil dari kedua tahap tersebut multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan praktis oleh siswa. Pernyataan praktis tersebut diperoleh dari nilai pada tahap *one to one* yaitu, rata-rata 4,0 termasuk kategori sangat praktis dan tahap *small group* diperoleh rata-rata 4,2 termasuk kategori sangat praktis. Selanjutnya multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* ini juga memiliki dampak potensial terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat pada tahap terakhir dari pengembangan yaitu *field test*. Pada tahap *field test* ini motivasi belajar siswa

memperoleh rata-rata persentase 82.1% dengan kategori motivasi belajar tinggi setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang peneliti akan kembangkan.

Pada *field test* atau uji coba lapangan, subjek penelitian yaitu kelas XI IPA 1+ SMA Srijaya Negara Palembang. Peneliti memulai pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah dikembangkan. Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang telah valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Kevalidan diperoleh dari validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan menggunakan *walkthrough*. Validasi materi dengan rata-rata 4,7 termasuk kategori sangat valid, validasi media rata-rata 3,6 yang termasuk kategori valid, dan validasi bahasa yaitu termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata 4,1. Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media dilakukan oleh siswa pada tahap *one-to-one* dan *small group*. Kepraktisan media dalam tahap *one-to-one* yaitu 4,0 termasuk dalam kategori praktis dan pada tahap *small group* yaitu 4,2 termasuk dalam kategori sangat praktis. Kemudian peneliti melakukan hasil uji coba lapangan (*field test*) yang dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* agar dapat mempunyai

dampak potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil yang persentase 82,1% yang termasuk dalam motivasi belajar dalam kategori tinggi karena dengan kriteria interpretasi skor persentase yang didapatkan nilai rentang motivasi belajar tinggi berada pada $\geq 62.5\%$.

Berdasarkan hasil simpulan, maka peneliti menyarankan kepada beberapa pihak yang terkait, Diharapkan guru dapat menjadikan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* sebagai alternatif multimedia pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran dengan menampilkan materi dengan berbagai representasi seperti dengan adanya gambar, teks, video, animasi, musik dan soal interaktif yang menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa diharapkan dapat menggunakan produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan sebagai sumber belajar dan senantiasa mengkomunikasikan permasalahan yang dihadapi di kelas dengan guru sehingga guru dapat mencari solusi yang salah satunya dapat mengembangkan alat bantu atau media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Gaung Persada (GP)
- Chiasson, Ashley. (2015). *Articulate Storyline Essentials*. Singapore: Packt Publishing
- Daryanto. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Dian Rakyat
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Bandung: Alfabeta
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tessmer, Martin. (1996). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London: Kogan Page
- Uno, Hamzah. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Yumini, Siti. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar ." *Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Surabaya. UNS.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS XI DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

★Rini Elvri. "PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SHALAT BERBASIS MEDIA SCHOODOLOGY PADA MATA KULIAH AL-ISLAM KEMUHAMMADIYAHAN BAGI MAHASISWA PROGRAM S1 DI SEKOLAH TINGGI ILMU KEPERAWATAN MUHAMMADIYAH PONTIANAK TAHUN AKADEMIK 2015/2016", Tarbawi Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Islam, 2021

1%

Crossref

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF