

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SOSIOLOGI BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DENGAN
MEMPERHATIKAN PENERAPAN *FLIPPED CLASSROOM***

(Tesis)

Oleh

YUNI SUDIASIH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SOSIOLOGI BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DENGAN
MEMPERHATIKAN PENERAPAN *FLIPPED CLASSROOM***

Oleh

YUNI SUDIASIH

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN IPS**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SOSIOLOGI BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DENGAN MEMPERHATIKAN PENERAPAN *FLIPPED CLASSROOM*

Oleh

YUNI SUDIASIH

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* dan menguji efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Peneliti mengembangkan bahan ajar menggunakan model Borg dan Gall sampai pada tahap enam. Uji efektivitas penggunaan bahan ajar menggunakan desain eksperimen semu model *non equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar Sosiologi pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya, sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan penerapan *flipped classroom*. Penggunaan bahan ajar hasil pengembangan secara keseluruhan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI terbukti dengan perolehan hasil perhitungan gain ternormalisasi minimal 35,36%, maksimal 100%, dan rata-rata skor 60,30%. Akan tetapi, jika dilihat dari ketercapaian aspek berpikir kritis, tertinggi pada indikator memberikan penjelasan dasar (88,24%), indikator strategi dan taktik (76,47%), indikator menyimpulkan (70,59%), sedangkan indikator membangun keterampilan dasar dan membuat penjelasan lebih lanjut hanya sebesar 64,71%. Dilihat dari rata-rata ketercapaian berpikir kritis berdasarkan hasil pretest dan posttest, pada kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar berbasis *articulate storyline* mencapai 59,00%, sedangkan pada kelompok kontrol hanya mencapai 21,59%.

Kata kunci: Kemampuan berpikir kritis, *articulate storyline*, *flipped classroom*.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF SOCIOLOGY TEACHING MATERIALS BASED ON ARTICULATE STORYLINE TO IMPROVE STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILL WITH APPLYING OF FLIPPED CLASSROOM****By****YUNI SUDIASIH**

This study aims to develop Sociology teaching materials based on articulate storyline and test the effectiveness of their use in learning on students' critical thinking skills. Researchers developed teaching materials using the Borg and Gall models up to the sixth stage. The effectiveness test of the teaching materials used a quasi-experimental model and non-equivalent control group design. The results showed that Sociology teaching materials on social conflict and their efforts to solve them in the form of interactive multimedia learning based on articulate storylines, are very suitable to use in learning by focusing on the implementation of flipped classrooms. The use of the development product was quite effective to improve students' critical thinking skill of class XI that was proven by the results of the normalized gain calculation at a minimum of 35.36%, a maximum of 100%, and an average score of 60.30%. However, when viewed from the achievement of critical thinking aspects, the highest indicators provide basic explanations (88.24%), strategy and tactics indicators (76.47%), conclude indicators (70.59%), while indicators build basic skills and make further explanations only by 64.71%. From the average critical thinking achievement based on the results of the pretest and posttest, the experimental group using articulate storyline-based teaching materials reached 59.00%, while the control group using powerpoint teaching materials only reached 21.59%.

Keywords: Critical thinking skill, articulate storyline, flipped classroom.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SOSIOLOGI
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA DENGAN MEMPERHATIKAN
PENERAPAN *FLIPPED CLASSROOM***

Nama Mahasiswa : **Yuni Sudiasih**

NPM : 1923031013

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum.
NIP 19620411 198603 2 001

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan IPS

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19590414 198603 1 005

Dr. Risma M. Sinaga, M. Hum.
NIP 19620411 198603 2 001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUNI SUDIASIH

NPM : 1923031013

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis dengan judul:

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SOSIOLOGI BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS SISWA DENGAN MEMPERHATIKAN
PENERAPAN *FLIPPED CLASSROOM*”

adalah:

1. Karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tidak menggunakan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiarism.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung

Atas pernyataan ini apabila ditemukan dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Mei 2022
Yang Menyatakan,



Yuni Sudiasih
NPM 1923031013

RIWAYAT HIDUP



Penulis adalah anak ketujuh dari delapan bersaudara, dilahirkan dari pasangan Bapak Atman dan Ibu Suminah di Pagelaran Kabupaten Pringsewu pada tanggal 01 Juni 1976.

Menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 02 Pagelaran pada tahun 1988, pendidikan menengah di SMP Xaverius Pagelaran tahun 1991 dan SMAN 2 Bandar Lampung pada tahun 1994. Penulis melanjutkan pendidikan pada Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Lampung dan selesai pada Tahun 1999. Tertarik dengan dunia pendidikan, Penulis kemudian mengikuti Program Akta IV yang diselenggarakan oleh FKIP Universitas Lampung pada 2004-2005.

April 2006 penulis secara definitif menjadi guru Sosiologi di SMAN 1 Tumijajar Kabupaten Tulang Bawang Barat. Terlibat aktif sebagai Sekretaris MGMP Sosiologi SMA Kabupaten Tulang Bawang hingga Tahun 2010, sebagai Ketua MGMP Sosiologi SMA Kabupaten Tulang Bawang Barat dan Sekretaris MGMP Sosiologi SMA Provinsi Lampung periode 2018-2023. Penulis terseleksi menjadi Duta Rumah Belajar Nasional Provinsi Lampung pada Tahun 2018, Peringkat I Lomba Olimpiade Guru Sosiologi SMA Provinsi Lampung, Juara I Lomba Guru SMA Berprestasi dan Berdedikasi Tingkat Kabupaten Tulang Bawang Barat dan meraih Juara II pada Lomba Guru Berprestasi dan Berdedikasi Jenjang SMA Provinsi Lampung pada Tahun 2019. Tertantang untuk lebih mengembangkan diri secara profesional, Penulis kemudian melanjutkan pendidikan S2 di Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Tahun 2019. Saat ini Penulis menjadi Pendamping IT dan Pengembang Kurikulum di SMAN 1 Tumijajar, Tulang Bawang Barat.

PERSEMBAHAN

Berucap syukur kepada Allah SWT, atas berkah-Nya yang luar biasa, dapat mempersembahkan karya ini kepada:

Bapak yang telah mendahului dan Mamak yang memberikan motivasi Suami terkasih, Toto Handayanto, untuk semua support, motivasi, kerjasama, perhatian dan cinta kasih yang tiada tara,

Buah hatiku, Abimanyu Wijaya Handayanto, Aurellia Purbosari Handayanto, dan Gendis Nirwasitha Handayanto, yang telah ikhlas dan bersabar ketika harus berjauhan dengan Ibundanya,

Keluarga besar ku.

MOTTO

Kemudahan akan selalu ada bersamaan dengan hadirnya kesulitan karena tanpa kemudahan, kita tak akan mungkin bisa mengatasi kesulitan.

*Jika lelah beristirahatlah, Jika berat letakkanlah.
Namun lelah dan berat bukanlah alasan untuk berhenti.*

SANWACANA

Alhamdulillah, syukur atas semua nikmat dan berkah yang dikaruniakan oleh Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Memperhatikan Penerapan *Flipped Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19”. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung (FKIP Unila).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyusun tesis dan menyelesaikan studi pada Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung ada banyak sekali bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Wan Abbas Zakaria, M.S., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil I Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil II Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil III Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

8. Ibu Dr. Risma Margaretha Sinaga, M. Hum, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, sekaligus sebagai Pembimbing I. Terima kasih atas semua bimbingan, arahan, motivasi, dan support moril yang sangat luar biasa kepada penulis.
9. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas semua saran, masukan, dan bimbingannya.
10. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Penguji I yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pemikiran melalui sumbangsih saran dan kritik yang sangat membangun dalam penyelesaian tesis ini.
11. Ibu Dr. Pujiati, M.Pd., selaku Penguji II. Terima kasih atas semua saran, masukan, motivasi untuk penulis dalam penyelesaian tesis.
12. Ibu Dr. Trisnarningsih, M.Si., atas semua bimbingan, arahan, ilmu dan pengalaman yang diberikan kepada penulis.
13. Ibu Dr. Erna Rochana, M.Si., Dosen Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Lampung selaku Ahli Materi yang telah memberikan penilaian dan masukan dalam pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis *Articulate Storyline*.
14. Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung selaku Ahli Media yang telah memberikan sumbang saran, masukan, dan penilaian dalam pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis *Articulate Storyline*.
15. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Ahli Bahasa yang telah memberikan sumbang saran, masukan, dan penilaian dalam pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis *Articulate Storyline*.
16. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung atas semua bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman.
17. Bapak Mohd. Najamuddin, M.Pd., Kepala SMAN 1 Tumijajar yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan berdiskusi dengan penulis.
18. Ibu Yoswinda, pegawai administrasi pada Program Studi Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung atas semua kesediaan dan keikhlasan membantu penulis dalam penyelesaian tesis dan studi.

19. Bapak Ibu pembimbing di Pusdatin Kemdikbud atas semua bimbingan dalam pengembangan diri sehingga penulis dapat menyelesaikan studi pascasarjana selain melaksanakan tugas sebagai instruktur PembataTIK.
20. Seluruh Rekan Duta Rumah Belajar 2018 dari seluruh Indonesia dan segenap Duta Lampung atas support, motivasi, pembimbingan sebaya kepada penulis dalam pengembangan produk dan studi S2.
21. Sahabatku Dharmawanti, S. Sos., untuk semua *support*, bantuan, motivasi, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dan pendidikan di Prodi MPIPS Universitas Lampung.
22. Rekan-rekan pengajar, staf tata usaha, dan karyawan SMAN 1 Tumijajar atas semua saran dan masukan dalam penyelesaian studi penulis.
23. Rekan-rekan mahasiswa MPIPS Universitas Lampung, atas semua saran, semangat, bantuan, dan kebersamaan yang sangat bermakna sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dan studi pascasarjana.
24. Siswa-siswiku di SMAN 1 Tumijajar yang telah sangat membantu penulis selama kegiatan penelitian berlangsung.

Penulis sangat berharap Allah SWT akan memberikan pahala untuk semua orang yang terlibat dan memberikan bantuan kepada penulis selama penyusunan tesis dan penyelesaian studi. Harapan besar dari penulis agar tesis ini secara khusus dapat memberikan sumbangsih guna proses pembelajaran, secara umum berfaedah bagi pendidikan. dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 20 Mei 2022
Penulis,

Yuni Sudiasih

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iiiv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	17
1.3. Tujuan Penelitian.....	17
1.4. Manfaat Penelitian.....	17
1.4.1. Manfaat Teoritis Penelitian	17
1.4.2. Manfaat Praktis Penelitian.....	18
1.5. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan.....	18
1.6. Spesifikasi Produk.....	21
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kemampuan Berpikir Kritis	25
2.1.1. Definisi Berpikir Kritis.....	25
2.1.2. Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis	26
2.2. Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	27
2.2.1. Definisi Model <i>Flipped Classroom</i>	28
2.2.2. Karakteristik Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	29
2.3. Bahan Ajar Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	31
2.3.1. Mengenal <i>Articulate Storyline</i>	31
2.3.2. Perbandingan Versi <i>Articulate Storyline</i>	31
2.3.3. Kelebihan-kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	34
2.3.4. Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	36
2.3.5. Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar	37
2.4. Teori-Teori Belajar.....	38
2.4.1. Teori Belajar Konstruktivisme	38

2.4.2. Teori Belajar Koneksionisme Thorndike	39
2.5. Penelitian yang Relevan	39
2.6. Kerangka Pikir.....	48
2.7. Hipotesis Penelitian.....	50
III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
3.1. Jenis Penelitian.....	51
3.2. Tahapan Penelitian dan Pengembangan	51
3.2.1. <i>Research and Information Collection</i>	53
3.2.2. Perencanaan.....	54
3.2.3. Pengembangan produk awal.....	55
3.2.4. Uji Coba Lapangan.....	62
3.2.4.1. Penilaian Produk dari Ahli Materi Pembelajaran Sosiologi.....	63
3.2.4.2. Penilaian Produk dari Ahli Media Pembelajaran	65
3.2.4.3. Penilaian Produk oleh Ahli Bahasa Indonesia	67
3.2.4.4. Penilaian Produk pada Uji Coba Pendahuluan (Pengguna)	69
3.2.5. Revisi Utama	73
3.2.6. Uji Coba Lapangan Utama	74
3.3. Desain Pembelajaran	76
3.4. Variabel Penelitian	79
3.5. Definisi Operasional Variabel.....	80
3.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	82
3.6.1. Lokasi Penelitian	82
3.6.2. Waktu Penelitian	82
3.7. Populasi dan Sampel Penelitian	82
3.8. Teknik, Alat, dan Uji Alat Pengumpulan Data	84
3.8.1. Teknik Pengumpulan Data	84
3.8.2. Alat Pengumpulan Data.....	84
3.8.3. Uji Alat Pengumpulan Data	84
3.8.3.1. Uji Validitas Butir Soal	85
3.8.3.2. Uji Daya Beda Butir Soal.....	87
3.8.3.3. Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	87
3.8.3.4. Uji Reliabilitas Butir Soal	88
3.9. Teknik Analisis Data.....	89
3.9.1. Uji Normalitas	89
3.9.2. Uji Homogenitas.....	89
3.9.2. Uji N-Gain	90
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Kondisi SMAN 1 Tumijajar	91
4.1.1. Sejarah Singkat SMAN 1 Tumijajar	91
4.1.2. Lokasi SMAN 1 Tumijajar.....	92
4.1.3. Visi, Misi, dan Tujuan SMAN 1 Tumijajar.....	92
4.1.4. Kondisi Guru dan Tenaga Kependidikan di SMAN 1 Tumijajar	94
4.1.5. Kondisi Peserta Didik SMAN 1 Tumijajar	96
4.1.6. Sarana dan Prasarana SMAN 1 Tumijajar	96
4.1.7. Kondisi Pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tumijajar	97

4.2.	Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Materi Konflik Sosial dan Upaya Penyelesaiannya	98
4.3.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	108
4.3.1.	Gambaran Umum Siswa Kelas XI IPS 4.....	108
4.3.2.	Penerapan <i>Flipped Classroom</i> pada Pembelajaran Sosiologi.....	108
4.3.3.	Kemampuan Berpikir Kritis	111
4.3.3.1.	Pengelompokan Siswa pada Kelompok Eksperimen berdasarkan Kategori Kemampuan Berpikir Kritis	111
4.3.3.2.	Pengelompokan Siswa pada Kelompok Kontrol berdasarkan Kategori Kemampuan Berpikir Kritis	115
4.3.3.3.	Kemampuan Siswa Dilihat dari Indikator dan Sub Indikator Berpikir Kritis.....	120
4.3.3.4.	Hasil Penilaian Uji Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	130
4.3.4.	Uji Hipotesis Peneitian	132
4.4.	Pembahasan	133
4.4.1.	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Articulate Storyline</i> ...	133
4.4.2.	Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Memperhatikan Penerapan <i>Flipped Classroom</i>	137
4.4.2.1.	Indikator Memberikan Penjelasan Dasar	138
4.4.2.2.	Indikator Membangun Keterampilan Dasar	139
4.4.2.3.	Indikator Menyimpulkan.....	140
4.4.2.4.	Indikator Membuat Penjelasan Lebih Lanjut	141
4.4.2.5.	Indikator Strategi dan Taktik	142
4.4.2.6.	Capaian Kemampuan Berpikir Kritis secara Klasikal	143
4.4.4.	Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	144
4.5.	Ketercapaian Berpikir Kritis Melalui Penerapan <i>Flipped Classroom</i>	147
4.6.	Keunggulan Bahan Ajar Berbasis Sosiologi <i>Articulate Storyline</i> yang Penggunaannya Memperhatikan Penerapan <i>Flipped Classroom</i>	149
4.7.	Keterbatasan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis <i>Articulate Storyline</i> ..	150
4.8.	Keterbatasan Penelitian	150
4.9.	Temuan Penelitian.....	151
V.	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
5.1.	Simpulan.....	153
5.2.	Implikasi.....	154
5.3.	Saran.....	157

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Pola Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19.....	6
Tabel 1.2. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS	13
Tabel 1.3. Penggunaan Bahan Ajar di SMAN 1 Tumijajar.....	15
Tabel 1.4. Spesifikasi Bahan Ajar yang Dikembangkan.....	22
Tabel 2.1. Indikator Berpikir Kritis Menurut Robert H. Ennis	27
Tabel 2.2. Perbandingan Versi <i>Software Articulate Storyline</i>	32
Tabel 3.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sosiologi Kelas XI	54
Tabel 3.2. Validasi Produk oleh Ahli Materi Pembelajaran Sosiologi	64
Tabel 3.3. Validasi Produk oleh Ahli Media Pembelajaran	66
Tabel 3.4. Validasi Produk oleh Ahli Bahasa Indonesia	68
Tabel 3.5. Hasil Uji Coba Pengguna Kelompok Besar	71
Tabel 3.6. Pedoman Penskoran Kuesioner	72
Tabel 3.7. Pedoman Konversi Skor.....	73
Tabel 3.8. Desain Penelitian Eksperimen Semu dengan Model <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	77
Tabel 3.9. Rincian Indikator, Sub Indikator, dan Jumlah Soal	81
Tabel 3.10. Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis	81
Tabel 3.11. Hasil Analisis Butir Soal Instrumen Penelitian.....	85
Tabel 3.12. Kriteria Validitas Instrumen.....	86
Tabel 3.13. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	87
Tabel 3.14. Kategori Interpretasi Besaran Indeks Kesukaran Butir Soal	88
Tabel 3.15. Tingkat Besarnya Reliabilitas	88
Tabel 3.16. Kategori Perolehan Nilai N-Gain Score.....	90
Tabel 4.1. Keadaan Guru SMAN 1 Tumijajar Tahun 2021 Berdasarkan Status Kepegawaian, Jenis Kelamin, dan Jenjang Pendidikan	94
Tabel 4.2. Keadaan Tenaga Kependidikan SMAN 1 Tumijajar Berdasarkan Status Kepegawaian, Jenis Kelamin, dan Jenjang Pendidikan Tahun 2021	95
Tabel 4.3. Keadaan Siswa SMAN 1 Tumijajar tahun 2021	96
Tabel 4.4. Rincian Data Siswa Kelas XI IPS 4	108
Tabel 4.5. Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Capaian Pretest Kelompok Eksperimen Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis.....	112
Tabel 4.6. Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Capaian Posttest Kelompok Eksperimen Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis.....	114

Tabel 4.7. Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Capaian Pretest Kelompok Kontrol Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis...	116
Tabel 4.8. Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Capaian Posttest Kelompok Kontrol Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis .	118
Tabel 4.9. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Hasil Pretest	120
Tabel 4.10. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Nilai Posttest	122
Tabel 4.11. Perolehan Nilai Pretest Kelompok Eksperimen Dilihat dari Capaian Sub Indikator Berpikir Kritis	124
Tabel 4.12. Perolehan Nilai Posttest Kelompok Eksperimen Dilihat dari Capaian Sub Indikator Berpikir Kritis	127
Tabel 4.13. Nilai Pretes dan Postes Siswa dari Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	130
Tabel 4.14. Capaian Indikator Memberikan Penjelasan Dasar	138
Tabel 4.15. Capaian Indikator Membangun Keterampilan Dasar.....	139
Tabel 4.16. Capaian Indikator Menyimpulkan	140
Tabel 4.17. Capaian Indikator Membuat Penjelasan Lebih Lanjut.....	141
Tabel 4.18. Capaian Indikator Strategi dan Taktik	142
Tabel 4.19. Rata-rata Ketercapaian Berpikir Kritis.....	143
Tabel 4.20. Ketercapaian Indikator Berpikir Kritis Melalui Penerapan <i>Flipped Classroom</i>	147

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Klasifikasi Blended Learning	5
Gambar 2.1. Kerangka pikir penelitian	50
Gambar 3.1. Desain scene pembuka produk awal.....	56
Gambar 3.2. Desain scene materi produk awal	57
Gambar 3.3. Desain scene evaluasi produk awal	58
Gambar 3.4. Perubahan desain background	60
Gambar 3.5. Tampilan uraian materi produk yang dikembangkan.....	61
Gambar 3.6. Penilaian produk menurut ahli media pembelajaran	67
Gambar 3.7. Penilaian produk pada uji coba pengguna	70
Gambar 4.1. Kode barcode bahan ajar bagian 1.....	99
Gambar 4.2. Kode barcode bahan ajar bagian 2.....	100
Gambar 4.3. Kode barcode bahan ajar bagian 3.....	100
Gambar 4.4. Tampilan video intro pembuka bahan ajar	101
Gambar 4.5. Judul bahan ajar	101
Gambar 4.6. Menu awal bahan ajar.....	102
Gambar 4.7. Halaman kompetensi	102
Gambar 4.8. Tampilan materi hakikat konflik sosial	103
Gambar 4.9. Tampilan kuis di awal bahan ajar	103
Gambar 4.10. Tampilan materi hakikat konflik sosial	104
Gambar 4.11. Tampilan materi klasifikasi konflik sosial	104
Gambar 4.12. Tampilan materi dampak dan penyelesaian konflik sosial.....	105
Gambar 4.13. Contoh soal pilihan ganda pada menu evaluasi.....	105
Gambar 4.14. Contoh soal menjodohkan	106
Gambar 4.15. Contoh soal studi kasus	106
Gambar 4.16. Tampilan referensi	107
Gambar 4.17. Tampilan profil pengembang	107

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	165
Lampiran 2. Surat Keterangan Pemberian Ijin Penelitian.....	166
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	167
Lampiran 4. Rencana Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar yang Dikembangkan.....	168
Lampiran 5. Kisi-kisi Soal Penilaian Tengah Semester Genap TP 2020/2021	169
Lampiran 6. Rumusan Soal Penilaian Tengah Semester Genap.....	172
Lampiran 7. Silabus	185
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	187
Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	197
Lampiran 10. Instrumen Penelitian	200
Lampiran 11. Materi Pokok pada bahan Ajar yang Dikembangkan.....	209
Lampiran 12. Tampilan scene pembuka, materi, dan evaluasi produk lama.....	222
Lampiran 13. Desain Bahan Ajar Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	225
Lampiran 14. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi Sosiologi	233
Lampiran 15. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran.....	234
Lampiran 16. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Bahasa	235
Lampiran 17. Kisi-kisi Instrumen Uji Pengguna Produk.....	236
Lampiran 18. Penilaian produk pada uji coba pengguna perorangan	237
Lampiran 19. Penilaian produk bahan ajar uji coba pengguna kelompok kecil	238
Lampiran 20. Nilai Pretest, Posttest, dan Analisis Hasil Penilaian.....	239
Lampiran 21. Keadaan Sarana dan Prasarana di SMAN 1 Tumijajar	243
Lampiran 22. Tampilan <i>Scene</i> Materi.....	244
Lampiran 23. Tampilan Menu Pengembang dan Referensi.....	245
Lampiran 24. Tampilan Menu Evaluasi.....	247
Lampiran 25. Hasil Perhitungan Uji Coba Produk oleh Kelompok Perorangan	249
Lampiran 26. Hasil Perhitungan Uji Coba Produk oleh Kelompok Kecil.....	250
Lampiran 27. Hasil Perhitungan Homogenitas Data Penelitian	251
Lampiran 28. Hasil Perhitungan Uji N-Gain	252
Lampiran 29. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	254
Lampiran 30. Hasil Perhitungan <i>Independent Sample t-test</i>	255

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu hal terpenting dalam kehidupan, tentunya harus terus berjalan dalam segala situasi, termasuk keadaan darurat. Berlangsungnya proses pembelajaran pada berbagai kondisi membutuhkan keterlibatan banyak pihak, terutama guru. Seorang guru tentunya dituntut untuk dapat mencari dan memilih cara dan metode yang tepat dan sesuai dengan keadaan sehingga dapat mencapai tujuan belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.

Pada pembelajaran Sosiologi yang diberikan di jenjang SMA, peserta didik diarahkan untuk memiliki berbagai kemampuan seperti yang tertuang pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2006, antara lain: 1) Memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai dengan terciptanya integrasi sosial. 2) Memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat. 3) Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Manfaat yang didapat diperoleh peserta didik setelah mempelajari Sosiologi adalah mampu melakukan kajian terhadap berbagai masalah dan fenomena sosial yang muncul serta menemukan upaya penyelesaian berbagai masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Mengkaji kehidupan masyarakat dan berbagai fenomena sosial sangat dibutuhkan bagi peserta didik. Salah satu fakta sosial yang terdapat dalam masyarakat adalah konflik sosial. Hal ini mengingat dalam kehidupan bermasyarakat di semua kalangan tentu terdapat berbagai macam perbedaan baik secara individual dan kelompok pada berbagai bidang kehidupan. Berbagai

macam perbedaan ini tentu dapat memicu terjadinya konflik sosial. Para peserta didik sebagai bagian dari masyarakat, tentu menghadapi berbagai perbedaan yang potensial konflik. Oleh karena itu mereka dituntut untuk dapat menghadapi dan menyelesaikannya berbagai konflik yang terjadi dalam masyarakat. Pertimbangan lainnya adalah bahwa dengan mengkaji berbagai fakta sosial tentang konflik sosial, peserta didik diharapkan dapat merefleksikannya sehingga membawa manfaat bagi kehidupan umat manusia. Harapan yang lebih besar dengan mempelajari berbagai konflik sosial, para peserta didik dapat mempertahankan integrasi masyarakat yang dapat terancam akibat konflik sosial yang tidak terselesaikan dengan baik.

Pencapaian tujuan dan manfaat belajar tersebut membutuhkan peran guru terutama dalam memilih dan menggunakan metode belajar yang tepat, serta mendesain media dan bahan ajar yang dapat digunakan siswa sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus dapat melakukan peran-peran tersebut sehingga proses pembelajaran pada berbagai situasi dapat berjalan dengan baik. Guru dapat memanfaatkan berbagai hal termasuk perkembangan teknologi dalam rangka pencapaian tujuan belajar dalam segala situasi. Sementara untuk memberikan pengalaman belajar bermakna maka salah satu yang harus dilakukan guru adalah dengan mengkreasikan bahan belajar (Simbolon, 2014: 17–18). Seorang guru di era digital dituntut untuk mampu mengkreasikan bahan ajar berbasis IT seperti membuat video kreatif yang berisi materi pelajaran dan media pembelajaran interaktif, sehingga dapat dimanfaatkan oleh para peserta didik pada saat melakukan kegiatan belajar dari rumah. Seorang guru harus dapat menyediakan materi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar bermakna, menyiapkan konten pembelajaran sesuai dengan standar semantik, gaya, tata bahasa, dan pengetahuan, serta berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan tetap berpusat pada peserta didik dipandang sebagai bagian dari upaya mensukseskan pembelajaran secara *online* dan jarak jauh (Cheawjindakarn *et al.*, 2012: 64).

Perkembangan teknologi pendidikan yang demikian pesat dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menutupi kelemahan guru dalam menyediakan bahan ajar berbasis IT. Seorang guru tidak harus memahami bahasa pemrograman dan *coding*. Saat ini banyak tersedia aplikasi baik *online* maupun *offline* dan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat bahan ajar berbasis IT. Bahkan, bagi guru yang benar-benar masih *newbie* akan sangat terbantu dengan beredarnya video-video tutorial mengenai cara-cara instalasi dan penggunaan suatu aplikasi. Sehingga tidak ada lagi alasan bagi guru untuk tidak mengembangkan bahan ajar berbasis IT. Seorang guru dituntut untuk dapat memastikan teknologi, *platform*, peralatan dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran baik cetak, audio, radio, video, TV, komputer, dan internet (Kemdikbud, 2020: 11–12).

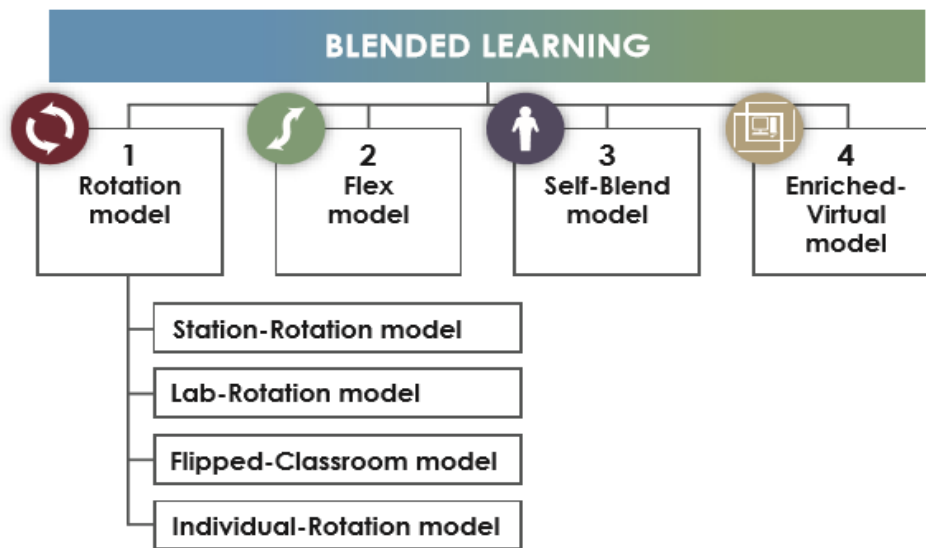
Kemudahan lainnya adalah pembuatan bahan ajar tidak harus dilakukan dengan menggunakan komputer yang memiliki *spek* tinggi, tetapi juga bisa dilakukan dengan menggunakan android. Beragam aplikasi dan program saat ini mudah didapati seperti *powtoon* (Deliviana, 2017: 2), *augmented reality* (Mubaraq *et al.*, 2018: 2), *picpac* (Maryanti & Kurniawan, 2018: 28), *articulate storyline* (Setyaningsih *et al.*, 2020: 145) dan lain-lain. Aplikasi-aplikasi tersebut tentunya memiliki ragam keistimewaan dan kelemahan masing-masing. Seorang guru tentu diharapkan dapat meracik dan mengemas bahan ajar dengan menggunakan aplikasi yang sanggup dijalankannya untuk menghasilkan sebuah bahan ajar yang baik. Salah satu aplikasi yang memiliki keistimewaan dan dapat dimanfaatkan secara *offline* adalah *articulate storyline*. *Articulate storyline* dapat digunakan untuk mengkreasi perangkat belajar interaktif dikreasikan melalui penggabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video serta hasilnya dapat diakses melalui *web* (html5) atau berupa aplikasi dan dapat dijalankan melalui laptop, *tablet*, *smartphone* dan *handphone* (Sapitri & Bentri, 2020: 3).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan *software articulate storyline*. Melalui penggunaan *software* ini, peserta didik diharapkan dapat mengakses bahan ajar baik di rumah maupun di sekolah. Peserta didik dapat menggunakan bahan ajar berbasis *articulate storyline* baik dalam keadaan biasa maupun saat terjadi bencana, seperti Pandemi Covid-19.

Terjadinya pandemi Covid-19 secara mendadak dan *unpredictable* turut menyumbangkan ketidaksiapan manusia dalam menghadapi berbagai masalah yang muncul khususnya di bidang pendidikan. Berbagai kebijakan dibuat dengan tujuan untuk mengurangi penyebaran Covid-19. Gerakan *social distancing* dan *physical distancing* menjadi pilihan semua negara agar mengurangi interaksi manusia dalam skala luas sehingga dapat menekan penyebaran Covid-19 (Wilder-Smith & Freedman, 2020: 2). Berlakunya kebijakan ini mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran dengan metode tatap muka secara langsung. Setidaknya terdapat lebih dari 91% peserta didik di seluruh dunia yang terdampak atas ditutupnya sekolah dan perguruan tinggi sebagai akibat dari pandemi Covid-19 (Kemdikbud, 2020: 3). Dikeluarkannya Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) diharapkan mampu memberikan jawaban atas kebutuhan belajar melalui penerapan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) baik yang dilakukan secara daring maupun luring.

Diberlakukannya pembelajaran jarak jauh baik yang menggunakan moda daring maupun luring, memberikan peluang bagi para pendidik untuk menerapkan *blended learning*. *Blended learning* dimaknai sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan mengkombinasikan sistem daring dan luring dimana peserta didik mempelajari bahan ajar yang dikirimkan oleh gurunya secara *online* disertai dengan beberapa instruksi, dan selanjutnya guru melakukan pendampingan secara langsung dengan moda luring (Staker & Horn, 2012: 3). Seorang guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar bermakna dan dapat dilaksanakan secara efektif pada masa pandemi Covid-19 (Kemdikbud, 2020: 2).

Salah satu model pembelajaran yang merupakan bentuk dari *blended learning* adalah model *flipped classroom* (Nofrion, 2019: 1). *Flipped classroom* diklasifikasikan sebagai salah satu bentuk dari *blended learning* dapat dipertegas pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Klasifikasi Blended Learning
 Sumber: (Staker & Horn, 2012: 2)

Penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* menjadi satu alternatif bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Terlebih pada sekolah yang saat ini sudah mulai melakukan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap memperhatikan penerapan protokol kesehatan, seperti yang diterapkan di SMAN 1 Tumijajar Kabupaten Tulang Bawang Barat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti sejak bulan Maret 2020, pembelajaran di SMAN 1 Tumijajar dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka secara langsung. Data mengenai penerapan pembelajaran di SMAN 1 Tumijajar pada masa pandemi Covid-19 dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Pola Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19

Periode	Pelaksanaan pembelajaran
23 Maret – akhir TP 2019/2020	<ul style="list-style-type: none"> - Seluruh proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan grup WA - Penilaian Akhir Tahun (PAT) TP. 2019/2020 dilaksanakan secara <i>online</i> menggunakan Google Form. <i>Link</i> soal diberikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh tim kurikulum
16 Juli s.d. 31 Juli 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Dibagi dalam shift pagi dan shift siang, setiap peserta didik belajar secara tatap muka setiap hari
03 s.d. 14 Agustus 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Pertemuan <i>offline</i> dilakukan bergantian satu minggu sekali. Peserta didik dengan nomor absen 1 – 18 melakukan pembelajaran tatap muka di kelas, sedangkan nomor absen 19 – 36 melakukan pembelajaran daring. - Menggunakan group WA, Google Classroom, Microsoft Kaizala, Rumah Belajar, Youtube, dan lain-lain. - Absen kehadiran peserta didik yang melakukan pembelajaran daring dilakukan dengan mengisi link absensi yang disediakan oleh tim kurikulum
18 Agustus s.d. 18 September 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Pertemuan <i>offline</i> dilakukan bergantian satu hari sekali. Peserta didik dengan nomor absen 1 – 18 melakukan pembelajaran tatap muka di kelas, sedangkan nomor absen 19 – 36 melakukan pembelajaran daring
21 September s.d. 13 November 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Seluruh proses pembelajaran dilakukan secara daring
28 November s.d. Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Hingga akhir semester ganjil TP 2020/2021, proses pembelajaran berada pada masa PAS atau Penilaian Akhir Semester dan dilaksanakan seluruhnya dengan sistem daring.

Sumber: Hasil observasi Maret - Desember 2020

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dikatakan bahwa pembelajaran di SMAN 1 Tumijajar pada masa pandemi Covid-19 lebih bersifat dinamis. Dinamika pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 pada satu sisi berdampak pada timbulnya berbagai masalah yang sampai saat ini belum terselesaikan. Persoalan lain yang harus mendapat perhatian lebih adalah yang berkaitan dengan sikap atau karakter. Pada saat pembelajaran tatap muka secara langsung di masa pandemi

Covid-19 ini masih ditemui peserta didik laki-laki yang berambut gondrong. Dibandingkan dengan pembelajaran sebelum pandemi Covid-19 terjadi, keadaan ini sangat jarang terjadi karena pengawasan guru terutama guru terhadap sikap dan penampilan siswa dilakukan secara kontinu. Hal ini sejalan dengan pernyataan Syafa'ati bahwa pada masa pandemi Covid-19 seorang pendidik mengalami kesulitan dalam mengawasi dan memantau secara langsung sikap dan perilaku para peserta didik (Syafa'ati *et al.*, 2021: 126).

Kendala tidak tercapainya kompetensi minimal bagi para peserta didik menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran di masa pandemi. Peserta didik pun merasa enggan untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Keterbatasan baik berupa perangkat, jaringan, maupun mahalannya harga paket data dipandang sebagai kendala teknis yang sering dialami baik pelajar maupun pendidik. Penggunaan metode belajar yang kurang tepat berdampak pada sikap enggan untuk belajar. Pemberian tugas secara terus menerus diakui oleh para peserta didik membuat mereka menjadi malas untuk belajar. Hal ini ditandai dengan kurang disiplinnya peserta didik mengirimkan tugas kepada guru, bahkan tidak mengerjakan tugas.

Penerapan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) baik secara daring maupun luring dengan kombinasi pembelajaran tatap muka secara langsung tentunya tidak mudah untuk dilaksanakan dengan baik. Hal ini sebenarnya menjadi peluang guru untuk lebih kreatif memilih dan menggunakan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi terjadinya pergantian metode belajar secara berkala. Salah satu model pembelajaran yang dipandang sesuai dengan pola dan sistem pembelajaran pada masa pandemi adalah *flipped classroom*. Penggunaan *flipped classroom* dapat meningkatkan capaian kognitif peserta didik dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional (Fitriyana Ulfa & Mutiyasa, 2014: 8). Hal yang sama dikatakan Wahab Syakhirul Alim bahwa salah satu model yang penting untuk diimplementasikan oleh para pendidik adalah *flipped classroom* karena dinilai bermanfaat, sesuai dengan kebutuhan dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Karwanto, 2020: 13), sehingga peneliti memandang perlu menerapkan model *flipped classroom* pada pembelajaran Sosiologi.

Mempelajari Sosiologi sebelum terjadi pandemi Covid-19 tentu saja berbeda dengan pembelajaran Sosiologi saat ini. Sebelumnya peserta didik dapat leluasa melakukan pengamatan terhadap masyarakat dan berbagai gejala sosial yang terjadi di masyarakat. Para peserta didik dapat menemukan dan belajar secara langsung dari masyarakat serta memperkaya ketercapaian kompetensi pada pelajaran Sosiologi. Berbeda dengan kegiatan belajar Sosiologi pada masa pandemi Covid-19, pembatasan fisik dan sosial dapat menghambat proses mempelajari masyarakat secara langsung.

Menghadapi permasalahan tersebut, seorang guru Sosiologi dituntut untuk lebih berkreasi dalam memberikan pengalaman belajar bermakna tanpa mengurangi pentingnya menjaga kesehatan dan keselamatan. Mempelajari masyarakat dan berbagai gejala sosial sebagai objek kajian Sosiologi, saat ini lebih banyak dilakukan melalui bantuan berbagai media seperti televisi, internet, media sosial, dan video. Fakta ini menggambarkan bahwa seorang guru tidak hanya dituntut untuk kreatif dan cakap dalam memilih, menentukan, dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan. Seorang guru kembali dihadapkan pada sebuah peluang untuk dapat menyediakan dan menciptakan bahan ajar yang dapat dimanfaatkan para peserta didik yang sesuai dengan keadaan dan mudah untuk digunakan.

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, maka seorang guru hendaknya dapat mengkreasikan bahan ajar berbasis TIK yang mudah diakses para peserta didik dengan menggunakan android. Bahan ajar yang dikreasikan ini tentu bermanfaat dan sangat dibutuhkan terutama pada pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Bahan ajar inilah yang nantinya akan diintegrasikan dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom*. Bahan ajar ini diharapkan dapat menjembatani interaksi belajar antara guru dan peserta didik meskipun tidak terjadi pertemuan secara langsung diantara mereka.

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan bahan ajar berbasis IT khususnya dengan menggunakan *software articulate storyline* pada pembelajaran Sosiologi. Mengingat berbagai dinamika pola pembelajaran pada masa pandemi Covid-19, peneliti memandang

perluinya menerapkan model-model pembelajaran yang dapat mengakumulasi terjadinya pergantian dan kombinasi pola belajar baik pembelajaran dengan tatap muka secara langsung, PJJ, pembelajaran dengan sistem daring maupun luring. Model pembelajaran yang menurut peneliti tepat untuk diterapkan pada masa pandemi Covid-19 ini adalah *flipped classroom*.

Bahan ajar berbasis *articulate storyline* yang akan diintegrasikan pada implementasi model pembelajaran *flipped classroom* diharapkan dapat membantu guru mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tumijajar. Salah satu permasalahan yang dihadapi yaitu yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis ini sangat diperlukan sebagai bekal menghadapi berbagai persoalan dalam hidup, terlebih dalam situasi pandemi Covid-19 seperti sekarang. Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui proses pendidikan (Zubaidah, 2018: 2) dan dilatih cara beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan masyarakat yang sedang mengalami perubahan termasuk pada masa pandemi Covid-19. Kemampuan berpikir kritis yang dimiliki oleh seorang peserta didik diharapkan dapat membantunya untuk membangun kesadaran berpikir yang lebih baik dalam menghadapi berbagai masalah kehidupannya. Kemampuan berpikir kritis ini dapat ditujukan untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya adalah proses dalam melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat-pendapat yang diajukan dan dapat dipertanggungjawabkan (Purnomo & Suprayitno, 2013: 4).

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Sosiologi, tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran Sosiologi yang selama ini dilakukan di SMAN 1 Tumijajar. Sebelum terjadi pandemi Covid-19 para peserta didik dengan leluasa dapat mengkaji berbagai fakta dan gejala sosial yang ada di masyarakat, misalnya dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara terhadap narasumber terkait. Hasil pengamatan dan wawancara tentang tentang berbagai fakta sosial dan materi yang sedang dipelajari, selanjutnya didiskusikan dengan teman-teman di kelompoknya. Sebagai bentuk pelaporan, mereka biasanya membuat laporan secara tertulis dan mempresentasikannya di depan kelas.

Kebersamaan dan interaksi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan di luar kelas akan mempererat ikatan emosional antara para peserta didik dan guru selain dapat memantau kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

Pada masa pandemi Covid-19, kegiatan pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tumijajar pada awalnya dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh secara *online* dan *offline*. Pembelajaran Sosiologi secara *online* dilakukan dengan menggunakan cara *synchronous* dan *asynchronous*. Penggunaan kelas-kelas *online* seperti *Microsoft Kaizala*, *Google Classroom*, dan *group whatsapp* menjadi alternatif untuk melakukan kegiatan belajar, pengiriman materi, pengiriman tugas, dan diskusi kelompok. Mengkombinasikan cara *synchronous* dilakukan dengan menggunakan *google meet* dan *zoom meeting* dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar agar lebih bervariasi.

Para peserta didik tidak dapat leluasa melakukan pembelajaran secara langsung dengan mengamati berbagai gejala dan fakta sosial yang terjadi pada masyarakat sekitar. Pengalaman belajar lebih banyak dilakukan melalui interaksi antara peserta didik dengan bahan ajar menggunakan berbagai media baik cetak, elektronik, media sosial, maupun media pembelajaran interaktif lain seperti video maupun animasi. Pola interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru dan teman-temannya menjadi sangat terbatas. Mereka harus menerima berbagai perubahan pola hidup, termasuk perubahan pola belajar yang terjadi akibat pandemi Covid-19.

Bukanlah suatu hal yang mudah ketika kebiasaan belajar bersama secara nyata berganti dengan belajar mandiri atau belajar bersama tetapi tidak bersama-sama. Dukungan keluarga dalam mendampingi anak-anaknya belajar dan menyediakan berbagai sarana yang dibutuhkan, sering kali tidak sesuai dengan harapan. Kesiapan keluarga dalam hal ini menjadi sangat dibutuhkan. Komunikasi antara orang tua dan guru tampaknya pun belum sepenuhnya terjalin secara maksimal. Kesibukan orang tua pun bukan hal yang mudah untuk diatasi. Dibutuhkan keterlibatan akademis orang tua dalam kegiatan belajar dari rumah. Memainkan peran sebagai seorang guru bukanlah hal yang mudah. Orang tua tentunya harus berbagi waktu, tenaga, dan pikiran dengan anak-anaknya yang lebih sering berada

di rumah pada masa pandemi Covid-19 ini. Kendala teknis seperti sulitnya mengakses internet di beberapa lokasi tempat tinggal peserta didik turut menambah persoalan pembelajaran Sosiologi dengan moda daring. Bagi anak-anak yang berasal dari keluarga mampu tentunya dapat lebih fokus untuk belajar mandiri tanpa kendala berupa ketersediaan perangkat dan sarana belajar. Akan tetapi, bagi anak-anak yang berasal dari keluarga kurang mampu, tentunya akan sangat terkendala dengan sarana belajar. Miris lagi ketika mereka dengan terpaksa harus membantu orang tuanya bekerja untuk mencari nafkah.

Gambaran berbagai kondisi yang dihadapi peserta didik tentunya dapat berpengaruh pada respon yang diberikan terhadap kegiatan pembelajaran Sosiologi. Peserta didik dalam keadaan yang sulit seperti ini, menjadi enggan untuk belajar, tidak mengerjakan tugas dan mempelajari materi yang diberikan guru, bahkan baru akan mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan pada saat akhir semester.

Kondisi yang cukup dilematis ini disertai dengan pertimbangan penyebaran Covid-19 yang relatif rendah di Kabupaten Tulang Bawang Barat menjadi pertimbangan pihak sekolah untuk memberanikan melakukan pembelajaran tatap muka dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Sekolah memberlakukan kebijakan *shifting*. Peserta didik dalam satu kelas dibagi dalam 2 *shift* berdasarkan daftar absensi kelas. Satu bagian melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah, sedangkan bagian lainnya melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah. Pembatasan jam belajar juga diberlakukan di sekolah ini. Jika jam belajar pada pembelajaran normal sebelum pandemi Covid-19 dengan durasi 45 menit setiap jam pelajaran, maka sekarang hanya dengan durasi 30 menit saja. Pengaturan jarak untuk tempat duduk juga menyesuaikan dengan aturan kesehatan yaitu sepanjang 1-1,5 meter.

Kegiatan pembelajaran memang telah dilaksanakan dengan cara tatap muka secara langsung, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa pelaksanaan pembelajaran Sosiologi terutama belum dapat berjalan sesuai dengan harapan. Seharusnya justru dengan berbagai persoalan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, pembelajaran Sosiologi menjadi semakin bermakna dan menantang. Hal ini dikarenakan peserta

didik langsung dapat belajar dari hal-hal nyata yang ditemuinya. Peserta didik seharusnya dapat berpikir secara lebih kritis untuk dapat menghadapi kenyataan dan mencari solusi atas berbagai masalah yang terjadi.

Kondisi ini seharusnya menjadi tantangan bagi guru Sosiologi untuk terus kreatif mencoba dan menemukan berbagai cara belajar sehingga dapat mengantarkan para peserta didik untuk menghadapi permasalahan dan menemukan solusinya. Guru dengan demikian dapat membantu para peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru Sosiologi menurut peneliti adalah mengembangkan bahan ajar berbasis *software articulate storyline* dan mengimplementasikan dalam model pembelajaran *flipped classroom*. Cara-cara tersebut diharapkan dapat membantu para peserta didik untuk mengatasi persoalan berpikir kritis yang sangat perlu untuk ditingkatkan.

Demikian pentingnya dan bermanfaatnya kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik sehingga usaha-usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis harus selalu dilakukan. Kemampuan berpikir kritis dapat digunakan untuk mengembangkan pemikiran reflektif dan logis melalui proses penilaian, pembuatan kesimpulan, memberikan pendapat, merumuskan pertanyaan, membuat perencanaan, dan mendefinisikan istilah (Lipiec, 1997: 4). Salah satu penilaian yang dapat digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kritis para peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi adalah hasil Penilaian Tengah Semester (PTS). Nilai Sosiologi kelas XI IPS SMAN 1 Tumijajar yang diperoleh melalui PTS Genap Tahun Pelajaran 2020/2021 dan diselenggarakan pada hari Jumat, 26 Maret 2021.

Instrumen penilaian tengah semester yang digunakan adalah berupa soal bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan penyajian beberapa kasus sebagai stimulus yang digunakan pada penilaian tengah semester. Penggunaan soal dalam bentuk pilihan ganda ini dipilih oleh peneliti dengan pertimbangan efisiensi waktu dan biaya. Penilaian tengah semester dilakukan secara langsung dengan metode tatap muka tetapi soal disajikan dalam bentuk *online* dengan menggunakan aplikasi *google form*. Adapun kisi-kisi penilaian tengah semester terdapat pada Lampiran 5 halaman 169, dan instrumennya terdapat pada Lampiran 6 halaman

172. Berdasarkan hasil penilaian tengah semester diperoleh data kemampuan berpikir kritis siswa seperti terdapat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS

Indikator	Kelas							
	XI IPS 1		XI IPS 2		XI IPS 3		XI IPS 4	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1. Memberikan penjelasan dasar	3	8,82	3	9,68	2	6,06	2	6,06
2. Membangun keterampilan dasar	6	17,65	4	12,90	5	15,15	6	18,18
3. Menyimpulkan	1	2,94	2	6,45	2	6,06	5	15,15
4. Membuat penjelasan lebih lanjut	5	14,71	5	16,13	4	15,15	2	6,06
5. Strategi dan taktik	10	29,41	7	22,58	10	30,30	6	18,18
Rata-rata ketercapaian indikator	14,71%		13,55%		14,55%		12,73%	

Sumber: Hasil Penilaian Tengah Semester Genap pada Jumat, 26 Maret 2021

Berdasarkan Tabel 1.2 dapat diketahui bahwa secara klasikal, pada indikator memberikan penjelasan dasar tertinggi dicapai oleh kelas XI IPS 2 sebesar 9,68%, terendah di kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 yaitu 6,06%. Pada indikator membangun keterampilan dasar tertinggi dicapai kelas XI IPS 4 sebesar 18,18% dan terendah sebesar 12,90% pada kelas XI IPS 2. Indikator menyimpulkan tertinggi di kelas XI IPS 4 (15,15%) dan terendah kelas XI IPS 1 (2,94%). Indikator membuat penjelasan lebih lanjut tertinggi di kelas XI IPS 2 (16,13%) dan terendah di kelas XI IPS 4 (6,06%). Indikator strategi dan taktik terendah di kelas XI IPS 4 (18,18%) dan tertinggi di kelas XI IPS 3 (30,30%).

Secara klasikal, rata-rata ketercapaian indikator pada kelas XI IPS SMAN 1 Tumijajar hanya berada pada kisaran 12,73% sampai dengan 14,71%. Gambaran ini menunjukkan bahwa pencapaian indikator kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Tumijajar masih relatif rendah. Diantara empat kelas tersebut tampak bahwa kelas XI IPS 4 yang berada pada posisi terbawah, yaitu hanya sekitar 12,73% siswa yang dapat mencapai indikator berpikir kritis. Peneliti memandang bahwa permasalahan mengenai kemampuan berpikir kritis di kelas

XI IPS SMAN 1 Tumijajar perlu mendapatkan solusi atau alternatif pemecahan masalah yang akan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Mengukur kemampuan berpikir kritis didasari oleh beberapa indikator, antara lain adalah interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan pengaturan diri (Facione, 2011: 5–8). Menurut Angelo berpikir kritis meliputi beberapa kriteria diantaranya menganalisis, mensintesis, mengenal dan memecahkan masalah, menyimpulkan, dan menilai (Seventika *et al.*, 2018: 2). Menurut Ennis adalah 1) memberikan penjelasan dasar, 2) membangun keterampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) membuat penjelasan lebih lanjut, dan 5) strategi dan taktik (Ennis, 2011: 1–4).

Pada penelitian ini, digunakan indikator dan sub-sub indikator kemampuan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Ennis. Alasan peneliti menjadikannya sebagai acuan adalah karena indikator dan sub-sub indikator ini sudah sangat rinci dan dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan berpikir kritis para peserta didik. Indikator kemampuan berpikir kritis oleh Ennis dikembangkan menjadi 12 sub indikator, diantaranya: 1) memfokuskan pertanyaan, 2) menganalisis argumen, 3) bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi dan pertanyaan yang menantang, 4) mempertimbangkan sumber, 5) mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi, 6) mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi, 7) menginduksi dan mempertimbangkan induksi, 8) membuat dan mengkaji hasil pertimbangan, 9) mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi, 10) mengidentifikasi asumsi, 11) memutuskan suatu tindakan, dan 12) berinteraksi dengan orang lain (Ennis, 2011: 2–4). Sub-sub indikator tersebut dirinci kembali menjadi beberapa pernyataan dan pertanyaan yang akan menjadi dasar dari kisi-kisi instrumen penilaian ke dalam 20 soal pilihan ganda. Dari duabelas sub-sub indikator tersebut, peneliti tidak menggunakan sub indikator pada nomor 7 dan 12.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan berpikir kritis adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat mengarahkan para peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar bermakna. Sebenarnya ada banyak bahan ajar yang tersedia disekitar kita, hanya

saja bahan ajar ini belum dimaksimalkan dengan baik. Misalnya saja buku-buku cetak yang tersedia di perpustakaan sekolah, saat ini jarang dimanfaatkan seiring dengan pemberlakuan PJJ. Kenyataan ini juga terjadi di SMAN 1 Tumijajar. Menyikapi perubahan sistem pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 yang cukup dinamis, guru mengarahkan para peserta didik untuk dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis IT baik yang dikreasikan sendiri maupun yang sudah tersedia di mesin pencari *Google*. Akan tetapi, masih banyak guru yang menyarankan siswa untuk menggunakan buku paket yang sudah tersedia di perpustakaan dan Lembar Kerja Siswa (LKS), seperti tergambar pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3. Penggunaan Bahan Ajar di SMAN 1 Tumijajar

No.	Jenis Media	Bahan ajar yang digunakan	Guru yang menggunakan	
			Jml (orang)	%
1	Media cetak	Buku, LKS	37	58,72
2	Media berbasis TIK	- Word, Pdf, Ppt	20	31,76
		- Video (youtube)	6	9,52
Jumlah			63	100,0

Sumber: Hasil observasi pada Juli 2020

Tabel 1.3 menunjukkan bahwa 58,72% guru menyarankan para peserta didik untuk menggunakan bahan ajar cetak (buku dan LKS). Guru yang menyarankan penggunaan bahan ajar berbasis TIK berupa modul dalam format *Pdf* atau *doc*, dan *slide* dalam format *Ppt* 31,76%. Penggunaan bahan ajar berupa video baik yang dibuat sendiri maupun yang tersedia di *youtube* hanya 9,52%. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar cetak masih dibutuhkan para peserta didik. Tersedianya buku paket yang sudah dianggarkan melalui dana BOS sebenarnya sangat bermanfaat, hanya saja buku-buku ini belum dimanfaatkan secara maksimal dan kurang terawat.

Mengingat bahwa saat ini sedang berada pada masa pandemi Covid-19, tentunya sangat dibutuhkan bahan ajar yang dapat diakses menggunakan *android* atau *smartphone*. Demikian pula dengan proses pembuatan bahan ajar yang juga relatif mudah dan dapat dilakukan secara *offline* tanpa harus memahami secara detail tentang bahasa pemrograman. *Articulate storyline* dalam hal ini dipandang oleh peneliti sebagai salah satu *software* yang memenuhi kriteria tersebut. Alasan lain

peneliti menggunakan *software* ini adalah karena di guru-guru di SMAN 1 Tumijajar belum pernah menggunakan *software* ini untuk mengkreasi bahan ajar. Pengembangan bahan ajar Sosiologi berbasis *software articulate storyline* dapat menambah khazanah pembelajaran di sekolah di masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan sejak 23 Maret 2019 pada pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tumijajar diketahui bahwa: 1) Penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran masih bersifat monoton dan kurang menarik, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dengan pelaksanaan pembelajaran. 2) Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Sosiologi masih sangat perlu untuk ditingkatkan. 3) Ketersediaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Sosiologi dan menurut peserta didik akan mempermudah dalam memahami materi pelajaran. 4) Perlu diterapkannya model pembelajaran *flipped classroom*. 5) Peneliti memilih materi konflik sosial dengan alasan bahwa peserta didik tentu akan menghadapi berbagai konflik dalam kehidupannya, sehingga sangat dibutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi dan mengatasi konflik sosial yang terjadi di masyarakat. 6) Bahan ajar berbasis *articulate storyline* belum pernah diterapkan sebelumnya pada pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tumijajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan dalam rencana penelitian ini adalah perlu ditingkatkannya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik pada kelas XI IPS tahun pelajaran 2020/2021 SMAN 1 Tumijajar. Karena itu akan diteliti tentang “Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Memperhatikan Penerapan *Flipped Classroom*”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* menggunakan model Borg *and* Gall pada materi materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memperhatikan penerapan *flipped classroom*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan dengan model pengembangan Borg *and* Gall pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memperhatikan penerapan *flipped classroom*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis Penelitian

Manfaat teoritis penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian yang berupa bahan ajar Sosiologi dapat memperkaya sumber belajar Sosiologi terutama pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaian.
2. Hasil penelitian yang menggambarkan tentang kemampuan berpikir kritis dapat dijadikan bahan masukan bagi guru untuk dapat lebih mengembangkan kemampuan para peserta didik.

3. Hasil penelitian dapat dijadikan rencana tindak lanjut untuk meningkatkan kompetensi guru terutama dalam hal pembuatan bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif.

1.4.2. Manfaat Praktis Penelitian

Manfaat praktis penelitian ini antara lain:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan tentang pengembangan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* dan penerapan model *flipped classroom*.
2. Bagi guru, untuk menambah wawasan dan referensi mengenai bahan ajar dan model pembelajaran inovatif.
3. Bagi guru, untuk memperkaya bahan ajar Sosiologi sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik terutama pada masa pandemi.
4. Bagi peserta didik, mendapatkan pengalaman belajar terutama dengan memanfaatkan teknologi pada kegiatan pembelajaran.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian adalah pengembangan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline*.
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS tahun pelajaran 2020/2021.
3. Tempat penelitian adalah SMAN 1 Tumijajar Kabupaten Tulang Bawang Barat.
4. Materi pokok yang akan dikembangkan dalam bahan ajar dengan berbasis *articulate storyline* adalah konflik sosial dan upaya penyelesaiannya. Alasan peneliti memilih materi konflik sosial adalah karena dalam menjalani proses kehidupan tentu para peserta didik akan selalu berhadapan dengan terjadinya konflik sosial. Para peserta didik tentunya akan dihadapkan pada berbagai

konflik dan upaya untuk menyelesaikannya. Hal ini dapat dimaknai bahwa mempelajari materi konflik sosial dapat melatih peserta didik untuk selalu berpikir kritis.

5. Pengembangan produk berupa bahan ajar Sosiologi menggunakan model Borg & Gall pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya.
6. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *flipped classroom*. Pemilihan model ini dipandang sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan pola PJJ dengan sistem daring, luring, dan tatap muka terbatas pada masa pandemi Covid-19.
7. Ruang lingkup kajian ilmu penelitian ini dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebagai sebuah inovasi dalam pembelajaran IPS, khususnya Sosiologi yang pada masa Pandemi Covid-19 ini banyak mengalami hambatan. Pengembangan produk bahan ajar berbasis *articulate storyline* yang dalam proses pembelajarannya diterapkan dengan memperhatikan model *flipped classroom* dapat dijadikan suatu inovasi dalam pembelajaran Sosiologi. Pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini memunculkan berbagai persoalan dalam bidang pendidikan. Namun demikian, di sisi lain dengan adanya penelitian ini maka dapat dijadikan satu bukti bahwa dibutuhkan berbagai inovasi pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan proses belajar.
8. Ruang lingkup kajian penelitian ini jika dikaitkan dengan lima tradisi *social studies* yang dikemukakan oleh Sapriya (2009: 13-14) yakni: (1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*); (2) IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*social studies as social sciences*); (3) IPS sebagai pendidikan reflektif (*social studies as reflective inquiry*); (4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*); dan (5) IPS sebagai pengambil keputusan rasional dan aksional (*social studies as personal development of the individual*).

Berdasarkan pada lima tradisi *social studies* yang dikemukakan oleh Sapriya maka penelitian ini sangat relevan dengan tradisi IPS pertama yaitu IPS sebagai transmisi kewarganegaraan. Peserta didik pada penelitian diarahkan untuk menjadi insan yang memiliki kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini sangat

berguna dalam menjalankan tugas dan peran mereka sebagai warga negara yang peka terhadap berbagai persoalan.

Penelitian ini relevan dengan tradisi IPS yang kedua, bahwa IPS sebagai pengembangan ilmu-ilmu sosial, terutama Sosiologi. Bahan ajar Sosiologi hasil pengembangan pada penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya sumber belajar Sosiologi terutama pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaian, terlebih dilengkapi dengan berbagai peristiwa konflik yang terjadi pada masa pandemi Covid-19.

Penelitian ini juga relevan dengan tradisi IPS yang ketiga bahwa IPS sebagai pendidikan reflektif. Bahan ajar hasil pengembangan pada penelitian ini mengajak para peserta didik untuk menemukan berbagai solusi terjadinya peristiwa konflik yang terjadi. Refleksi tentang konflik sosial diharapkan dapat mengarahkan peserta didik dalam menghadapi berbagai peristiwa konflik yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan tradisi yang keempat yaitu bahwa IPS merupakan kritik kehidupan sosial. Salah satu hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi sumbangsih bagi IPS adalah bahwa produk yang dihasilkan ini mengupas mengenai berbagai peristiwa konflik sosial yang terjadi di masyarakat. Peristiwa-peristiwa konflik ini tidak bisa dibiarkan begitu saja. Setiap individu, terutama siswa, harus dapat mencurahkan kepekaannya sehingga dapat berpartisipasi dalam meredam konflik. Mempelajari materi konflik sosial yang dikembangkan dalam produk penelitian ini, diharapkan siswa dapat berpikir kritis terhadap berbagai peristiwa konflik yang terjadi di masyarakat.

Penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan tradisi IPS yang ke-5 yaitu IPS sebagai pengambil keputusan rasional dan aksional (*social studies as personal development of the individual*). Kemampuan Berpikir kritis tentu sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menghadapi berbagai persoalan dan mengambil keputusan. Siswa pada akhirnya dapat menemukan solusi atas berbagai persoalan dalam hidupnya. Salah satu persoalan yang dihadapi adalah berkaitan dengan peristiwa konflik sosial. Hadirnya penelitian ini dapat dijadikan arahan agar siswa

dapat berpikir kritis dalam menghadapi berbagai peristiwa konflik yang ditemukan di masyarakat.

Penelitian ini dilakukan salah satunya untuk menghasilkan bahan ajar Sosiologi yang dapat digunakan pada pembelajaran materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya. Hal ini berarti penelitian ini berusaha untuk mengembangkan ilmu-ilmu sosial khususnya Sosiologi. Kemampuan berpikir kritis siswa tentu sangat dibutuhkan dalam menjalani kehidupan, menghadapi berbagai persoalan termasuk konflik, menemukan solusi dan upaya penyelesaian masalah dalam rangka pengambilan keputusan.

Penelitian ini juga mengarahkan siswa untuk lebih peka terhadap berbagai masalah yang terjadi pada masa Pandemi Covid-19, khususnya persoalan konflik sosial. Berbagai kasus konflik sosial yang disajikan pada bahan ajar produk pengembangan dapat digunakan untuk melatih siswa dapat berpikir secara kritis dan menemukan solusi atas berbagai persoalan yang dihadapinya.

1.6. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa bahan ajar Sosiologi materi pokok konflik sosial dan upaya penyelesaiannya. Bentuk bahan ajar yang akan dikembangkan dikategorikan dalam multimedia pembelajaran interaktif. Bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif Sosiologi ini dikembangkan menggunakan aplikasi *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPS. Produk bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif ini mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum 2013. Produk bahan ajar ini digunakan pada pembelajaran Sosiologi menggunakan model *flipped classroom*. Spesifikasi produknya sebagai berikut:

Tabel 1.4. Spesifikasi Bahan Ajar yang Dikembangkan

No.	Bagian	Uraian
1.	Pembuka	
	a. Pengantar	Pengantar dalam bentuk narasi.
	b. Judul	Konflik sosial dan upaya penyelesaiannya
	d. Kelas	XI IPS
	e. Semester	Genap
2.	Pemetaan KD dan indikator	Mengintegrasikan KI dan KD dari tiap IPK
	Kompetensi dasar	<p>3.4. Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat</p> <p>4.4. Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuhkembangkan perdamaian di masyarakat</p>
	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	<p>1. Mengidentifikasi konflik sosial pada masa pandemi Covid-19</p> <p>2. Menganalisis faktor penyebab terjadinya konflik sosial pada masa pandemi Covid-19</p> <p>3. Mendeskripsikan jenis konflik sosial</p> <p>4. Mendeskripsikan dampak konflik sosial yang tidak terselesaikan secara baik di masyarakat pada masa pandemi Covid-19</p> <p>5. Mendeskripsikan berbagai upaya penyelesaian konflik sosial yang terjadi di masyarakat pada masa pandemi Covid-19</p> <p>6. Mengevaluasi konflik dan kekerasan yang terjadi dalam masyarakat pada masa pandemic</p>
3.	Petunjuk belajar (petunjuk peserta didik)	<p>Berisi langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran dengan menerapkan model <i>flipped classroom</i>, yaitu:</p> <p>1. Gunakan MPI ini sebaik-baiknya</p> <p>2. Pelajari setiap materi yang ada pada media ini baik berbentuk video, gambar, teks, dan suara</p> <p>3. Kerjakanlah latihan-latihan soal</p> <p>4. Ulangi jika kalian merasa belum memahami materi ini dengan baik</p> <p>5. Diskusikan kesulitan dalam mempelajari materi ini baik dengan teman maupun guru</p> <p>6. Bentuklah kelompok dan berkolaborasi dalam memahami materi konflik sosial</p> <p>7. Siapkan dirimu untuk belajar di kelas.</p>

4. Tujuan/ kompetensi belajar yang akan dicapai	Pada akhir kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik mampu untuk: <ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi konflik sosial pada masa pandemi Covid-192. Menganalisis faktor penyebab terjadinya konflik sosial pada masa pandemi Covid-193. Mendeskripsikan jenis konflik sosial4. Mendeskripsikan dampak konflik sosial yang tidak terselesaikan secara baik di masyarakat pada masa pandemi Covid-195. Mendeskripsikan berbagai upaya penyelesaian konflik sosial yang terjadi di masyarakat pada masa pandemi Covid-196. Mengevaluasi konflik dan kekerasan yang terjadi pada masa pandemi Covid-19
5. Peta konsep	Peta konsep sesuai dengan KD dan IPK untuk mempermudah kerangka berpikir terhadap konten atau bahan ajar (materi) yang harus dikuasai oleh peserta didik.
6. Ringkasan materi/ informasi pendukung	<ol style="list-style-type: none">1. Ruang lingkup materi dikemas baik dalam bentuk gambar, tulisan, suara, maupun video yang diharapkan dapat menstimulasi para peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan menemukan solusi atau berbagai macam konflik dan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari2. Materi pembelajaran memuat prinsip-prinsip pembelajaran dengan model <i>flipped classroom</i> di masa pandemi Covid-193. Materi yang terdapat pada bagian 1 antara lain definisi konflik sosial, teori-teori konflik sosial, dan faktor penyebab terjadinya konflik sosial.4. Materi pada bagian 2 memuat klasifikasi konflik sosial.5. Pada bagian 3 memuat materi dampak terjadinya konflik sosial, kekerasan, dan upaya penyelesaian konflik.
7. Tugas-tugas dan langkah kerja	<ol style="list-style-type: none">1. Tugas berupa analisis kasus akan ditampilkan dalam bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif konflik sosial dan upaya penyelesaian.2. Tugas akan didiskusikan dan dibahas dalam kegiatan belajar dalam kelas baik yang dilaksanakan secara daring maupun tatap muka.

-
3. Pembahasan tugas dan latihan soal dilakukan menyesuaikan dengan pola pembelajaran di lokasi penelitian pada saat penelitian.
8. Evaluasi
- Penilaian kognitif dengan menggunakan metode tes. Test yang digunakan pada bahan ajar yang akan dikembangkan adalah dalam bentuk pilihan ganda. Jumlah soal pilihan ganda dalam bahan ajar ini adalah 5 butir.
- Disajikan soal menjodohkan yaitu memasangkan teori-teori konflik dengan deskripsi teori konflik, gambar-gambar peristiwa konflik sesuai dengan klasifikasi konflik sosial, dampak konflik dan upaya penyelesaiannya.
9. Pengembang
- Pengembang bahan ajar adalah: 1) Yuni Sudiasih, 2) Dr. Risma M. Sinaga, M. Hum., 3) Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
10. Referensi
- Sepang, Irin Veronica. 2020. *Modul: Konflik sosial dan Resolusi Konflik*. Jakarta: Penerbit Kemdikbud
 - <https://tirto.id/mengenal-teori-konflik-sosial-menurut-pakar-ahli-sosiologi-f92>
-

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat dikatakan sebagai kemampuan mendasar yang sangat penting dimiliki oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis mendasari kemampuan berpikir lainnya terutama pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah. Kemampuan berpikir kritis ini bukanlah kemampuan yang dibawa seorang anak sejak lahir tetapi merupakan kemampuan yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah (Hidayat *et al.*, 2016: 1113).

2.1.1. Definisi Berpikir Kritis

Salah satu kecakapan hidup yang sangat dibutuhkan dalam mengatasi berbagai persoalan yang ditemui dalam kehidupan adalah berpikir kritis. *Critical thinking is reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do. The emphasis is on reasonableness, reflection, and the process of making decisions.* Berpikir kritis dimaknai sebagai pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada pengambilan keputusan mengenai apa yang harus dipercayai dan dilakukannya (Ennis, 1985: 45).

Berpikir kritis dapat dikembangkan secara maksimal melalui proses pembelajaran. *Educational reform considers that developing a wisdom, improving people to become aware of thinking and having a critical thinking as well as having the ability to judge things properly are essential.* Reformasi pendidikan menimbang pentingnya melakukan berbagai upaya dalam membangun kebijaksanaan,

membuat para peserta didik sadar berpikir, mempunyai pemikiran yang kritis, dan mampu menilai kebenaran akan suatu hal (Mahapoonyanont *et al.*, 2010: 435). Kemampuan berpikir kritis bermanfaat pada diri seseorang dalam memutuskan (*judging*) suatu hal dan menghasilkan sebuah interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan pengaturan diri yang menjadi dasar dalam pengambilan keputusan (Facione, 2011: 4). Berpikir kritis penting dimiliki oleh peserta didik untuk menemukan sumber masalah dan alternatif penyelesaian masalah tersebut (Zubaidah, 2018: 2) sehingga dapat dijadikan bekal hidup.

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan berpikir yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat memecahkan persoalan hidupnya dengan cara mengidentifikasi setiap informasi yang diterimanya, melakukan evaluasi dan menyampaikannya secara sistematis serta mampu mengemukakan pendapat secara terorganisasi.

2.1.2. Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat diukur menggunakan beberapa indikator yang oleh para ahli diuraikan berbeda-beda. Facione menyebutkan ada 6 indikator berpikir kritis yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan regulasi (Facione, 2011: 5–8), sedangkan Angelo menyebutkan bahwa indikator berpikir kritis terdiri dari menganalisis, mensintesis, mengenal dan memecahkan masalah, menyimpulkan, dan menilai (Seventika *et al.*, 2018: 2).

Penelitian ini menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Robert H. Ennis seperti tersaji pada Tabel 2.1. Peneliti menggunakan kelima indikator berpikir kritis, tetapi hanya mengambil sepuluh sub indikator saja. Sub indikator yang tidak digunakan adalah sub indikator menginduksi dan mempertimbangkan hasil diskusi serta sub indikator berinteraksi dengan orang lain. Alasan peneliti tidak menggunakan kedua sub indikator tersebut adalah karena pada saat melakukan studi pendahuluan peneliti telah memberikan soal penilaian kognitif dan pada kedua sub indikator tersebut siswa

telah berhasil mencapai nilai bagus. Masing-masing sub indikator menjadi instrumen berupa tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis.

Tabel 2.1. Indikator Berpikir Kritis Menurut Robert H. Ennis

Indikator	Sub Indikator
1. Memberikan penjelasan dasar	1. Memfokuskan pertanyaan 2. Menganalisis argumen 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi atau pertanyaan yang menantang
2. Membangun keterampilan dasar	4. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak 5. Observasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3. Menyimpulkan	6. Mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi 7. Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi 8. Membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan
4. Membuat penjelasan lebih lanjut	9. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi 10. Mengidentifikasi asumsi
5. Strategi dan taktik	11. Memutuskan suatu tindakan 12. Berinteraksi dengan orang lain

(Ennis, 1985: 46)

Pentingnya melakukan penilaian yang tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan berpikir kritis menurut Ennis antara lain: 1) untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik, 2) merupakan *feedback* bagi peserta didik tentang kemampuan berpikir kritis yang dimilikinya, 3) sebagai motivasi para peserta didik agar dapat berpikir lebih kritis, 4) sebagai informasi bagi guru jika dikaitkan dengan keberhasilan dalam mengajarkan kemampuan berpikir kritis, dan 5) melaksanakan penelitian dan kajian terhadap pembelajaran kemampuan berpikir kritis dan masalah-masalahnya (Hidayat *et al.*, 2016: 1114).

2.2. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Pada masa pandemi Covid-19 kegiatan belajar lebih banyak dilakukan di rumah. Ini adalah tantangan bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang tetap berpusat pada peserta didik. Dibutuhkan pembelajaran yang fleksibel dan terbalik. Apabila biasanya siswa diberikan tugas setelah penyampaian materi di kelas, maka kini sudah saatnya guru mulai menyampaikan materi sebelum kegiatan

belajar di kelas terjadi serta membutuhkan alat dan media bantu. Dibutuhkan penerapan model *flipped classroom* yang dimaknai sebagai model kelas terbalik yang membutuhkan alat bantu web untuk menjadi pemandu (Baker, 2000: 12).

Bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* diterapkan pada model *flipped classroom*. Alasan peneliti memilih model *flipped classroom* adalah sebagai jawaban atas berbagai permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan model-model pembelajaran inovatif pada masa pandemi Covid-19. Pembelajaran tatap muka terbatas dengan waktu pertemuan tatap muka tidak setiap hari, menjadi peluang bagi guru untuk menggunakan model *flipped classroom*.

2.2.1. Definisi Model *Flipped Classroom*

Flipped classroom merupakan sebuah strategi dan metode pembelajaran membalikkan (*flip*) kondisi kelas konvensional (Nofrion, 2019: 1). *Flipped classroom is a Rotation-model implementation in which within a given course or subject (e.g., math), students rotate on a fixed schedule between face-to-face teacher-guided practice (or projects) on campus during the standard school day and online delivery of content and instruction of the same subject from a remote location (often home) after school.* *Flipped classroom* adalah implementasi model rotasi di mana dalam kursus atau mata pelajaran tertentu, siswa berputar pada jadwal tetap antara praktik (atau proyek) yang dipandu guru tatap muka di kampus selama hari sekolah standar dan pengiriman konten dan pengajaran secara *online* tentang subjek yang sama dari lokasi terpencil setelah sekolah (Staker & Horn, 2012: 10). Guru memberi materi secara tidak langsung sebelum pertemuan di kelas. Siswa ditugasi untuk mempelajari materi baik dalam bentuk bahan bacaan, gambar, video, film, ataupun dalam bentuk multimedia interaktif. Pada pertemuan secara langsung di dalam kelas, siswa akan berdiskusi tentang materi pelajaran.

Model pembelajaran seperti ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dan memahami materi pelajaran sebelum bertemu dengan gurunya. Pertemuan dengan guru dalam hal ini bisa terjadi secara langsung (pembelajaran dengan metode luring) ataukah secara tidak langsung (pembelajaran dengan metode

daring). Pembelajaran daring dilakukan untuk memberikan materi, sedangkan luring digunakan pada saat siswa bertemu dengan guru di dalam kelas dan membahas tugas, kasus atau *problem solving* akan lebih mudah membangun kesiapan belajar siswa jika guru menggunakan model *flipped classroom*. Sejalan dengan pendapat Nicolas bahwa model *flipped classroom* siswa mempunyai tanggung jawab pada pembelajaran mereka ketika mereka melihat video di rumah maupun saat pengorganisasian pembelajaran di kelas (Nofrion, 2019: 2).

Memiliki pengetahuan dan kemampuan awal (*cognitive entry behaviour*) diharapkan dapat membuat peserta didik lebih siap dan lebih interaktif dalam pembelajaran (Nofrion, 2019: 2). Peran guru sebagai penyampai informasi (*transfer of knowledge*) semakin berkurang dan bergeser menjadi fasilitator pembelajaran melalui tugas-tugas dan rancangan aktivitas yang menantang. Tidak semua materi harus dijelaskan secara verbalis. Siswa sudah belajar di rumah melalui berbagai sumber dan media pembelajaran yang telah disiapkan guru. Pada model ini guru diharapkan memiliki kemampuan literasi data dan ICT yang memadai serta memiliki kreatifitas tanpa batas.

2.2.2. Karakteristik Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajaran *flipped classroom* dilaksanakan dengan meminimalkan jumlah instruksi langsung oleh guru kepada siswanya dalam mengajarkan materi dan memaksimalkan waktu untuk berinteraksi satu sama lain dalam membahas permasalahan terkait. Pembelajaran *flipped classroom* lebih menekankan pada pemanfaatan waktu di dalam maupun di luar kelas agar pembelajaran lebih bermutu sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Karakteristik model pembelajaran *flipped classroom* yang membedakannya dengan model pembelajaran biasa adalah: 1) Perubahan penggunaan waktu kelas; 2) Perubahan penggunaan waktu di luar kelas; 3) Melakukan kegiatan yang secara tradisional dianggap pekerjaan rumah di kelas; 4) Melakukan kegiatan yang secara tradisional dianggap di dalam kelas, di luar kelas; 5) Kegiatan di dalam kelas menekankan pembelajaran aktif, *peer learning* dan pemecahan masalah; 6)

Aktivitas pra dan pasca kelas; dan 7) Penggunaan teknologi, terutama video (Abeysekera & Dawson, 2015: 5–6).

Menurut Muir & Geiger karakteristik belajar dengan model *flipped classroom* adalah: 1) Sarana untuk meningkatkan interaksi dan waktu kontak pribadi antara siswa dan guru. 2) Memberikan siswa ruang untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. 3) Ruang kelas dimana guru bukan disebut sebagai orang bijak di atas panggung melainkan memberi panduan di sisi siswa. 4) Mencampurkan instruksi langsung dengan pembelajaran konstruktivis. 5) Kelas dimana siswa yang tidak hadir, tidak akan ketinggalan pelajaran. 6) Kelas tempat konten diarsipkan secara permanen untuk ditinjau dan diperbaiki. 7) Kelas tempat semua siswa terlibat di dalam pembelajarannya. 8) Tempat dimana semua siswa menerima pendidikan yang dipersonalisasi (Imania & Bariah, 2020: 47).

Aspek yang harus terpenuhi dalam menerapkan model *flipped classroom* (Muthmainah, 2016: 1) antara lain:

- 1) Lingkungan yang fleksibel; berkaitan dengan rancangan waktu dan ruang belajar sesuai kebutuhan peserta didik, pengamatan dan pengawasan terhadap peserta didik untuk melakukan penilaian yang tepat, penyediaan berbagai cara agar peserta didik dapat mempelajari dan menguasai materi pelajaran.
- 2) Budaya belajar; berkaitan dengan pemberian kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri, merinci konten atau materi pelajaran ke dalam beberapa tahap sehingga dipahami oleh peserta didik.
- 3) Konten pembelajaran yang dibuat; berkaitan dengan konsep yang terdapat pada konten pembelajaran lebih kepada instruksi secara langsung agar mudah dipahami peserta didik dengan caranya sendiri, mengembangkan konten atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menyediakan berbagai konten agar mudah diakses dan relevan untuk semua peserta didik
- 4) Pendidik yang profesional; berkaitan dengan kompetensi pendidik dalam membimbing semua peserta didik secara individu, kelompok dan memberikan umpan balik, melakukan penilaian formatif selama pembelajaran di kelas berlangsung dan melakukan pengamatan untuk menginformasikan instruksi berikutnya, berkolaborasi dan melakukan refleksi dengan pendidik lainnya.

2.3. Bahan Ajar Berbasis *Articulate Storyline*

2.3.1. Mengenal *Articulate Storyline*

Adam Schwartz mendirikan perusahaan *Articulate* pada tahun 2002 dengan visi untuk memudahkan dunia belajar dengan mengkonseptualisasikan dan mendorong desain untuk setiap produk *articulate*, salah satunya adalah *articulate storyline*. Hingga saat ini *articulate storyline* telah berkembang menjadi beberapa versi yaitu versi 1, 2, 3, dan 360.

Articulate storyline merupakan *software* yang diluncurkan pada tahun 2014 yang memiliki kemampuan untuk menggabungkan *slide*, *flash (swf)*, video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi dan memiliki fungsi serupa dengan *microsoft powerpoint* (Darnawati *et al.*, 2019: 10).

Articulate storyline adalah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional (Setyaningsih *et al.*, 2020: 145). *Articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* secara simpel dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun *word processing*, melalui *template* yang dipublish baik *offline* maupun *online*. Pada penelitian ini *articulate storyline* diartikan sebagai sebuah aplikasi (*software*) untuk mempresentasikan bahan atau materi pelajaran yang dapat berbentuk gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi.

2.3.2. Perbandingan Versi *Articulate Storyline*

Software articulate storyline hingga saat ini terus berkembang dari *articulate storyline 1*, *articulate storyline 2*, *articulate storyline 3*, dan *articulate storyline 360*. Versi yang digunakan pada pengembangan produk ini adalah versi 3. Masing-masing versi memiliki karakteristik berbeda seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2.2. Perbandingan Versi *Software Articulate Storyline*

	Characteristics	Version			Characteristics	Version		
		2	3	360		2	3	360
1.	<i>Content Library 360</i>		✓		52. <i>Accessible Player Control</i>	✓	✓	
2.	<i>Content Library 360 Templates</i>		✓		53. <i>Adjustable Accessibility Settings</i>	✓	✓	
3.	<i>Content Library 360 Characters</i>		✓		54. <i>Accessible Player</i>	✓	✓	
4.	<i>9+ Million Content Library 360 Photos, Illustrations, Icons, and Videos</i>		✓		55. <i>Modern Text Rendering</i>	✓	✓	
5.	<i>Integration with Review 360 for Stakeholder Reviews</i>		✓		56. <i>HTML5-Only CD Courses</i>	✓	✓	
6.	<i>Team Slides for Articulate 360 Teams</i>		✓		57. <i>Enhanced Restricted/Locked Navigation</i>	✓	✓	
7.	<i>Media Library</i>		✓		58. <i>Responsive Player for Tablets and Smartphones</i>	✓	✓	
8.	<i>Uncompressed Audio</i>		✓		59. <i>Responsive Preview Toolbar</i>	✓	✓	
9.	<i>SVG Support</i>		✓		60. <i>Responsive Playback Restrictions</i>	✓	✓	
10.	<i>Convert Text to Speech</i>		✓		61. <i>HTML5 Gesture Support</i>	✓	✓	
11.	<i>Text-to-Speech Closed Captions</i>		✓		62. <i>Superior HTML5 Output</i>	✓	✓	
12.	<i>Slide Numbers</i>		✓		63. <i>Publish to HTML5 First/Only</i>	✓	✓	
13.	<i>One-Click Slide Insert</i>		✓		64. <i>Closed Captions Editor</i>	✓	✓	
14.	<i>Default Slide Size</i>		✓		65. <i>Import Closed Captions</i>	✓	✓	
15.	<i>Object Editing Enhancements</i>		✓		66. <i>Custom Fonts for Closed Captions</i>	✓	✓	
16.	<i>Insert Pictures as States</i>		✓		67. <i>Toggle Captions On/Off with Triggers</i>	✓	✓	
17.	<i>Fine-Tune Motion Paths</i>		✓		68. <i>Dial Interactions</i>	✓	✓	
18.	<i>Elapsed Time Variables</i>		✓		69. <i>Orient Objects to Motion Paths</i>	✓	✓	
19.	<i>Random Number Variable</i>		✓		70. <i>Rename Motion Paths</i>	✓	✓	
20.	<i>New Triggers Panel and Workflow</i>		✓		71. <i>Trigger Action When Objects Intersect</i>	✓	✓	
21.	<i>360° Images</i>		✓		72. <i>Trigger Action When Object Intersection Ends</i>	✓	✓	
22.	<i>Jump-to-Time Trigger</i>		✓		73. <i>Trigger Action When Object Enters Slide</i>	✓	✓	
23.	<i>Course Completion Trigger</i>		✓		74. <i>Trigger Action When Object Leaves Slide</i>	✓	✓	
24.	<i>Preview Selected Scenes & Slides</i>		✓		75. <i>Edit Properties for Multiple Layers Simultaneously</i>	✓	✓	
25.	<i>LRS Support</i>		✓		76. <i>Duplicate Multiple Layers Simultaneously</i>	✓	✓	
26.	<i>Custom xAPI Statements</i>		✓		77. <i>Square-CornerRadius Styles</i>	✓	✓	
27.	<i>xAPI Debug Tool</i>		✓		78. <i>Broadcast-Level Audio Optimization</i>	✓	✓	
28.	<i>Publish to cmi5</i>		✓		79. <i>Picture Placeholders Can Be Any Shape</i>	✓	✓	
29.	<i>Publish to Video</i>		✓		80. <i>Images Scale and Crop to Fill Picture Placeholders</i>	✓	✓	
30.	<i>Modern Player</i>		✓		81. <i>Triggers Remain When Swapping Out Placeholder Images</i>	✓	✓	
31.	<i>Modern Player Custom Color</i>		✓		82. <i>New Design Elements for Result Slides</i>	✓	✓	
32.	<i>Modern Player Course Cover Photo</i>		✓		83. <i>Publish Scenes or Slides</i>	✓	✓	
33.	<i>Modern Player Accessible Contrast</i>		✓		84. <i>Best Right-to-Left Language Support</i>	✓	✓	
34.	<i>Modern Player Two-Color Focus Indicator</i>		✓		85. <i>Section 508 Accessibility Support in HTML5 Output</i>	✓	✓	
35.	<i>Modern Player Captions Font Size</i>		✓		86. <i>Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0 Support in HTML5 Output</i>	✓	✓	
36.	<i>Modern Player Logo Alt Text</i>		✓					
37.	<i>Modern Player Zoom</i>		✓					
38.	<i>Conditional Seekbar</i>		✓					
39.	<i>Glossary Import and Export</i>		✓					
40.	<i>Review and Retry Only Incorrect Questions</i>		✓					
41.	<i>Score Only Viewed Questions</i>		✓					
42.	<i>Expanded Quiz Tracking</i>		✓					
43.	<i>Track Multiple Completion Criteria</i>		✓					
44.	<i>Enhanced Word Translation</i>		✓					
45.	<i>Text Autofit</i>		✓					
46.	<i>Text Styles</i>		✓					
47.	<i>Hyperlink States</i>		✓					
48.	<i>More Custom Text Styles</i>		✓					
49.	<i>Accessible Text</i>		✓					
50.	<i>Accessible Semantic Formatting</i>		✓					
51.	<i>Accessible Text Styles</i>		✓					

87.	<i>Structure Text with Tables</i>	✓	✓	128.	<i>Import Slides from Your Template Library</i>	✓	✓	✓
88.	<i>Define Custom Tab Order in HTML5 Output</i>	✓	✓	129.	<i>Import Slides from PowerPoint</i>	✓	✓	✓
89.	<i>Adjustable Player Font Size in HTML5 Output</i>	✓	✓	130.	<i>Import Quizmaker Quizzes</i>	✓	✓	✓
90.	<i>Skip Player Navigation with Screen Readers in HTML5 Output</i>	✓	✓	131.	<i>Import Engage Interactions</i>	✓	✓	✓
91.	<i>Language ID for Screen Readers in HTML5 Output</i>	✓	✓	132.	<i>Illustrated and Photographic Characters</i>	✓	✓	✓
92.	<i>Find and Replace Fonts</i>	✓	✓	133.	<i>Story View</i>	✓	✓	✓
93.	<i>Detect Missing Fonts</i>	✓	✓	134.	<i>Timeline</i>	✓	✓	✓
94.	<i>Streamlined Interface with Form/Slide View Toggle</i>	✓	✓	135.	<i>Design Themes</i>	✓	✓	✓
95.	<i>WYSIWYG Text Editor</i>	✓	✓	136.	<i>Color Themes</i>	✓	✓	✓
96.	<i>Custom Character, Line, and Paragraph Spacing</i>	✓	✓	137.	<i>Font Themes</i>	✓	✓	✓
97.	<i>Custom Bullets</i>	✓	✓	138.	<i>Slide Masters</i>	✓	✓	✓
98.	<i>Support for Special Font Characters</i>	✓	✓	139.	<i>Feedback Masters</i>	✓	✓	✓
99.	<i>Typographic Ligatures</i>	✓	✓	140.	<i>Storyline Templates</i>	✓	✓	✓
100.	<i>Dockable Panels</i>	✓	✓	141.	<i>Format Painter</i>	✓	✓	✓
101.	<i>Localized Interface</i>	✓	✓	142.	<i>Define Default Object Styles and Formatting</i>	✓	✓	✓
102.	<i>AutoRecovery</i>	✓	✓	143.	<i>Zooming and Panning</i>	✓	✓	✓
103.	<i>Enhanced Eyedropper Tool</i>	✓	✓	144.	<i>Slide Layers</i>	✓	✓	✓
104.	<i>Motion Path Animations</i>	✓	✓	145.	<i>Built-In Object States</i>	✓	✓	✓
105.	<i>Relative Start Points for Motion Paths</i>	✓	✓	146.	<i>Custom Object States</i>	✓	✓	✓
106.	<i>More Entrance and Exit Animations</i>	✓	✓	147.	<i>Character Expression States</i>	✓	✓	✓
107.	<i>Animation Painter</i>	✓	✓	148.	<i>Drag-and-Drop States</i>	✓	✓	✓
108.	<i>More Slide Transitions</i>	✓	✓	149.	<i>Triggers</i>	✓	✓	✓
109.	<i>Trigger Action When Timeline Reaches Specific Time/Cue Point</i>	✓	✓	150.	<i>Right-Click Triggers</i>	✓	✓	✓
110.	<i>Trigger Action When Animation Completes</i>	✓	✓	151.	<i>Variables</i>	✓	✓	✓
111.	<i>Trigger Hidden and Disabled States for Player Buttons</i>	✓	✓	152.	<i>Lightboxes</i>	✓	✓	✓
112.	<i>Slider Interactions</i>	✓	✓	153.	<i>Buttons</i>	✓	✓	✓
113.	<i>Copy Layers from One Slide to Another</i>	✓	✓	154.	<i>Button Sets/Hotspots</i>	✓	✓	✓
114.	<i>Support for Uncompressed Videos</i>	✓	✓	155.	<i>Data-Entry Fields</i>	✓	✓	✓
115.	<i>Import Questions from Excel Spreadsheets and Text Files</i>	✓	✓	156.	<i>Interactive Markers</i>	✓	✓	✓
116.	<i>Negative Scoring</i>	✓	✓	157.	<i>Mouse Cursors</i>	✓	✓	✓
117.	<i>Optional Read-Only Seekbar</i>	✓	✓	158.	<i>Hyperlinks</i>	✓	✓	✓
118.	<i>HTML5 Output for Android OS</i>	✓	✓	159.	<i>Scrolling Panels</i>	✓	✓	✓
119.	<i>Articulate Mobile Player Output for Android OS</i>	✓	✓	160.	<i>Reusable Screen Recordings</i>	✓	✓	✓
120.	<i>Superior Section 508 Accessibility Support in Flash Output</i>	✓	✓	161.	<i>Software Simulations with Auto-Generated Captions and Hotspots</i>	✓	✓	✓
121.	<i>Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0 Support in Flash Output</i>	✓	✓	162.	<i>Action Fine Tuning for Software Simulations</i>	✓	✓	✓
122.	<i>Language ID for Screen Readers in Flash Output</i>	✓	✓	163.	<i>Import, Record, and Edit Videos</i>	✓	✓	✓
123.	<i>Intuitive Interface for Easy Authoring</i>	✓	✓	164.	<i>Import, Record, and Edit Audio</i>	✓	✓	✓
124.	<i>Custom Slide Sizes</i>	✓	✓	165.	<i>Import and Edit Images</i>	✓	✓	✓
125.	<i>Adjustable Player Font Size in Flash Output</i>	✓	✓	166.	<i>Capture Screenshots</i>	✓	✓	✓
126.	<i>Skip Player Navigation with Screen Readers in Flash Output</i>	✓	✓	167.	<i>Add Shapes and Captions</i>	✓	✓	✓
127.	<i>Import Scenes and Slides from other Storyline Projects</i>	✓	✓	168.	<i>Import Flash Movies</i>	✓	✓	✓
				169.	<i>Embed Web Objects</i>	✓	✓	✓
				170.	<i>Entrance and Exit Animations</i>	✓	✓	✓
				171.	<i>Slide Transitions</i>	✓	✓	✓
				172.	<i>20 Form-Based Question Types</i>	✓	✓	✓
				173.	<i>Convert Slide to Freeform Interaction</i>	✓	✓	✓
				174.	<i>Drag-and-Drop< Freeform Interactions</i>	✓	✓	✓

175. <i>Pick-One Freeform Interactions</i>	✓	✓	✓	196. <i>Attach Resources</i>	✓	✓	✓
176. <i>Pick-Many Freeform Interactions</i>	✓	✓	✓	197. <i>Glossary</i>	✓	✓	✓
177. <i>Text-Entry Freeform Interactions</i>	✓	✓	✓	198. <i>Custom Player Tabs</i>	✓	✓	✓
178. <i>Hotspot Freeform Interactions</i>	✓	✓	✓	199. <i>Resume Playback</i>	✓	✓	✓
179. <i>Shortcut-Key Freeform Interactions</i>	✓	✓	✓	200. <i>Preview Slides, Scenes, and Entire</i>	✓	✓	✓
180. <i>Add Multiple Quizzes to the Same Course</i>	✓	✓	✓	201. <i>HTML5 Output for Windows, Mac, and Apple iOS</i>	✓	✓	✓
181. <i>Question Banks</i>	✓	✓	✓	202. <i>Flash Output for Flash-Enabled Browsers</i>	✓	✓	✓
182. <i>Randomize Questions</i>	✓	✓	✓	203. <i>Articulate Mobile Player Output for Apple iOS</i>	✓	✓	✓
183. <i>Slide View</i>	✓	✓	✓	204. <i>Publish for Web</i>	✓	✓	✓
184. <i>Form View</i>	✓	✓	✓	205. <i>Publish for xAPI (Tin Can API)</i>	✓	✓	✓
185. <i>Customizable Passing Score Time Limit</i>	✓	✓	✓	206. <i>Publish for SCORM 2004</i>	✓	✓	✓
186. <i>Optional Answer Shuffling Customizable Feedback</i>	✓	✓	✓	207. <i>Publish for SCORM 1.2</i>	✓	✓	✓
187. <i>Branching</i>	✓	✓	✓	208. <i>Publish for AICC</i>	✓	✓	✓
188. <i>Customizable Result Slide</i>	✓	✓	✓	209. <i>Publish for CD and Other Local Destinations</i>	✓	✓	✓
189. <i>Quiz Review and Remediation</i>	✓	✓	✓	210. <i>Publish for Microsoft Word</i>	✓	✓	✓
190. <i>Set the Number of Quiz</i>	✓	✓	✓	211. <i>Right-to-Left Language</i>	✓	✓	✓
191. <i>Print Quiz Results</i>				212. <i>Double-Byte Character Support</i>	✓	✓	✓
192. <i>Customizable Player</i>	✓	✓	✓	213. <i>Translation Features</i>	✓	✓	✓
193. <i>Multi-Level Course Menu</i>				214. <i>Section 508 Accessibility Support</i>	✓	✓	✓
194. <i>Display Slide Notes or Transcript</i>	✓	✓	✓				
195. <i>Attach Resources</i>	✓	✓	✓				

Sumber: www.articulate.com

2.3.3. Kelebihan-kelebihan *Articulate Storyline*

Articulate storyline memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan (Darnawati *et al.*, 2019: 10). *Software* ini sebenarnya cukup menarik untuk diaplikasikan dalam pembuatan bahan ajar. Bahan ajar yang diciptakan menggunakan aplikasi *articulate storyline* tidak kalah menarik dengan bahan ajar interaktif lainnya (Purnama & Asto B, 2014: 276). *Articulate storyline* menyediakan berbagai macam *template* yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes (Yasin & Ducha, 2017: 170). *Software articulate storyline* dapat berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) interaktif. Oleh karena itu perlu dipelajari cara merencanakan sebuah *storyline project*, menciptakan presentasi menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai

media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *storyline quiz* lalu publikasikan *project* yang telah dibuat. *Articulate storyline* digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna). Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan seni, yang dapat menghasilkan presentasi yang menarik dan dapat membuat peserta didik tertarik (Pratama, 2019: 22).

Beberapa kelebihan *software articulate storyline* antara lain: 1) dapat dibuat sendiri dengan mudah baik yang sudah berpengalaman maupun belum; 2) dapat memasukkan beberapa bentuk *file*, seperti *powerpoint*, *flash*, video; 3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *articulate storyline*; 4) terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa meng-*import* dari *file* yang berada di luar; dan 5) Memberikan konten yang interaktif karena lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran (Nurjanah, 2015: 27). *Software articulate storyline* mendukung fitur seperti *flash* dalam pembuatan animasi namun memiliki interface yang simpel seperti *powerpoint*. Fitur *articulate storyline* yang lengkap layaknya *flash* dan *interface* semudah *powerpoint* menjadikan *articulate storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Program *articulate storyline* memiliki ciri khas yakni terdapat menu seperti tombol *zoom* untuk memperbesar gambar, tombol tanya untuk melihat penjelasan lebih dalam dari materi, serta tombol navigasi yang berupa *next*, *back* dan *submit* yang selalu berada di bawah layar dan sudah tersedia (Minkova, 2016: 2).

Alasan dibutuhkannya *software articulate storyline* ini dalam pembuatan bahan ajar adalah: 1) memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan di tengah kesibukan guru, (2) menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru (Rafmana & Chotimah, 2018: 54).

2.3.4. Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar Berbasis *Articulate Storyline*

Langkah-langkah meng-*install articulate storyline* (Nurjanah, 2015: 28–29):

- a. Mengklik kanan pada menu *starts*.
- b. Kemudian mengklik *explore* maka muncul jendela *start* dan mencari *software articulate storyline*.
- c. Klik dua kali pada *setup articulate storyline*.
- d. Setelah muncul jendela *install articulate storyline*, kemudian mengklik *next*.
- e. Selanjutnya muncul *sidebar* dan klik *I accept the terms of license agreement*.
- f. Muncul daftar *Articulate Presenter, Engage Quizmaker, dan Video Encoder*, kemudian mengklik *next*.
- g. Setelah selesai muncul *sidebar installshield articulate*, lalu mengklik *install*.
- h. Kemudian muncul *installshield wizard articulate*, menunggu sampai *install* selesai, setelah selesai lalu klik *finished*.
- i. Setelah selesai di-*install*, maka masukkan *crack articulate*, dan *software articulate storyline* siap untuk digunakan.

Sebelum membuat desain pembelajaran berbasis *articulate storyline*, harus dipersiapkan terlebih dahulu perangkat pembelajaran dan bahan materi yang akan disajikan, diantaranya adalah : a) Buku sumber materi pembelajaran, silabus, dan RPP; b) *Software articulate storyline*; dan c) yang lain dapat berupa gambar, video, musik, dan sebagainya (Nurjanah, 2015: 28).

Langkah-langkah pembuatan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline*:

- a. Aktifkan program *articulate storyline*, kemudian klik dua kali *icon articulate storyline*.
- b. Setelah terbuka, pilih *create a new project*, maka muncul lembar kerja *articulate storyline*.
- c. Mengisi *form properties* dengan kata *operating system*.
- d. Selanjutnya klik *introduction text*
- e. Ketik “pembukaan” pada *title*, dilanjutkan dengan menuliskan pada *introduction text (form dengan tulisan type you introduction here)*.

- f. Untuk memasukkan audio dengan mengklik *import audio file* pada *title* “pembukaan” dengan mengklik *add* media untuk memasukkan foto, gambar atau video yang akan dijadikan bahkan untuk memberikan ciri khas pada tampilan “pembukaan” ini.
- g. Mepublish menjadi media interaksi dengan cara klik CD kemudian memilih lokasi untuk menyimpan hasil publishnya dengan pilihan *web*, *articulate online*, LMS, atau CD.
- h. Setelah dipilih lokasi penyimpanan hasil publish, maka media *articulate storyline* sudah terpublish (Nurjanah, 2015: 29–30).

2.3.5. Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran setidaknya memiliki beberapa prinsip: 1) kebermaknaan, yaitu bahwa bahan ajar menekankan pada pemenuhan dorongan para peserta didik sehingga dapat menuangkan ide, gagasan, dan informasi baik lisan maupun tertulis; 2) prinsip keotentikan yang menekankan pada penggunaan bahasa dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar para peserta didik; 3) prinsip keterpaduan yang menggarisbawahi pada keutuhan isi bahan ajar dan tiap bagian saling terkait sehingga dapat dimaknai secara utuh; 4) prinsip keberfungsian dimaknai bahwa bahan ajar harus memberikan peluang bagi penggunanya untuk terlibat dan memanfaatkannya secara maksimal untuk dapat memiliki kompetensi tertentu; 5) prinsip performansi komunikatif dimaknai bahwa bahan ajar harus menyediakan pengalaman belajar yang dapat mendukung tercapainya kompetensi tertentu; 6) prinsip keberlanjutan (kontekstual), bahwa bahan ajar harus menyajikan fakta atau peristiwa nyata yang bermakna bagi pengembangan kompetensi peserta didik secara maksimal; 7) prinsip penilaian, bahwa bahan ajar yang dikembangkan memuat ukuran ketercapaian kompetensi peserta didik dan mengarahkan peserta didik dalam belajar untuk memaksimalkan kompetensinya (Kosasih, 2021).

2.4. Teori-Teori Belajar

Untuk mengembang sebuah media pembelajaran, maka seorang guru harus memahami teori-teori belajar sesuai dengan kebutuhan. Tujuan memahami teori belajar dalam tahapan ini adalah agar media yang dihasilkan dapat digunakan serta memberikan pengaruh nyata kepada peserta didik baik berkaitan dengan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

2.4.1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan merupakan perolehan individu melalui keterlibatan aktif dalam menempuh proses belajar (Pribadi, 2010: 157). Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat yang berpandangan bahwa pengetahuan yang kita miliki adalah hasil konstruksi atau bentukan diri kita sendiri. Karenanya, kita akan memiliki pengetahuan apabila kita terlibat aktif dalam proses penemuan pengetahuan dan pembentukan dalam diri kita.

Berdasarkan teori konstruktivistik, peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Tuntutan pada teori konstruktivistik lebih terletak pada penyelesaian sebuah masalah dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam teori konstruktivistik.

Media pembelajaran yang kembangkan menggunakan *software Articulate Storyline* dapat membantu peserta didik menemukan dan mentransformasikan informasi-informasi kompleks. Teori konstruktivistik ini menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi peserta didik, Melalui media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan ide-ide terbaiknya yang berguna dalam proses pemecahan masalah.

2.4.2. Teori Belajar Koneksionisme Thorndike

Edward Lee Thorndike berpendapat bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat sedangkan respon dari adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Bentuk paling dasar dari belajar adalah “*trial and error learning* atau *selecting and connecting learning*” dan berlangsung menurut hukum-hukum tertentu (Simanjuntak, 2020: 51). Proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Stimulus diharapkan timbul respon yang maksimal. Perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkret (dapat diamati) atau tidak konkret (tidak dapat diamati).

Kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* adalah bahwa media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan senang untuk belajar karena stimulus yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan. Dengan memberikan respon maka akan terjalin koneksi atau hubungan antara multimedia sebagai stimulus dengan respon peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2.5. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian yang relevan merupakan upaya penulis untuk mencari perbandingan, membantu penulis memposisikan penelitiannya, dan menunjukkan orisinalitas penelitiannya. Berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang dilakukannya, membuat ringkasan dari penelitian lain baik yang sudah terpublikasi maupun yang belum terpublikasi.

Satu, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Syawaludin, Gunarhadi, dan Peduk Rintayati (2019) yang berjudul “*Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning*”. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R & D) menggunakan model pengembangan menurut Sukmadinata terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan model, dan pengujian model. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk media menentukan indikator pembelajaran, pemrograman, tampilan, dan kurikulum. Uji lapangan utama diperoleh value = $0,002 < 0,05$ maka dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak. Siswa berpikir kritis menggunakan multimedia interaktif berbasis augmented reality lebih baik daripada sebelum menggunakannya. Diperoleh multimedia interaktif berbasis augmented reality yang layak digunakan sesuai dengan pandangan para ahli dan pengguna (Syawaludin et al., 2019, 331–344).

Posisi penelitian ini jika dikaitkan relevansinya dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Syawaludin, dkk yaitu bahwa bahan ajar yang akan dikembangkan tetap dalam klasifikasi multimedia interaktif, tetapi tidak berbasis pada *augmented reality* (AR) melainkan berbasis pada *articulate storyline* (AS). Tingkat kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh seorang anak SD tentu saja berbeda dengan yang harus dimiliki oleh para peserta didik jenjang SMA terutama dalam pembelajaran Sosiologi yang syarat akan tuntutan untuk dapat mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Ditinjau dari tingkat berpikir kritisnya, tentu saja seorang anak pada jenjang SMA dihadapkan pada tingkat kesulitan lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada jenjang SD. Melihat berbagai tinjauan tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan kajian pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline* untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian Syawaludin, dkk tidak menekankan pada penggunaan sebuah model pembelajaran tertentu, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penggunaan model pembelajaran *flipped classroom*. Penggunaan model ini menurut peneliti dapat dijadikan solusi atas kebutuhan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam masa pandemi Covid-19.

Dua, penelitian yang dilakukan oleh Eka Pratiwi, Suryanti, dan Elok Sudibyo (2021) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Socio Scientific Issues* dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini adalah *research and development* menggunakan model DDD-E yang dikembangkan oleh Ivers and Barron dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) hasil tes keterampilan berpikir kritis seluruh siswa yang mendapatkan nilai di atas ketuntasan belajar minimal ≥ 75 dinyatakan tuntas dengan rata-rata nilai post-test 91.2 dan skor n-gain sebesar 0.8 dalam kategori tinggi (b) siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis *Socio Scientific Issues* dengan menggunakan multimedia interaktif yang dapat dilihat dari persentase respon siswa sebesar 92% (Pratiwi et al., 2021: 273–278).

Posisi penelitian ini jika dikaitkan relevansinya dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk yaitu bahwa bahan ajar yang akan dikembangkan tetap dalam klasifikasi multimedia interaktif, tetapi tidak berbasis *Socio Scientific Issues* melainkan berbasis pada *articulate storyline* (AS). Kemampuan berpikir kritis yang hendak dicapai dalam penelitian Pratiwi, dkk lebih mengarah pada penciptaan kondisi diri siswa pada proses pembelajaran yang dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan berpikir kritis. Pada penelitian ini, peserta didik kelas XI jenjang SMA diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya sesuai dengan indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Ennis. Seorang anak pada jenjang SMA dihadapkan pada tingkat kesulitan lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada jenjang SD. Melihat berbagai tinjauan tersebut, peneliti memandang penting melakukan kajian pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline* untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI SMA.

Tiga, penelitian yang dilakukan oleh M. Yakob, Saiman, Sofiyon, R.P. Sari, dan R.A.Z. El Islami (2020) berjudul “*The Effectiveness of Science Experiment Through Multimedia Teaching Materials to Improve Students’ Critical Thinking*”. Penelitian eksperimen ini menggunakan metode *quasi-experiment dengan desain*

pretest to posttest control group design. Penelitian ini mencoba untuk mengeksplorasi efek dari tiga bentuk pengajaran multimedia yang berbeda terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam konteks laboratorium IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video dan animasi memiliki efek yang lebih besar dalam keterampilan berpikir kritis dalam konteks laboratorium sains daripada gambar statis dan kinerja observasi. Selain itu, video animasi dalam penyajiannya dapat membantu siswa untuk memahami percobaan dan belajar IPA dengan mudah (Yakob et al., 2020: 1–5).

Yakob dkk lebih menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis menggunakan bahan ajar berupa multimedia interaktif dalam bentuk video dan animasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di laboratorium. Penelitian Yakob, dkk juga tidak memberikan penekanan terhadap penggunaan model pembelajaran tertentu. Adapun posisi penelitian ini dikaitkan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Yakob, dkk, adalah bahwa bahan ajar yang digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya adalah berbasis *articulate storyline* dan terdapat penekanan pada penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* yang dipandang sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Empat, penelitian yang telah dilakukan oleh Yeni Rima Liana dan Puji Iman Nursuhud (2020) yang berjudul “*Problem-Based Learning Approach with Supported Interactive Multimedia in Physics Learning: Its Effects on Critical Thinking Ability*”. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan tiga tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian lapangan. Hasil uji *normalized-gain* adalah 61,79 untuk kelompok eksperimen dan 49,91 untuk kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Liana & Nursuhud, 2020).

Adapun relevansi dengan penelitian ini adalah bahwa produk yang dihasilkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah sama-sama dalam klasifikasi multimedia pembelajaran. Perbedaannya adalah bahwa dalam

penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis diimplementasikan dalam pembelajaran Sosiologi dengan model *flipped classroom*. Sementara pada penelitian terdahulu menggunakan pembelajaran yang berbasis pada masalah atau *problem based learning*.

Lima, penelitian yang dilakukan oleh Suparno (2017) berjudul “*Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students*”. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan menunjukkan hasil bahwa produk keluaran berupa rencana pembelajaran, soal evaluasi KBK, multimedia e-book interaktif berbasis flash, dan eksperimen semu untuk melihat keefektifan media terhadap KBK. Hasil penelitiannya adalah multimedia e-book mampu meningkatkan KBK siswa SMA dalam pembelajaran ekonomi secara signifikan (Suparno, 2018: 196–206).

Relevansi dengan penelitian ini adalah bahwa produk yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis sama-sama dalam klasifikasi multimedia interaktif. Tetapi bedanya adalah dari jenis konten yang dikembangkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Suparno mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* berbasis *flash* pada pembelajaran Ekonomi SMA, sementara pada penelitian ini mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* dan dilakukan pada pembelajaran Sosiologi. Tentu saja karakteristik pembelajaran ekonomi dan sosiologi memiliki perbedaan dalam objek-objek kajiannya, terlebih pada masa pandemi Covid-19.

Enam, penelitian yang dilakukan oleh Sandy Ariawan (2020) berjudul “*Building Critical Thinking in Covid-19 Pandemic Era: Impossible or I am Possible?*”. Penelitian kuantitatif yang menggunakan regresi linier sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh *blended learning* terhadap berpikir kritis umat Kristen Indonesia siswa selama era pandemi Covid-19. Pembelajaran campuran adalah campuran dari pembelajaran tradisional dan pembelajaran online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* mempengaruhi 81,6% penyesuaian berpikir kritis siswa. Terkait dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan RI harus secara rutin menyelenggarakan lokakarya tentang blended learning bagi para guru (Ariawan, 2020: 127–130).

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Sandy Ariawan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menguji pengaruh penerapan *blended learning* dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya pada penelitian Sandy Ariawan tidak disebutkan spesifikasi model *blended learning* yang digunakan. Sementara pada penelitian ini lebih berfokus pada penerapan salah satu model *blended learning* yaitu model *flipped classroom*. Penelitian yang dilakukan oleh Sandy Ariawan juga tidak melakukan pengembangan produk yang diujikan efektivitasnya seperti penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Tujuh, penelitian yang dilakukan oleh Deni Safitri dan Alwen Bentri (2020) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X”. Penelitian jenis *research and development* ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran sebagai media pembelajaran yang cocok dengan patokan kelayakan media, materi dan efektif pada pelajaran Ekonomi kelas X di SMAS Dian Andalas Padang. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa uji validitas produk menunjukkan produk layak digunakan, untuk aspek materi validator rata-rata 4,4 dalam kategori “sangat baik”. Untuk aspek media berada pada kategori “sangat valid” dengan rata-rata validator 4,57 dan rata-rata validator II sebesar 4,71, dan uji coba produk untuk aspek kepraktisan produk berkategori praktis dengan angka rata-rata 4,75, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ini layak digunakan untuk proses pembelajaran mereka (Sapitri & Bentri, 2020: 01–08).

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan produk berbasis *articulate storyline*. Bedanya, penelitian yang akan dilakukan tidak hanya untuk menghasilkan produk saja, tetapi juga menguji efektifitas produk terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa SMA kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi. Penelitian ini juga diintegrasikan dengan implementasi model *flipped classroom* sebagai salah satu terobosan untuk mencari solusi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada masa pandemi Covid-19.

Delapan, penelitian yang dilakukan oleh Priankalia Arwanda, Sony Irianto, dan Ana Andriani (2020) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian berjenis *research and development* ini menggunakan model pengembangan 4D dengan teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran memperoleh skor rata-rata hasil validator sebesar 4,23 dengan predikat sangat baik. Media pembelajaran *Articulate Storyline* tema 7 dengan model TPS (*think, pair and square*) dapat meningkatkan kompetensi 4C (berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovatif, kolaboratif, dan komunikatif) sesuai tuntutan pembelajaran abad 21. rata-rata 4,73 dengan predikat sangat baik. Respon siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 4,6 dengan predikat sangat baik (Arwanda et al., 2020: 193–204)

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi *articulate storyline* yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada sasaran penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Priankalia, dkk lebih mengarah pada peningkatan kompetensi siswa pada jenjang pendidikan dasar, sedangkan dalam penelitian ini pada siswa kelas XI SMA. Penelitian Priankalia memiliki tujuan lebih luas pada peningkatan kompetensi abad 21, tidak berfokus pada keterampilan berpikir kritis saja. Sedangkan penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Tumijajar ini berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis saja.

Sembilan, penelitian yang dilakukan oleh Ryan Angga Pratama (2018) berjudul “Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan”. Penelitian berjenis *research and development* terdiri dari tiga tahapan utama yang dimodifikasi dari pendapat Borg and Gall yaitu: 1) pendahuluan dan perencanaan, 2) pengembangan produk awal, dan 3) pelaksanaan (validasi, revisi, serta uji coba I dan II). Metode pengumpulan data adalah wawancara, studi dokumentasi, dan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat

dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan menarik minat atau motivasi belajar siswa dalam mempelajari matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika ditinjau berdasarkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitasnya; diperoleh hasil sebagai berikut: Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) Valid dengan rata-rata persentase 87,35%, Praktis dengan persentase 81,53%, dan Efektif dengan sumbangan keberhasilan penggunaan media tersebut pada uji coba sebesar 90,83% (skala kecil) dan 88,13% (skala besar). Berdasarkan capaian hasil belajar siswa, menunjukkan rata-rata di atas 75, meskipun terdapat 3 siswa pada uji coba skala besar yang skor pencapaiannya tepat di angka 75 (Pratama, 2019: 19–35).

Relevansi dengan penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan yang sama yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Bedanya, Ryan Angga hanya mengambil 3 tahapan utama dari sepuluh tahapan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Sementara itu pada penelitian ini mengambil 6 langkah pertama dari 10 langkah secara keseluruhan. Aplikasi yang digunakan memang sama yaitu *articulate storyline*, tetapi dengan versi yang berbeda serta dilakukan terhadap siswa dari jenjang yang berbeda.

Sepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi (2020) berjudul “Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia”. Penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu dengan desain *pretest posttest nonequivalent control group desain* ini bertujuan untuk mendapatkan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD. Hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya (Setyaningsih et al., 2020: 144–156).

Perbedaan tujuan tampak dari penelitian Setyaningsih, dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti lebih mengarahkan pada tujuan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, bukan pada motivasi dan hasil belajar. Selain

itu, penelitian Setyaningsih, dkk tidak melakukan pengembangan produk pembelajaran yang berbasis *articulate storyline*, tetapi hanya melakukan uji pengaruh media berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran Sejarah.

Sebelas, penelitian yang dilakukan oleh Hesta Rafmana, Umi Chotimah, dan Alfiandra (2018) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang”. Penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE dan evaluasi Tessmer. Menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, walkthrough, dokumentasi dan angket. Validasi penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan menggunakan *walkthrough*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran PKn kelas XI SMA Srijaya Negara, Palembang. 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 (Rafmana et al., 2018: 52–65).

Posisi penelitian ini jika dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Rafmana, dkk adalah sama-sama mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada jenjang SMA kelas XI. Perbedaannya terletak pada variabel yang akan ditingkatkan. Variabel yang akan ditingkatkan pada penelitian Rafmana, dkk adalah variabel motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI dalam pembelajaran Sosiologi.

Duabelas, penelitian yang dilakukan oleh Mesiyanto (2020) berjudul “Pengembangan Modul Geografi Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA Al Kautsar Bandar Lampung”. Penelitian berjenis *research and development* ini mencoba untuk menguji keefektifan modul geografi yang telah dikembangkan sebelumnya. Modul Geografi berbasis masalah pada materi Struktur Keruangan dan Interaksi Desa

dan Kota dieksperimentasikan dalam pembelajaran dengan desain *one group pretest posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Modul Geografi berbasis masalah cukup efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan rata-rata Gain ternormalisasi 0,343. Modul Geografi berbasis masalah berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, dan implikasinya dapat membantu siswa dalam belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah (Mesiyanto, 2020: 144–145).

Posisi penelitian ini jika dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Mesiyanto adalah memiliki kesamaan tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada produk bahan ajar yang dikembangkan. Produk bahan ajar yang dikembangkan oleh Mesiyanto adalah berupa Modul cetak, sedangkan pada penelitian ini dikembangkan bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis *articulate storyline* dan dalam penggunaannya membutuhkan perangkat android, tablet, atau laptop, dan jaringan internet.

2.6. Kerangka Pikir

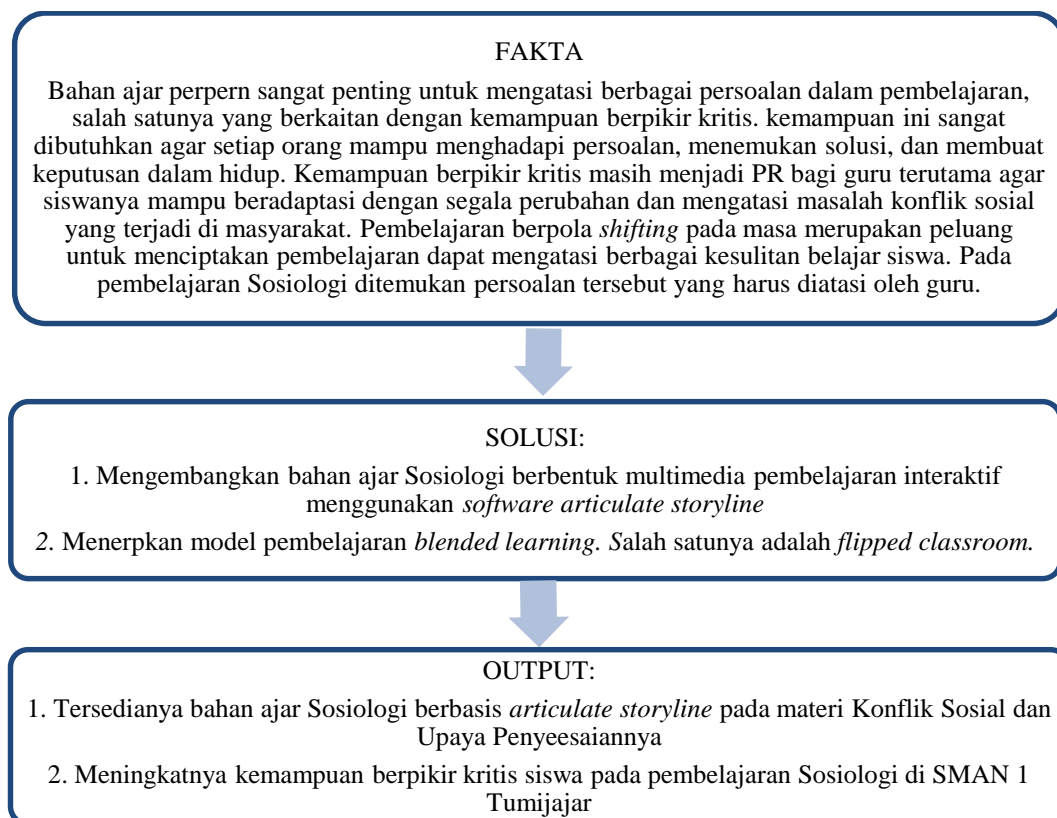
Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan oleh setiap orang untuk dapat menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupannya. Kemampuan ini harus selalu dilatih oleh seseorang dengan berbagai cara, termasuk dalam pendidikan formal di sekolah terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Pada pembelajaran Sosiologi, peserta didik dituntut untuk dapat mengkaji berbagai macam gejala, fenomena, dan fakta sosial yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis harus ditingkatkan.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS SMAN 1 Tumijajar dikaji berdasarkan indikator berpikir kritis menurut Ennis (1985). Gambaran ini dilihat berdasarkan hasil Penilaian Tengah Semester Genap Sosiologi TP 2020/2021. Indikator memberikan penjelasan dasar pencapaian maksimalnya 9,68%, indikator membangun keterampilan dasar dengan pencapaian maksimal 18,18%; indikator menyimpulkan 15,15%; indikator membuat penjelasan lebih lanjut 16,13%; dan indikator strategi dan taktik

30,30%. Jika dilihat dari rata-rata ketercapaian indikator berpikir kritis per kelas, pencapaian tertinggi kelas XI IPS 1 (14,71%), kelas XI IPS 3 (14,55%), kelas XI IPS 2 (13,55%), dan terendah di kelas XI IPS 4 (12,73%).

Guru harus dapat berupaya semaksimal mungkin untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis para peserta didiknya. Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam menjalankan fungsi perencanaan pembelajaran adalah dengan menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, tuntutan kurikulum, dan perkembangan zaman. Selayaknya guru melakukan pengembangan bahan ajar berbasis IT yang dapat digunakan dalam segala keadaan termasuk pada masa pandemi Covid-19. Bahan ajar yang dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik tanpa harus menghadirkan guru di dekat peserta didik. Salah satu bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti bahan ajar Sosiologi pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya dengan berbasis *articulate storyline*.

Penggunaan bahan ajar ini akan dilakukan pada pembelajaran dengan menerapkan model *flipped classroom*. Pemilihan model ini sesuai dengan pola pembelajaran yang dilakukan di lokasi penelitian, dimana SMAN 1 Tumijajar hingga saat ini melakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi 2 shift yaitu *shift A* dan *shift B*. Mereka mengikuti pembelajaran tatap muka terbatas dua hari sekali. Karenanya, peserta didik memiliki waktu satu hari untuk belajar di rumah sebelum mereka belajar di sekolah. Penerapan model *flipped classroom* ini menurut peneliti merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan agar peserta didik memiliki kesiapan sebelum masuk kelas.



Gambar 2.1. Kerangka pikir penelitian

2.7. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2017: 96). Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

- Ho : Tidak terdapat efektivitas penggunaan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelompok eksperimen dengan memperhatikan penerapan *flipped classroom*.
- Ha : Terdapat efektivitas penggunaan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelompok eksperimen dengan memperhatikan penerapan *flipped classroom*

III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. *Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational product* (Walter & Meredith, 1974: 413).

Penelitian dan pengembangan bidang pendidikan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Alasan peneliti memilih model pengembangan ini adalah bahwa tahapan yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall ini sudah meliputi beberapa kegiatan penting diantaranya penelitian awal yang berkaitan dengan analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan pelaporan. Uji coba produk, pengembangan produk, revisi, hingga proses desiminasi dan implementasi juga secara bertahap dilakukan dalam penelitian dan pengembangan menurut pendapat Borg and Gall ini.

3.2. Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Tahapan penelitian dan pengembangan (Walter & Meredith, 1974: 415–416) antara lain: 1) *Research and information collection – includes review of literature, classroom observation, and preparation of report of state of the art*; 2) *Planning – includes defining skills, stating objectives, determining course sequence, and small scale feasibility testing*; 3) *Develop preliminary form of product – includes preparation on instructional materials, handbooks, and evaluation devices*; 4) *Preliminary field testing – conducted in form of 1 to 3 school, using 6 to 12 subjects. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed*;

5) Main product revision – revision of products as suggested by the preliminary field test results; 6) Main field testing – conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subjects. Quantitative data on subjects' precourse and post course performance are collected. Results are evaluated with respect to course objectives and are compared with control group data when appropriate; 7) Operational product revision – revision of products are suggested by main field test results; 8) Operational field testing – conducted in 10 to 30 schools involving 40 to 200 subjects. Interview, observational and questionnaire data are collected and analyzed; 9) Final product revision – revision of product as suggested by operational field test results; 10) Dissemination and distribution – report on product at professional meeting and in journal. Work with a publisher who assumes commercial distribution. Monitor distribution to provide quality control.

Lingkup penelitian dan pengembangan dapat dilihat dari tingkat kebaruan dan kompleksitas produk yang dihasilkan. Dilihat dari kebaruan produk yang dihasilkan, level penelitian dan pengembangan (Sugiono, 2019: 755-756) terbagi dalam 4 penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Pada level 1, penelitian dilakukan untuk menghasilkan sebuah rancangan tanpa melakukan pembuatan dan pengujian produk.
2. Pada level 2, penelitian dilakukan dengan cara menguji validitas produk yang sudah ada. Peneliti tidak melakukan pembuatan atau pengembangan produk.
3. Pada level 3, penelitian dilakukan untuk mengembangkan produk yang telah ada, dilanjutkan dengan membuat rancangan pengembangan, membuat produk, dan menguji keefektifan produk hasil pengembangan tersebut.
4. Pada level 4, sebuah penelitian dilakukan untuk menciptakan produk baru, membuat produk, dan menguji keefektifan produk hasil ciptaan tersebut.

Lingkup penelitian dan pengembangan dilihat dari tingkat kompleksitas produk yang dihasilkan dan diuji terbagi menjadi produk yang utuh dan sederhana (komponen dari suatu produk yang utuh). Kompleksitas produk jika dilihat dari produk yang utuh dan sederhana (berupa komponen) dapat dilihat berbagai varian produk. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam hal ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikategorikan pada level 3.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyederhanakannya sampai pada tahap yang keenam. Alasan penyederhanaan sesuai pendapat Sugiono (2019: 755-756), penelitian dan pengembangan terbagi menjadi 4 level atau tingkat kebaruan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh seorang calon magister atau magister (lulusan S2) berada pada level kebaruan tingkat ketiga yaitu melakukan penelitian untuk mengembangkan produk dan dilanjutkan membuat rancangan pengembangan, membuat produk dan menguji efektivitas penggunaannya.

3.2.1. *Research and Information Collection*

Tahap penelitian awal dilakukan dengan *need assessment* melalui kegiatan pengamatan, pra survey terutama untuk mendapatkan data awal kemampuan siswa, ketersediaan bahan ajar, metode belajar yang sering diimplementasikan di dalam kelas, proses pembelajaran yang telah dilakukan, dan kendala-kendala dalam pembelajaran Sosiologi terutama di masa pandemi Covid-19. Penelitian dapat berawal dari masalah. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa SMAN 1 Tumijajar (Sugiyono, 2012: 78)

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran Sosiologi di kelas XI IPS SMAN 1 Tumijajar diperoleh keterangan bahwa pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tumijajar dilakukan dengan metode tatap muka terbatas. Siswa dalam satu kelas dikelompokkan menjadi kelompok atas (*shift A*) untuk siswa absen atas dan kelompok bawah (*shift B*) untuk siswa absen bawah. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Sosiologi antara lain: modul dalam bentuk pdf, buku cetak, video pembelajaran, blog pembelajaran Sosiologi, dan Portal Rumah Belajar Kemdikbud. Sedangkan ruang kelas virtual yang digunakan adalah *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *kaizala*, dan *whatsapp*.

Gambaran ini menunjukkan kebutuhan bahan ajar yang dipadukan dengan penerapan model pembelajaran inovatif pada masa pandemi Covid-19. Informasi-informasi ini digunakan untuk merumuskan desain produk yang dikembangkan menggunakan *software articulate storyline*.

3.2.2. Perencanaan

Tahapan perencanaan pengembangan bahan ajar yang dilakukan antara lain:

- 1) Menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diambil dari Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sosiologi Kelas XI

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan	3.4. Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat 4.4. Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuh-kembangkan perdamaian di masyarakat.

Sumber: Permendikbud (2020)

- 2) Merumuskan indikator pencapaian kompetensi yang diturunkan dari kompetensi dasar. Berdasarkan kompetensi dasar “Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat” dikembangkan indikator:
 - a. merumuskan pengertian konflik sosial berdasarkan fakta dan pengalaman,
 - b. menelaah berbagai teori konflik sosial,
 - c. menganalisis berbagai faktor penyebab terjadinya konflik sosial,
 - d. mengklasifikasikan berbagai konflik sosial yang terjadi di masyarakat,
 - e. menganalisis dampak terjadinya konflik sosial dalam masyarakat,
 - f. merumuskan alternatif solusi/ upaya penyelesaian konflik sosial.

- 3) Mengembangkan RPP. Tahapan perencanaan selanjutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran dan merumuskan (RPP) (Lampiran 8 halaman 187).
- 4) Mengembangkan instrumen. Indikator kemampuan berpikir kritis diukur dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis yaitu: 1) memberikan penjelasan dasar, 2) membangun keterampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) membuat penjelasan lebih lanjut, dan 5) strategi dan taktik (Ennis, 1985: 46). Indikator kemampuan berpikir kritis dikembangkan menjadi 12 sub indikator tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan 10 sub indikator saja (Tabel 3.12 halaman 87).
- 5) Mengembangkan materi pembelajaran. Materi pembelajaran dikembangkan adalah berupa fakta, bahan diskusi atau kasus, gambar, video, dan evaluasi. Peneliti juga menggunakan isi materi yang ada pada Modul Sosiologi Kelas XI yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020 untuk dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis *articulate storyline* (Lampiran 11 halaman 209).
- 6) Merancang evaluasi. Instrumen yang digunakan sebagai evaluasi untuk mengukur kemampuan berpikir kritis menggunakan soal tipe pilihan ganda. Soal evaluasi berjumlah 20 butir dengan masing-masing butir pertanyaan terdiri dari 5 pilihan jawaban dan tingkat kesulitan soal yang berbeda-beda. Peneliti menggunakan 20 butir soal pilihan ganda yang untuk mengukur kemampuan berpikir siswa. Soal-soal yang disusun mewakili dari unsur C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (aplikasi), C4 (analisis), C5 (sintesis), dan C6 (mengkreasikan). Kisi-kisi instrumen berpikir kritis terdapat pada Lampiran 9 halaman 197 dan soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis terdapat pada Lampiran 10 halaman 200.

3.2.3. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dilakukan pada beberapa bagian, seperti pembuka, materi, evaluasi, dan informasi. Desain produk awal sebelum dikembangkan menjadi produk bahan ajar Sosiologi terdiri dari tiga bagian (*scene*) antara lain: *scene* pembuka, *scene* uraian materi, dan *scene* evaluasi (Lampiran 12 halaman 222).

Bahan ajar Sosiologi berbentuk multimedia pembelajaran interaktif materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya dikembangkan menjadi tiga bagian (Lampiran 13 halaman 225). Bagian satu berisi sub materi hakikat konflik sosial, teori-teori konflik sosial, dan faktor-faktor penyebab terjadinya konflik sosial. Bagian dua berisi sub materi klasifikasi konflik sosial. Bagian tiga memuat sub materi dampak konflik sosial, kekerasan, dan upaya penyelesaian konflik sosial. Pembagian bahan ajar menjadi tiga bagian ini dimaksudkan bahan ajar yang dihasilkan dapat menampung konten atau muatan materi secara lebih maksimal.



Gambar 3.1. Desain scene pembuka produk awal

Amatilah video berikut ini sebelum kalian memilih salah satu menu materi yang ada.

Pengertian **Penyebab** **Klasifikasi**

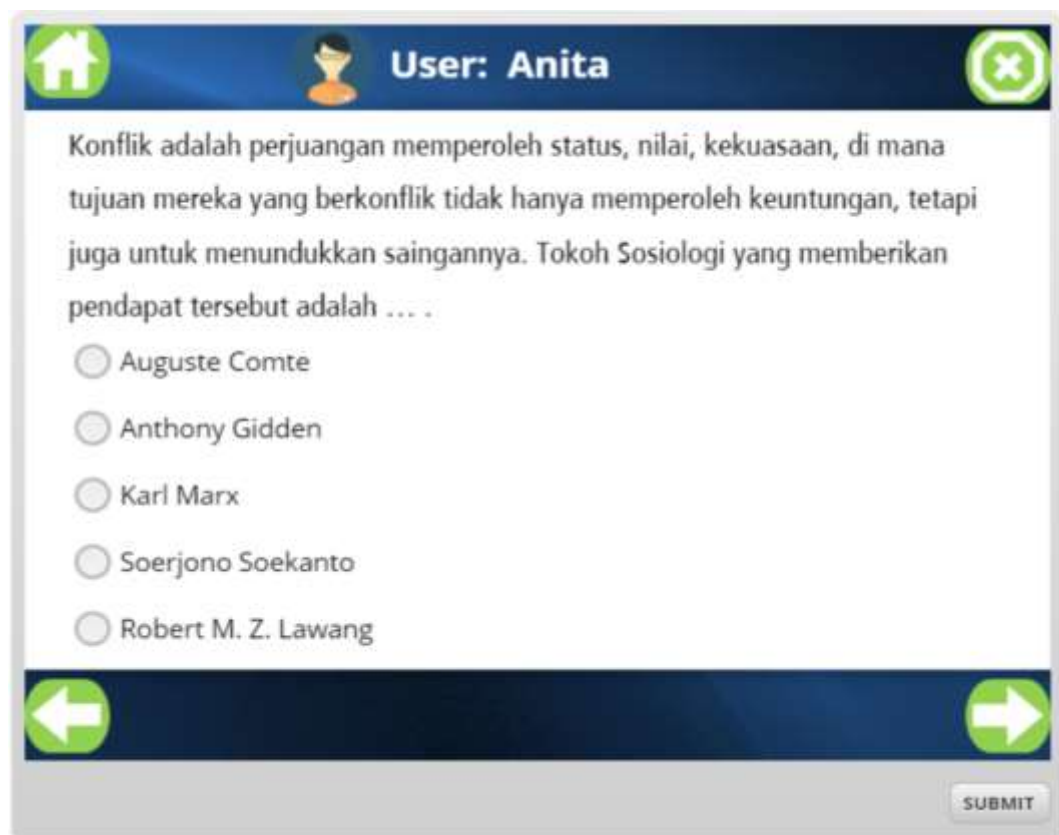
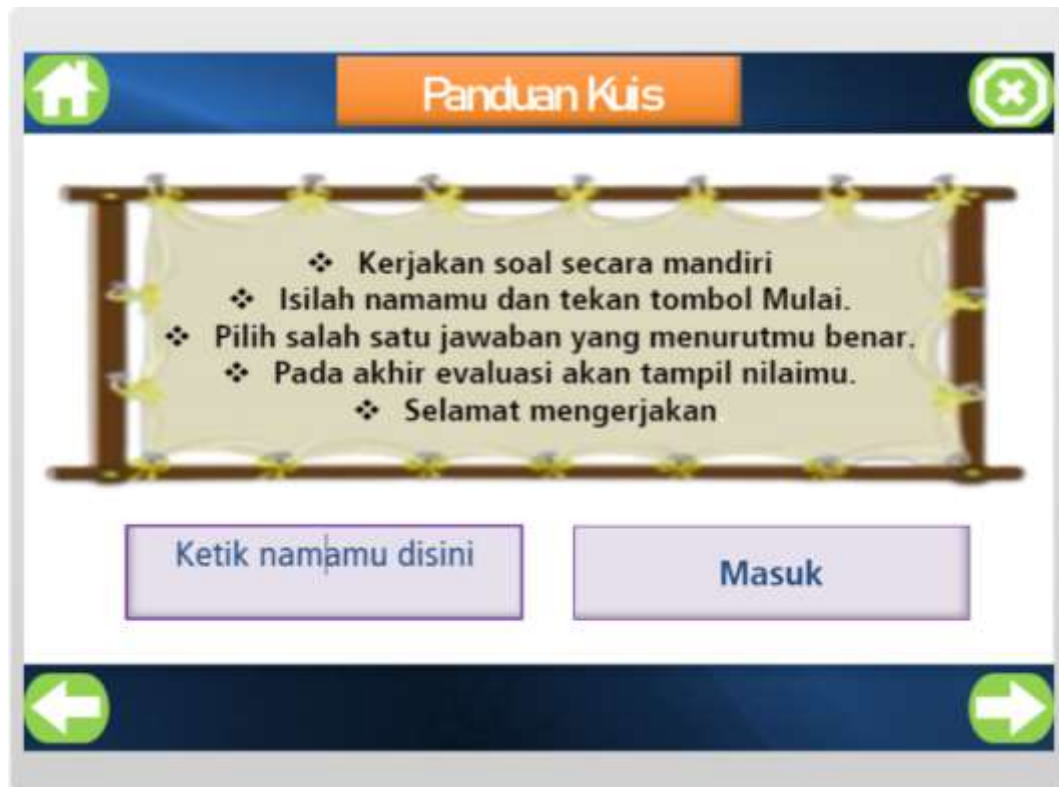
Konflik sosial adalah suatu proses sosial individu atau kelompok manusia berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai ancaman dan/ atau kekerasan

→ Soerjono Soekanto

Konflik sosial adalah perjuangan memperoleh status, nilai, kekuasaan, di mana tujuan mereka yang berkonflik tidak hanya memperoleh keuntungan, tetapi juga untuk menundukkan saingannya

Akomodasi **Dampak** **Kekerasan**

Gambar 3.2. Desain scene materi produk awal



Gambar 3.3. Desain scene evaluasi produk awal

Bahan ajar Sosiologi berbentuk multimedia pembelajaran interaktif materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya dikembangkan menjadi tiga bagian antara lain: 1) berisi sub materi hakikat konflik sosial, teori-teori konflik sosial, dan faktor-faktor penyebab terjadinya konflik sosial, 2) berisi sub materi klasifikasi konflik sosial, dan 3) berisi sub materi dampak konflik sosial, kekerasan, dan upaya penyelesaian konflik sosial. Pembagian bahan ajar menjadi tiga bagian ini dimaksudkan bahan ajar yang dihasilkan dapat menampung konten atau muatan materi secara lebih maksimal.

Tahapan mengembangkan produk berupa bahan ajar Sosiologi menggunakan *software articulate storyline* dipadukan dengan penerapan model *flipped classroom* dilakukan pada beberapa bagian, yaitu bagian (*scene*) pembuka, materi, evaluasi, informasi, dan studi kasus. Masing-masing bagian (*scene*) terdiri dari beberapa *slide*, dan di dalam *slide* dapat berisi beberapa *layer*. Secara keseluruhan validator media memberikan saran agar peneliti mengubah tampilan *background* yang terdapat pada setiap bagian. Pada awalnya *background* yang digunakan menunjukkan gambaran tentang alam. Hal ini dinilai oleh validator media perlu untuk disesuaikan dengan usia pengguna produk. Produk bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif ini ditujukan untuk siswa jenjang SMA kelas XI. Peserta didik pada jenjang usia ini tidak membutuhkan animasi dan gambar yang berlebihan. Saran inilah yang kemudian dijadikan dasar bagi peneliti untuk mengubah desain *background* produk. Perubahan desain *background* dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4. Perubahan desain background

Tampilan produk baru memiliki perbedaan dengan produk lama. Pada *scene* pembuka terdiri dari beberapa *slide* (sub bagian) yaitu video intro logo tutwuri handayani, *cover* (sampul), beranda, panduan, dan tujuan pembelajaran (Lampiran 12 halaman 222). Pengembangan produk awal antara lain pada:

- 1) Slide 1.1 yang berisi video opening berisi logo tut wuri handayani.
- 2) Slide 1.2 berisi halaman sampul bahan ajar. Terdapat logo Universitas Lampung dan logo FKIP Universitas Lampung di pojok kiri atas, dan tiga peristiwa konflik sosial. Nama instansi Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung di sebelah kanan. Judul bahan ajar di bawah tombol mulai.
- 3) Slide 1.3 berisi halaman menu bahan ajar. Terdapat judul bahan ajar, tombol *home*, dan tombol *exit*, panduan, tujuan, materi, dan referensi, pengembang, dan evaluasi. Pengguna dapat mengklik tombol menuju ke slide tertentu.
- 4) Slide 1.4 berisi menu panduan penggunaan bahan ajar, tombol *home*, tombol *exit*, tombol materi, tujuan, evaluasi, referensi, dan pengembang.
- 5) Slide 1.5 berisi menu tujuan, tombol *home* (beranda), tombol *exit* (keluar) tombol materi, panduan, evaluasi, referensi, dan pengembang.

Bahan ajar bagian satu berisi sub materi hakikat konflik sosial, teori-teori konflik sosial, dan faktor penyebab konflik sosial. Tiap pendapat ahli tentang definisi konflik sosial dimunculkan pada *layer* jika pengguna mengklik tombol sesuai dengan nama ahli. Bagian (*scene*) materi terdiri dari beberapa slide dengan tampilan seperti terdapat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5. Tampilan uraian materi produk yang dikembangkan

Pada bahan ajar bagian dua membahas materi klasifikasi konflik sosial. Klasifikasi konflik sosial yang dibahas pada bahan ajar ini adalah yang dikemukakan oleh Ralf Dahrendorf, Soerjono Soekanto, serta Kusnadi dan Wahyudi. Bagian (*scene*) materi terdiri dari beberapa *slide* dan *layer* dengan tampilan seperti terdapat pada Lampiran 22 halaman 244. Tiap pendapat ahli tentang klasifikasi konflik sosial dimunculkan pada *layer* dan *slide* yang muncul jika pengguna mengklik tombol sesuai dengan nama ahli dan kriteria klasifikasi.

Pada bahan ajar bagian tiga membahas materi dampak konflik (dampak positif, negatif, dan kekerasan) dan upaya penyelesaian konflik sosial. Bagian (*scene*) materi terdiri dari beberapa *slide* dan *layer* yang tampilannya seperti pada Lampiran 22 halaman 244. *Scene* informasi pada ini terdiri *slide* referensi dan pengembang. Pada slide referensi terdapat dua layer yang masing-masing terdiri dari sumber aset dan sumber pustaka. Slide pengembang terdiri dari tiga layer yang masing-masing layer berisi deskripsi pengembang produk. Tampilan menu pengembang dan referensi pada bahan ajar ini dapat dilihat pada Lampiran 23 halaman 245.

Scene evaluasi pada bahan ajar ini terdiri dari tiga macam yaitu: 1) latihan satu berisi soal-soal pilihan ganda, soal kuis menjodohkan atau berpasangan, studi kasus. Tampilan evaluasi dapat dilihat pada Lampiran 24 halaman 247.

3.2.4. Uji Coba Lapangan

Produk yang dikembangkan diuji oleh ahli materi ajar, ahli media pembelajaran, ahli Bahasa, dan uji coba pengguna. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner dibuat menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban. Setiap item dari pendapat ahli akan diberi skor secara berurutan, misalnya: 5, 4, 3, 2, dan 1 dengan kategori sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sukardi, 2003: 146). Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

3.2.4.1. Penilaian Produk dari Ahli Materi Pembelajaran Sosiologi

Validasi materi pada produk bahan ajar konflik sosial dan upaya penyelesaiannya dilakukan oleh seorang ahli materi pembelajaran Sosiologi. Ahli materi diambil dari unsur perguruan tinggi dengan latar belakang minimal strata 3 (doktor) dengan keahlian pada bidang Sosiologi. Ahli materi pembelajaran Sosiologi adalah dosen Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Lampung yaitu Ibu Dr. Erna Rochana, M.S.

Validasi materi Sosiologi dilakukan untuk mengukur tingkat keakuratan dan kualitas materi yang tersaji pada produk multimedia pembelajaran interaktif Sosiologi pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya. Angket penilaian ahli materi pembelajaran Sosiologi terhadap bahan ajar Sosiologi pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaian terdiri dari beberapa aspek, yaitu: 1) kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), 2) keakuratan materi, 3) kemutakhiran materi, dan 4) mendorong keingintahuan, dan 5) kemudahan untuk digunakan dan dipahami. Instrumen uji ahli materi tersaji pada Lampiran 14 halaman 233. Kegiatan validasi materi pembelajaran dilakukan pada hari Jumat, tanggal 10 September 2021 dan pada hari Jumat, 24 September 2021. Penilaian produk oleh ahli materi Sosiologi disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Validasi Produk oleh Ahli Materi Pembelajaran Sosiologi

Aspek	Butir Penilaian	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
A. Kesesuaian materi	1. Materi yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD	4	5
	2. Tujuan pembelajaran sesuai KI dan KD	3	5
	3. Kesesuaian indikator, materi, dan kegiatan pembelajaran	3	5
	4. Materi yang disajikan mencerminkan jbaran Kompetensi Dasar	4	5
	5. Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, kasus, latihan, sampai dengan interaksi antarkonsep	5	5
	6. Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan	5	5
	7. Latihan soal dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator	4	5
B. Keakuratan materi	8. Keakuratan konsep dan definisi	4	5
	9. Keakuratan fakta dan data	3	5
	10. Keakuratan contoh dan kasus	3	5
	11. Keakuratan gambar, diagram, atau ilustrasi	4	5
	12. Keakuratan istilah	4	4
C. Kemutakhiran materi	13. Gambar, diagram, fakta, atau ilustrasi terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5	5
	14. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5	5
	15. Kasus, fakta, dan fenomena yang disajikan sesuai dengan keadaan	5	5
D. Mendorong keingintahuan	16. Uraian, latihan, atau contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk ingin tahu dan menumbuhkan kreativitas	5	5
	17. Uraian, latihan, atau contoh kasus yang disajikan membutuhkan pemikiran kritis dan <i>problem solving</i> .	3	4
	18. Materi yang disajikan dapat menciptakan kemampuan bertanya	4	5
E. Kemudahan digunakan dan dipahami	19. Fleksibilitas adaptasi pada perkembangan teknologi	4	5
	20. Kemudahan instruksi dan paparan informasi	5	5
	21. Isi materi tersampaikan dengan baik	5	5
	Jumlah skor	87,00	103,00
	Rata-rata	4,14	4,90
	Persentase	82,86%	98,10%
	Kriteria	Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian 2021

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi Sosiologi pada kelima aspek tersebut diperoleh persentase pada pertemuan pertama yaitu 82,86 % dan rata-rata skor 4,14 secara kualitatif dikategorikan “layak”. Pertemuan kedua dengan ahli materi Sosiologi diperoleh penilaian terhadap bahan ajar Sosiologi pada lima aspek dengan persentase yaitu 98,10% dengan kategori “sangat layak. Hasil penilaian ahli materi Sosiologi pada kelima aspek dapat dilihat pada diagram berikut.

3.2.4.2. Penilaian Produk dari Ahli Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran pada produk bahan ajar konflik sosial dan upaya penyelesaiannya dilakukan oleh seorang ahli media pembelajaran. Ahli media pembelajaran diambil dari unsur perguruan tinggi dengan latar belakang minimal strata 3 (doktor). Ahli media pembelajaran merupakan dosen sekaligus Ketua Program Studi Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung, yaitu Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Validasi media pembelajaran dilakukan untuk mengukur aspek tampilan dan pemrograman yang terdapat pada produk yang dikembangkan. Indikator yang dijadikan tolak ukur pada aspek tampilan antara lain desain tata letak (*layout*), teks/tipografi, gambar (*image*), animasi, audio, video, dan kemasan. Indikator yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk ini pada aspek pemrograman antara lain penggunaan, navigasi dan *interactive link*. Validasi ahli media pembelajaran ini bertujuan untuk mendapatkan produk yang layak pada tiap aspek. Instrumen uji ahli media pembelajaran tersaji pada Lampiran 15 halaman 234.

Secara umum angket penilaian ahli media pembelajaran terhadap bahan ajar Sosiologi pada materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya terdiri dari aspek tampilan dan pemrograman. Kegiatan validasi ahli media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali. Pertemuan pertama pada hari Selasa, tanggal 14 September 2021 dan kedua pada hari Senin, 27 September 2021. Hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap bahan ajar disajikan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Validasi Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

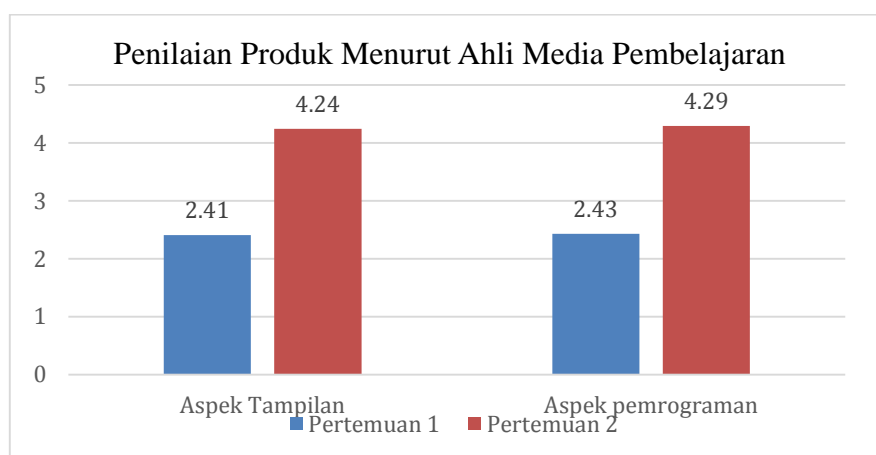
Aspek	Butir Pertanyaan	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
Aspek tampilan			
a. Desain layout/ tata letak			
	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	2	4
	2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>	2	4
b. Teks/ tipografi			
	3. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca	3	5
	4. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca	4	5
	5. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca	3	5
c. Image			
	6. Komposisi gambar	2	4
	7. Ukuran gambar	2	4
	8. Kualitas tampilan gambar	2	4
d. Animasi			
	9. Kesesuaian animasi dengan materi	2	4
	10. Kemenarikan animasi	2	4
e. Audio			
	11. Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> dengan materi	2	3
	12. Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi	2	3
f. Video			
	13. Ketepatan pemilihan video dengan materi	3	5
	14. Kualitas video	3	5
g. Kemasan			
	15. Kemenarikan cover depan	2	4
	16. Kesesuaian tampilan dan isi	2	5
	17. Keawetan media	3	4
Aspek pemrograman			
h. Penggunaan			
	18. Kesesuaian dengan pengguna	2	4
	19. Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	3	5
	20. Kelengkapan petunjuk penggunaan	2	4
	21. Tampilan petunjuk penggunaan	2	4
	22. Menyajikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran	2	4
i. Navigasi dan <i>interactive link</i>			
	23. Ketepatan penggunaan tombol navigasi	3	5
	24. Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	3	5
	Jumlah skor	58,00	103,00
	Rata-rata	2,42	4,29
	Persentase	48,33%	85,83%
	Kriteria	Kurang layak	Sangat layak digunakan

Sumber: Hasil penelitian 2021

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran pada kelima aspek tersebut diperoleh persentase pada pertemuan pertama yaitu 48,33% dan rata-rata skor sebesar 2,42 secara kualitatif dikategorikan “kurang layak digunakan”.

Berdasarkan penilaian dan saran dari ahli media pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Pada pertemuan kedua dengan ahli media pembelajaran dilakukan penilaian atau validasi produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini ahli media memberikan penilaian berdasarkan perbaikan-perbaikan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli media pembelajaran memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan pada aspek tampilan dan aspek pemrograman sebesar 85,83% dan rata-rata skor sebesar 4,29 dengan kategori “sangat layak digunakan”. Adapun rekapitulasi penilaian produk dari ahli media pembelajaran pada aspek tampilan dan aspek pemrograman dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 3.6. Penilaian produk menurut ahli media pembelajaran
Sumber: Hasil penelitian, 2021

3.2.4.3. Penilaian Produk oleh Ahli Bahasa Indonesia

Validasi bahasa pada produk bahan ajar konflik sosial dan upaya penyelesaiannya dilakukan oleh seorang ahli bahasa Indonesia. Ahli media pembelajaran diambil dari unsur perguruan tinggi dengan latar belakang minimal strata 3 (dokter). Ahli Bahasa merupakan dosen sekaligus Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Lampung yaitu Bapak Dr. Muhammad Fuad, M. Hum.

Validasi Bahasa Indonesia dilakukan untuk mengukur beberapa aspek, antara lain: 1) aspek lugas, 2) aspek komunikatif, 3) aspek dialogis dan interaktif, 4) aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, 5) aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan 6) aspek penggunaan istilah, symbol, dan bahasa. Validasi ahli Bahasa Indonesia bertujuan untuk mendapatkan produk yang layak pada tiap aspek. Instrumen uji ahli bahasa tersaji pada Lampiran 16 halaman 235. Hasil validasi ahli bahasa terhadap bahan ajar disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Validasi Produk oleh Ahli Bahasa Indonesia

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	4
		2. Keefektifan kalimat	4
		3. Kebakuan istilah	4
2.	Komunikatif	4. Pesan atau informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik dengan komunikasi tulis Bahasa Indonesia	5
		5. Pesan atau informasi yang disampaikan dengan bahasa yang lazim dengan komunikasi tulis Bahasa Indonesia	5
3.	Dialogis dan interaktif	6. Kemampuan memotivasi peserta didik	4
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7. Kemampuan mendorong berpikir kritis	4
		8. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9. Kesesuaian dengan perkembangan emosi peserta didik	5
		10. Ketepatan penggunaan bahasa	4
6.	Penggunaan istilah, simbol, dan icon	11. Ketepatan penggunaan ejaan	4
		12. Konsistensi penggunaan istilah	4
		13. Konsistensi penggunaan simbol dan icon	5
		Jumlah skor	53
		Rata-rata	4,38
		Persentase	87,69
		Kriteria	Sangat layak

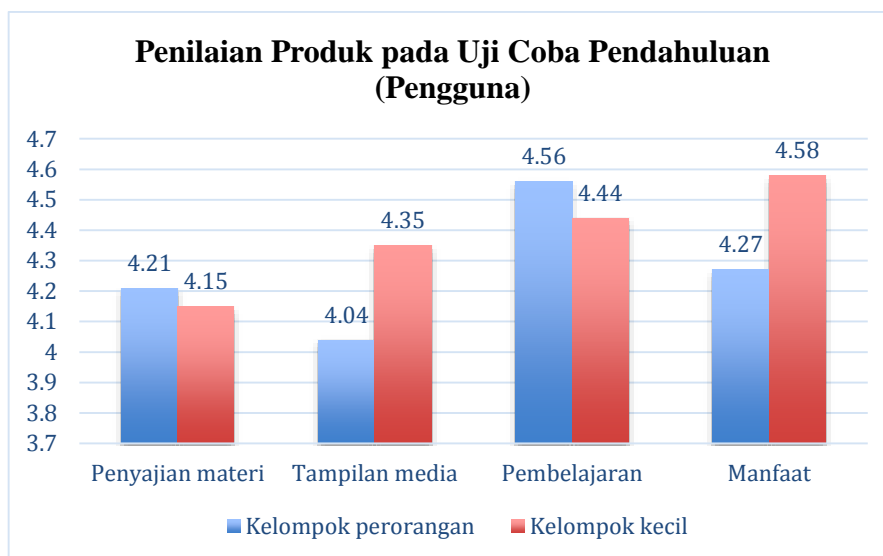
Sumber: Hasil penelitian, 2021

3.2.4.4. Penilaian Produk pada Uji Coba Pendahuluan (Pegguna)

Penilaian produk pada tahapan uji coba pendahuluan (pegguna) produk dilakukan setelah para ahli menyetujui produk tersebut. Uji coba pendahuluan melibatkan peserta didik sebagai pengguna untuk mengetahui pandangan tentang bahan ajar yang dirancang sehingga efektivitas penggunaan bahan ajar dapat diketahui. Uji coba pendahuluan produk dilaksanakan secara terbatas terhadap tiga orang siswa. Uji coba pendahuluan juga dilakukan terhadap kelompok kecil yaitu kepada sembilan yang memiliki kemampuan berpikir kritis pada kategori tinggi, sedang, dan rendah. Tahapan uji coba pendahuluan ini dilakukan untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan penggunaannya. Manfaat yang diperoleh dengan melakukan uji coba pengguna adalah bahwa peneliti dapat mengetahui bahwa produk yang dikembangkan ini dapat diterima atau tidak. Instrumen uji pengguna tersaji pada Lampiran 17 halaman 236.

Uji coba pengguna pada kelompok perorangan dan kelompok kecil dilakukan pada Hari Selasa, 28 September 2021. Uji coba pengguna ini dilaksanakan setelah siswa pulang sekolah, yaitu dari pukul 13.30 sampai 14.00 di laboratorium multimedia sekolah. Pada saat uji coba pendahuluan dilakukan, siswa yang diambil sebagai sampel adalah siswa yang pada tahun pelajaran 2020/2021 telah berada di XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Alasan peneliti mengambil siswa dari kelas tersebut adalah bahwa siswa-siswa tersebut sebelumnya telah menerima materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya. Uji coba secara perorangan dilakukan terhadap tiga orang siswa dan uji coba pengguna kelompok kecil dilakukan terhadap sembilan orang siswa yang masing-masing mewakili dari siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah, sedang, dan tinggi.

Hasil penilaian uji coba pengguna produk secara perorangan dan kelompok kecil meliputi empat aspek penilaian, yaitu penyajian materi, tampilan media, pembelajaran, dan manfaat bahan ajar dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 3.7. Penilaian produk pada uji coba pengguna

Berdasarkan diagram tersebut, kelompok perorangan dan kecil memberikan penilaian bahwa produk yang dikembangkan dalam kategori “sangat layak” pada aspek pembelajaran dan manfaat yang diberikan. Penilaian pada aspek penyajian materi menurut kelompok perorangan dikategorikan “sangat layak”, sedangkan menurut kelompok kecil dikategorikan “layak”. Sebaliknya, penilaian pada aspek tampilan media dikategorikan “layak” oleh kelompok perorangan dan “sangat layak” menurut kelompok kecil. Namun demikian, secara keseluruhan, baik kelompok perorangan maupun kelompok kecil memberikan rata-rata penilaian sebesar 4,27 dan 4,38 terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Menurut kedua kelompok ini bahan ajar yang berjudul konflik sosial dan upaya penyelesaiannya dalam kategori “sangat layak”.

Tahap uji coba pengguna dilakukan peneliti setelah menguji produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba pengguna kelompok besar melibatkan diikuti oleh siswa yang berasal dari kelompok *shift* B kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Jumlah siswa kelompok *shift* B kelas XI IPS 1 sebesar 16 orang, kelas XI IPS 2 sebanyak 15 orang, dan kelas XI IPS 3 sebanyak 16 orang. Jumlah keseluruhan siswa yang dilibatkan dalam uji coba lapangan atau uji coba utama adalah 47 orang. Uji coba pengguna kelompok besar ini dilaksanakan pada hari Rabu, 29 September 2021 pukul 13.00 di laboratorium multimedia SMAN 1 Tumijajar. Pengguna mengaplikasikan produk lalu mengisi angket respon

terhadap produk bahan ajar yang telah disediakan. Hasil uji coba utama dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Hasil Uji Coba Pengguna Kelompok Besar

Indikator	Butir Pernyataan	Skor	
		Rerata	Kriteria
Penyajian materi	1 Kemudahan materi dipelajari	4,23	sangat layak
	2 Kebermanfaatan materi	4,28	sangat layak
	3 Pengemasan dan relevansi materi	3,74	layak
	4 Kemudahan memahami materi	4,02	layak
	5 Kejelasan istilah	4,15	layak
	6 Relevansi materi dengan soal-soal latihan	4,13	layak
	7 Kejelasan soal evaluasi	4,04	layak
	8 Kejelasan umpan balik	3,87	layak
Tampilan	9 Kemenarikan pembelajaran menggunakan bahan ajar Berbasis <i>articulate storyline</i>	4,32	sangat layak
	10 Kemudahan menggunakan bahan ajar Berbasis <i>articulate storyline</i>	4,04	layak
	11 Kemenarikan tampilan bahan ajar Berbasis <i>articulate storyline</i>	3,81	layak
	12 Keefektifan penggunaan bahan ajar Berbasis <i>articulate storyline</i>	3,81	layak
	13 Kejelasan petunjuk penggunaan	4,26	sangat layak
	14 Video yang ditampilkan sesuai materi	4,38	sangat layak
	15 Gambar dapat mengilustrasikan materi	4,34	sangat layak
	16 Teks dapat menjelaskan materi	4,17	layak
	17 Suara yang ditampilkan dapat menguraikan penjelasan materi	4,09	layak
Pembelajaran	18 Interaktivitas media dalam kegiatan pembelajaran	4,09	layak
	19 Pemberian contoh	4,21	sangat layak
	20 Kelengkapan dan kejelasan contoh	4,21	sangat layak
Manfaat	21 Memberikan kemudahan dan motivasi belajar	4,15	layak
	22 Ketertarikan menggunakan bahan ajar Berbasis <i>articulate storyline</i>	4,15	layak
	23 Membantu menemukan masalah	4,17	layak
	24 Membantu menemukan penyebab suatu masalah	4,15	layak
	25 Menemukan solusi masalah yang dihadapi	4,17	layak
Jumlah skor		102,98	
Rata-rata		4,12	
Persentase		82,38%	
Kriteria		layak digunakan	

Sumber: Hasil penelitian, 2021

Berdasarkan Tabel 3.5 dapat diketahui bahwa produk bahan ajar menurut hasil uji coba lapangan atau uji coba utama layak untuk digunakan. Pengguna produk tidak hanya memberikan penilaian terhadap bahan ajar konflik sosial dan upaya penyelesaiannya, tetapi juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti

sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik. Komentar dan saran dari pengguna untuk perbaikan produk bahan ajar Sosiologi antara lain:

1. Secara keseluruhan produk yang dikembangkan yaitu berupa multimedia pembelajaran interaktif konflik sosial dan upaya penyelesaiannya ini menarik dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Sosiologi.
2. Produk bahan ajar yang dikembangkan ini menyajikan materi baik berupa video, gambar, teks, dan suara. Materi yang disajikan juga sangat *update* dan sesuai dengan keadaan masyarakat pada masa sekarang.
3. Secara keseluruhan tampilan bahan ajar konflik sosial dan upaya penyelesaiannya baik dan menarik.
4. Produk bahan ajar konflik sosial dan upaya penyelesaiannya ini menyajikan kasus dan fakta yang dapat digunakan peserta didik untuk memahami fenomena dan masalah sosial serta menemukan solusinya.

Pedoman penskoran kuesioner pada uji kelayakan produk baik yang berasal dari ahli materi, ahli media, maupun pengguna produk menggunakan skala Likert seperti yang terdapat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Pedoman Penskoran Kuesioner

Jawaban Responden	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sugiyono (2019: 169)

Data tentang kelayakan produk yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, dan pengguna produk dihitung rata-rata skor dari setiap aspek menggunakan rumus yang dikemukakan Sukardjo (2005: 53), yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah subjek

Rata-rata skor diinterpretasikan secara kualitatif dengan rumus konversi skor skala 5 yang dikemukakan oleh Sukardjo (2005:53) seperti pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7. Pedoman Konversi Skor

Rumus	Rentang	Kategori
$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$	Sangat layak
$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$	Layak
$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup layak
$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$	Kurang layak
$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$	Sangat tidak layak

Sukardjo (2005: 53)

3.2.5. Revisi Utama

Revisi produk pengembangan ini secara bertahap dan dilakukan setelah:

- 1) uji produk secara perorangan dilakukan oleh 3 orang peserta didik yang ditentukan secara random. Siswa yang dijadikan responden untuk menguji coba produk secara perorangan dipilih dari kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, sedang, dan rendah yang berasal dari kelompok *shift* atas (A) kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Selanjutnya produk direvisi setelah diujicobakan kepada 3 orang peserta didik tersebut.
- 2) uji produk berikutnya dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang yang berasal dari kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah, sedang, dan tinggi. Siswa yang diberikan kesempatan untuk menguji produk dalam kelompok kecil berasal dari kelompok *shift* atas (A) kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3.
- 3) uji produk terhadap kelompok sedang yaitu sebanyak 47 orang yang berasal dari kelompok *shift* bawah (B) kelas XI IPS 1 sebanyak 16 orang, XI IPS 2 sebanyak 15 orang, dan XI IPS 3 sebanyak 16 orang diambil dengan teknik *purposive sampling*.

Produk bahan ajar selanjutnya direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan pengguna. Ahli materi memberikan komentar bahwa materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya

termasuk dalam kategori cukup luas. Peneliti disarankan untuk memperluas bahan ajar yang dikembangkan menjadi beberapa bagian sehingga idiom-idiom sosiologisnya dapat tetap muncul. Berdasarkan komentar tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar menjadi tiga bagian. Bagian satu berisi sub-sub materi definisi konflik sosial, teori-teori konflik sosial, dan faktor penyebab terjadinya konflik sosial. Bagian dua berisi sub materi klasifikasi konflik sosial. Bagian tiga berisi dampak terjadinya konflik sosial, kekerasan, dan upaya penyelesaian konflik sosial.

Ahli media pembelajaran memberikan saran/komentar: 1) tata letak dan tampilan menu perlu diperbaiki agar sesuai dengan perkembangan peserta didik pengguna bahan ajar, 2) konten harus didukung dengan sumber referensi yang jelas, 3) perhatikan kembali urgensi gambar yang digunakan pada bahan ajar. Berdasarkan saran-saran tersebut, bahan ajar direvisi sehingga memiliki tampilan berikut ini.

3.2.6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan adalah proses dimana bahan ajar yang telah dirancang akan dicoba untuk diterapkan atau digunakan, tentunya sebelum sampai pada tahap ini produk tersebut harus melalui uji proses validasi, uji coba pendahuluan dan revisi yang bertujuan untuk penyempurnaan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran Sosiologi melalui penggunaan media berbasis *articulate storyline* pada peserta didik kelas XI IPS 4 SMAN 1 Tumijajar.

Pada tahapan uji coba utama peneliti melakukan eksperimen semu terhadap sampel penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 4. Peneliti menggunakan model desain penelitian *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan pembagian kelompok yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Kelas XI IPS 4 dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelompok *shift* A dengan nomor absen 1-17) yang terdiri dari 17 orang responden, dan kelompok kontrol (kelompok *shift* B dengan nomor absen 18-33) yang terdiri dari 16 orang siswa.

Berdasarkan model desain penelitian *non-equivalent control group design*, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan satu kali pretest sebelum diberikan perlakuan. Pretest kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, 29 September 2021 setelah jam pulang sekolah, yaitu sekitar pukul 13.00. Pretest kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Jumat, 30 September 2021. Perbedaan waktu pelaksanaan pretest ini menyesuaikan dengan jadwal tatap muka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang bergantian tiap dua hari.

Tahapan yang dilakukan setelah peneliti memberikan pretest kepada responden adalah tahap persiapan atau disebut dengan fase 0. Tahap persiapan ini dilakukan sebelum responden datang ke kelas untuk mengikuti pembelajaran secara langsung. Peneliti memberi bahan ajar yang sudah dikembangkan yaitu berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* materi konflik sosial dan upaya penyelesaiannya kepada kelompok eksperimen. Peneliti juga memberikan bahan ajar berupa powerpoint kepada kelompok kontrol. Pada fase 0, responden mempelajari materi yang terdapat pada bahan ajar, mengerjakan soal-soal latihan, dan mengamati kasus yang tersedia pada bagian evaluasi. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing diberikan perlakuan yang berbeda, namun keduanya tetap memperhatikan penerapan *flipped classroom*.

Bahan ajar diberikan kepada responden yang berasal dari kelompok eksperimen setelah selesai melakukan pretest. Bahan ajar bagian 1 dapat diakses melalui link https://bit.ly/konflik_satu, bagian 2 pada link https://bit.ly/konflik_klasifikasi, dan bahan ajar bagian 3 pada https://bit.ly/konflik_dampak. Pengguna juga dapat masuk dan menggunakan bahan ajar dengan cara memindai *barcode* yang sudah dibagikan melalui grup whatsapp kelas sosiologi.

Responden yang berasal dari kelompok kontrol setelah selesai mengikuti pretest selanjutnya diberikan bahan ajar berupa powerpoint. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberi waktu selama satu minggu untuk mempelajari dan mengerjakan latihan yang terdapat dalam bahan ajar. Hal ini dilakukan oleh peneliti mengingat para responden mengikuti penilaian harian.

Pelaksanaan fase 1 dilakukan pada hari Senin, 11 Oktober 2021. Responden yang berasal dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung. Baik responden yang berasal dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen melakukan diskusi kelompok membahas berbagai pertanyaan dan studi kasus yang terdapat pada bahan ajar.

Pelaksanaan fase 2 pada waktu yang sama setelah responden menyelesaikan fase 1. Pada fase 2 responden diberikan kesempatan untuk memaparkan hasil kerja kelompoknya secara lisan dalam kegiatan presentasi hasil diskusi kelompok. Guru berperan untuk memfasilitasi berlangsungnya kegiatan belajar di kelas. Guru menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) dari materi tersebut, menyediakan kegiatan yang dikerjakan siswa (responden) sebagai sarana untuk menerapkan kemampuan siswa.

Fase 3 adalah fase yang dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik yang dilakukan di kelas pada akhir materi pelajaran. Pada fase ini dilakukan *posttest* sehingga diperoleh data tentang kemampuan berpikir kritis. Pada fase ini guru adalah fasilitator yang membantu peserta didik dalam pembelajaran dan menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan materi. Pada fase ini dilakukan pemberian soal *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan instrumen berpikir kritis dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan lima opsi jawaban pada tiap butir soal. Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis pada tahapan *main field testing* adalah instrumen yang sudah direvisi sesuai dengan dasar masukan dari hasil uji coba pengguna yang dilakukan sebelumnya.

3.3. Desain Pembelajaran

Produk penelitian yang berupa bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* setelah diketahui kelayakannya baik menurut ahli media maupun ahli materi, maka selanjutnya akan dilakukan pengujian efektivitas produk tersebut dalam pembelajaran Sosiologi. Pengujian efektivitas produk yang dihasilkan akan

dilakukan melalui penelitian metode eksperimen semu (*quasi experimental*). Model desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*.

Peneliti selanjutnya membagi sampel penelitian, yaitu kelas XI IPS 4 ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembagian kedua kelompok ini juga didasari dengan pelaksanaan pembelajaran di lokasi penelitian yang juga membagi kelas menjadi 2 bagian yaitu *shift A* dan *shift B* sesuai dengan ketentuan pembelajaran tatap muka terbatas pada masa pandemi Covid-19. *Shift A* adalah kelompok siswa absen atas dan *shift B* adalah kelompok siswa absen bawah. Secara random kelompok *Shift B* terpilih menjadi kelompok kontrol dan kelompok *Shift A* menjadi kelompok eksperimen. Pada masing-masing kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen akan diberikan *pre test* dan *post test* sebanyak satu kali. Desain penelitian eksperimen dengan model *non-equivalent control group design* dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8. Desain Penelitian Eksperimen Semu dengan Model *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>	Kelas
Eksperimen	O ₁	X	O ₂	XI IPS 4 Shift A
Kontrol	O ₃	Y	O ₄	XI IPS 4 Shift B

Sumber: Sugiyono (2019: 138)

Keterangan:

- O₁ = Test awal (*pre test*) kelompok eksperimen
- O₂ = Test akhir (*post test*) kelompok eksperimen
- O₃ = Test awal (*pre test*) kelompok kontrol
- O₄ = Test akhir (*post test*) kelompok kontrol
- X = Perlakuan pada kelompok eksperimen
- Y = Perlakuan pada kelompok kontrol

Bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* selanjutnya akan digunakan dalam pembelajaran Sosiologi menggunakan model *flipped classroom*. Langkah-langkah pembelajaran dengan model *flipped classroom* dimodifikasi dari pendapat Bishop & Verleger (Fikri, 2019: 326–327). Langkah-langkah pembelajaran dideskripsikan dalam penjelasan berikut.

1) Fase persiapan (sebelum fase 0)

Pada fase persiapan atau sebelum fase 0, kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa antara lain:

- a. Guru memberikan *pre test* sebanyak 1 kali kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Soal yang diberikan adalah dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah butir soal sebanyak 20. Soal *pre test* ini diberikan untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis para peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan.
- b. *Pretest* dilaksanakan secara *offline* dengan cara memberikan responden instrumen soal *pretest*.
- c. *Pretest* dilakukan sebelum guru memberikan bahan ajar Sosiologi baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol

2) Fase 0

Pada fase persiapan atau sebelum fase 0, kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa antara lain:

- a. Guru membagikan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* yang telah dikembangkan sebelumnya kepada kelompok eksperimen, dan powerpoint kepada kelompok kontrol dalam bentuk *link*.
- b. Peserta didik membuka *link* dan mempelajari bahan ajar yang terdapat pada link tersebut sebelum pertemuan terjadi pembelajaran di kelas. Kegiatan mempelajari bahan ajar dilakukan di rumah secara mandiri. Bahan ajar dapat diakses melalui perangkat android, tablet, dan laptop.
- c. Peserta didik mempersiapkan jawaban dari pertanyaan atau kasus yang disajikan guru dalam bahan ajar tersebut.

3) Fase 1

- a. Peserta didik datang ke kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- b. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari di rumah secara mandiri. Pada kegiatan belajar di dalam kelas ini peserta didik akan menjawab beberapa pertanyaan dan studi kasus yang terdapat pada bahan ajar yang telah dipelajari di rumah pada fase 0.

- 4) Fase 2
 - a. Peserta didik melakukan diskusi kelompok dan membahas berbagai permasalahan yang ditemukan pada materi konflik sosial yang telah dipelajari melalui bahan ajar pada fase 0.
 - b. Siswa melaporkan hasil kerja kelompoknya dengan menuliskan dan atau mempresentasikan jawaban atas pertanyaan atau kasus.
 - c. Guru memfasilitasi peserta didik untuk bekerja kelompok dan berdiskusi
- 5) Fase 3

Peserta didik mengerjakan soal postest yang telah disiapkan sebelumnya. Soal postest berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah melakukan pembelajaran dengan model *flipped classroom*.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 75). Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Memperhatikan Penerapan *Flipped Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19”, variabel penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu kemampuan berpikir kritis.

Variabel tunggal dalam penelitian ini digunakan untuk melihat suatu keadaan tertentu dan diharapkan mendapatkan dampak atau akibat dari sebuah perlakuan. Eksperimen atau perlakuan yang sengaja diberikan adalah penggunaan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* pada materi Konflik Sosial dan Upaya Penyelesaiannya. Pemberian perlakuan ini ditujukan kepada kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diberikan bahan ajar berupa powerpoint.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Kemampuan berpikir kritis siswa adalah keterampilan berpikir yang harus dimiliki peserta didik sehingga ia dapat menerapkannya dalam kehidupan terutama untuk memecahkan segala persoalan hidupnya terkait dengan konflik sosial dan berbagai penyelesaiannya dengan cara mengidentifikasi setiap informasi yang diterimanya, melakukan evaluasi dan menyampaikannya secara sistematis serta mampu mengemukakan pendapat dengan cara yang terorganisasi. Indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini adalah: a) Memberikan penjelasan dasar; b) membangun keterampilan dasar; c) menyimpulkan; d) membuat penjelasan lebih lanjut; e) strategi dan taktik. Indikator terperinci menjadi sepuluh sub indikator, antara lain: a) memfokuskan pertanyaan, b) menganalisis argumen, c) bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi atau pertanyaan yang menantang, d) mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak, e) observasi dan mempertimbangkan hasil observasi, f) mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi, g) membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan, h) mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi, i) mengidentifikasi asumsi, dan j) memutuskan suatu tindakan.

Pengukuran variabel kemampuan berpikir kritis menggunakan instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban pada tiap butir soal (Lampiran 10 halaman 200). Jumlah soal yang akan digunakan sebanyak 20 butir. Setiap butir soal yang dijawab dengan benar akan mendapat nilai 5, sedangkan jawaban yang salah mendapat nilai 0. Nilai yang diperoleh adalah jumlah jawaban benar dikalikan 5. Nilai maksimal akan diperoleh apabila peserta didik dapat menjawab semua soal dengan benar, yaitu mendapat nilai $20 \times 5 = 100$. Jika semua soal tidak ada yang terjawab dengan benar, maka nilai yang diperoleh adalah $20 \times 0 = 0$, nilai minimal adalah 0. Perincian jumlah butir soal pada setiap sub indikator dan indikator berpikir kritis seperti pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9. Rincian Indikator, Sub Indikator, dan Jumlah Soal

Indikator	Sub indikator	Jumlah pertanyaan
Memberikan penjelasan dasar	1. Memfokuskan pertanyaan	2
	2. Menganalisis argumen	1
	3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi dan pertanyaan yang menantang	4
Membangun keterampilan dasar	4. Mempertimbangkan sumber	2
	5. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi	1
Menyimpulkan	6. Mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi	1
	7. Membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan	4
Membuat penjelasan lebih lanjut	8. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi	1
	9. Mengidentifikasi asumsi	1
Strategi dan taktik	10. Memutuskan suatu tindakan	3
Jumlah pertanyaan		20

Sumber: Hasil penelitian, 2021

Setelah mendapatkan nilai hasil tes, maka peneliti akan mengkategorikan tingkat kemampuan berpikir kritis mulai dari tidak kritis (TK), kurang kritis (KK), cukup kritis (CK), kritis (K), hingga sangat kritis (SK). Pedoman dalam menentukan kategori kemampuan berpikir kritis peserta didik tersaji pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10. Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Tingkat kemampuan	Persentase (%)
1.	Sangat Kritis	81 – 100
2.	Kritis	66 – 80
3.	Cukup Kritis	41 – 65
4.	Kurang Kritis	21 – 40
5.	Tidak Kritis	0 – 20

Sumber: (Rahmatillah et al., 2017: 53)

Pada penelitian ini kemampuan berpikir kritis siswa dikelompokkan menjadi lima yaitu: TKBK 4 (sangat kritis), TKBK 4 (kritis), TKBK 2 (cukup kritis), TKBK 1 (kurang kritis), dan TKBK 0 (tidak kritis). Pengelompokan ini mengadopsi dari pendapat (Rahmatillah et al., 2017: 53).

3.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SMAN 1 Tumijajar yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman No. 92 Kelurahan Dayamurni, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Pertimbangan dalam menentukan lokasi penelitian adalah:

- 1) Penulis adalah salah satu guru Sosiologi di sekolah tersebut sehingga mengetahui mendapat kemudahan dalam melakukan kegiatan penelitian.
- 2) Belum pernah dikembangkan bahan ajar berbasis *articulate storyline* di sekolah ini.
- 3) Siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses menggunakan android pada pembelajaran Sosiologi di masa Pandemi Covid-19.
- 4) Di sekolah ini sudah diterapkan model pembelajaran *flipped classroom*, tetapi belum dipadukan dengan penggunaan berbasis *articulate storyline*.

3.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada September – Oktober 2021. Pemberian pretest kelompok eksperimen pada hari Rabu, 29 September 2021, sedangkan pretest kelompok kontrol pada hari Kamis, 30 September 2021. Eksperimen dilakukan sejak tanggal 29 September sampai dengan 28 Oktober 2021 sebanyak empat kali dengan masing-masing fase sebanyak satu kali perlakuan. Pelaksanaan fase 3 bagian paling akhir pada tiap kelompok yaitu 25 Oktober untuk kelompok kontrol, dan tanggal 26 oktober untuk kelompok eksperimen. Kegiatan eksperimen ditutup dengan pemberian posttest pada tanggal 27 dan 28 Oktober 2021.

3.7. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 145). Populasi

dalam penelitian ini adalah siswa yang berasal kelas XI IPS di SMAN 1 Tumijajar tahun pelajaran 2020/2021. Siswa dari kelas XI IPS 1 berjumlah 34 orang, dari kelas XI IPS 2 berjumlah 30 orang, dari kelas XI IPS 3 berjumlah 33 orang, dan dari kelas XI IPS 4 berjumlah 33 orang. Total siswa yang dijadikan populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 130 orang. Alasan memilih kelas XI IPS sebagai populasi penelitian adalah karena materi konflik sosial adalah materi kelas XI IPS.

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian adalah siswa dari kelas XI IPS 4 yaitu berjumlah 33 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019: 153). Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* mempertimbangkan hasil penilaian tengah semester Sosiologi semester genap TP 2020/2021. Berdasarkan hasil penilaian tengah semester (PTS) diperoleh keterangan bahwa diantara seluruh kelas XI IPS SMAN 1 Tumijajar (XI IPS 1-4), maka secara klasikal, siswa yang berasal dari kelas XI IPS 4 memiliki persentase tertinggi dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori rendah (yang memperoleh nilai 0-59), yaitu sebesar 82,35% (Tabel 1.2 halaman 12). Demikian juga apabila dilihat dari rata-rata ketercapaian indikator berpikir kritis, kelas XI IPS 4 merupakan kelas mendapatkan rata-rata ketercapaian indikator paling kecil yaitu sebesar 12,73% (Tabel 1.2 halaman 14). Sampel kemudian dikelompokkan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengikuti pembagian kelompok *shift* A dan *shift* B yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Sampel yang digunakan untuk uji coba pendahuluan adalah yang berasal dari kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2019: 149).

3.8. Teknik, Alat, dan Uji Alat Pengumpulan Data

3.8.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah paling utama dalam sebuah penelitian karena tujuan utama penelitian yaitu untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau pertanyaan yang harus ditanggapi dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang (Purnomo, 2016: 39). Instrumen tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPS dalam mengkaji kompetensi dasar “Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat”.

3.8.2. Alat Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpul data dalam mengukur efektivitas bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam penelitian ini menggunakan soal berbentuk pilihan ganda. Pada penelitian ini tes berbentuk soal pilihan ganda dengan 20 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban pada masing-masing soal (Lampiran 10 halaman 200). Pengumpulan data dilakukan secara langsung karena pada saat penelitian berlangsung pembelajaran di SMAN 1 Tumijajar sudah dilakukan dengan tatap muka terbatas.

3.8.3. Uji Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah berbentuk soal pilihan ganda. Sebelum soal digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada sampel penelitian (siswa yang berasal dari kelas XI IPS 4), maka soal diujicobakan kepada siswa kelas XI IPS yang bukan merupakan sampel penelitian. Uji coba alat penelitian ini dilakukan untuk mengetahui daya beda soal, tingkat kesukaran butir soal, validitas butir soal, dan reliabilitas instrumen.

Instrumen penelitian diujicobakan kepada 50 orang siswa dari kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Pada uji coba instrumen yang pertama diberikan 25 butir soal dan diperoleh hasil 20 butir soal “valid” dan 5 butir soal “tidak valid”. Peneliti hanya menggunakan 20 butir soal yang valid. Hasil analisis butir soal (instrumen penelitian) tersaji pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11. Hasil Analisis Butir Soal Instrumen Penelitian

Nomor Soal	Validitas	Daya Beda	Tingkat Kesukaran	Daya Serap	
1	0,31	Valid	2,32 Baik	0,57 Sedang	52,50
2	0,29	Valid	2,40 Baik	0,59 Sedang	55,00
3	0,52	Valid	1,04 Baik	0,20 Sukar	12,50
4	0,42	Valid	1,00 Baik	0,31 Sedang	25,00
5	0,60	Valid	0,92 Baik	0,29 Sedang	22,50
6	0,37	Valid	3,60 Baik	0,74 Mudah	72,50
7	0,47	Valid	0,56 Baik	0,23 Sukar	20,00
8	0,37	Valid	1,64 Baik	0,36 Sedang	35,00
9	0,45	Valid	2,44 Baik	0,83 Mudah	60,00
10	0,57	Valid	2,84 Baik	0,80 Mudah	80,00
11	0,56	Valid	1,84 Baik	0,43 Sedang	37,50
12	0,36	Valid	1,44 Baik	0,33 Sedang	32,50
13	0,52	Valid	1,04 Baik	0,20 Sukar	12,50
14	0,68	Valid	1,96 Baik	0,55 Sedang	52,50
15	0,66	Valid	2,68 Baik	2,64 Mudah	72,50
16	0,64	Valid	0,64 Baik	0,32 Sedang	30,00
17	0,55	Valid	2,08 Baik	1,86 Mudah	65,00
18	0,67	Valid	1,68 Baik	0,46 Sedang	42,50
19	0,55	Valid	1,80 Baik	1,00 Mudah	50,00
20	0,31	Valid	2,56 Baik	0,54 Sedang	52,50

Sumber: hasil penelitian, 2021

3.8.3.1. Uji Validitas Butir Soal

Uji validitas butir soal dilakukan terhadap instrumen penelitian yang berupa soal pilihan ganda. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda diuji validitasnya sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Uji validitas instrumen penelitian adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010: 211).

Pada penelitian ini dilakukan uji coba instrumen penelitian terhadap responden yang berasal dari kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Kriteria yang digunakan untuk mengukur validitas soal instrumen penelitian terdapat pada Tabel 3.12. Hasil uji validitas butir soal instrumen penelitian menentukan apakah instrumen akan diperbaiki atau dapat langsung digunakan untuk uji coba pengguna produk.

Tabel 3.12. Kriteria Validitas Instrumen

Koefisien korelasi	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2010: 75)

Berdasarkan Tabel 3.11 pada halaman 88 dapat dipaparkan bahwa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, semuanya dinyatakan “valid” setelah diujicobakan pada 50 orang siswa yang merupakan anggota populasi bukan sampel penelitian. Jika dilihat dari kriteria validitas instrumen seperti terdapat pada Tabel 3.12, maka dapat diketahui bahwa:

- tidak ada butir soal yang diinterpretasikan “sangat tinggi” karena tidak ada instrumen yang dikategorikan koefisien korelasinya antara 0,80 – 1,00.
- lima butir soal diinterpretasikan “tinggi validitasnya” karena memiliki koefisien korelasi antara 0,60 – 0,80. Butir soal dengan interpretasi “tinggi validitasnya” adalah butir soal nomor 5, 14, 15, 16, dan 18.
- sembilan butir soal diinterpretasikan “cukup validitasnya” karena memiliki koefisien korelasi antara 0,40 – 0,60. Butir soal dengan interpretasi “cukup validitasnya” adalah butir soal nomor 3, 4, 7, 9, 10, 11, 13, 17, dan 19.
- enam butir soal diinterpretasikan “rendah validitasnya” karena memiliki koefisien korelasi antara 0,20 – 0,40. Butir soal dengan interpretasi “cukup validitasnya” adalah butir soal nomor 1, 2, 6, 8, 12, dan 20.

3.8.3.2. Uji Daya Beda Butir Soal

Uji daya beda butir soal dilakukan terhadap alat atau instrumen penelitian yang berupa soal pilihan ganda. Daya pembeda soal merupakan suatu kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Angka yang diperoleh menunjukkan besarnya daya beda atau yang disebut dengan angka deskripsi. Tujuan mengukur daya pembeda soal adalah untuk mengukur sejauh mana sebuah butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dan yang belum menguasai kompetensi. Semakin tinggi koefisien daya beda butir soal maka semakin mampu soal tersebut membedakan siswa yang menguasai dan tidak menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil analisis butir soal instrumen penelitian diketahui bahwa semua butir soal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dinyatakan baik. Soal diinterpretasikan berdasarkan Tabel 3.13 tentang klasifikasi daya beda soal.

Tabel 3.13. Klasifikasi Daya Beda Soal

Besarnya nilai d	Interpretasi
0,000 – 0,200	Jelek (<i>poor</i>)
0,210 – 0,400	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,410 – 0,700	Baik (<i>good</i>)
0,700 – 1,000	Baik sekali (<i>excellent</i>)
Negatif	Semuanya tidak baik, semua butir soal yang mempunyai nilai negatif sebaiknya dibuang saja

(Arikunto, 2010: 218)

3.8.3.3. Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

Uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan terhadap alat atau instrumen penelitian yang berupa soal pilihan ganda. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda diuji tingkat kesukarannya sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Tingkat kesukaran butir soal adalah karakteristik butir soal yang menunjukkan kualitas butir soal tersebut termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sukar (Arikunto, 2010: 207). Kriteria untuk mengukur indeks butir

adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut. Menurut Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen, indeks kesulitan butir soal dikategorikan seperti pada Tabel 3.14.

Tabel 3.14. Kategori Interpretasi Besaran Indeks Kesukaran Butir Soal

Besarnya p	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber: Sudjiono (2016: 373)

3.8.3.4. Uji Reliabilitas Butir Soal

Uji reliabilitas butir soal dilakukan terhadap alat atau instrumen penelitian yang berupa soal pilihan ganda. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 231). Reliabilitas instrumen adalah syarat untuk dilakukannya uji validitas instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis harus diuji reliabilitasnya terlebih dahulu sebelum digunakan pada sampel penelitian.

Berdasarkan hasil analisis butir soal yang terdapat pada Tabel 3.11 halaman 94 diperoleh keterangan bahwa butir soal dinyatakan reliabel dengan perolehan nilai hitung sebesar 0,73 dengan kategori “tinggi. Kriteria uji reliabilitas instrumen soal pilihan ganda terdapat di Tabel 3.15.

Tabel 3.15. Tingkat Besarnya Reliabilitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,000 – 0,200	Sangat rendah
0,210 – 0,400	Rendah
0,410 – 0,600	Cukup
0,610 – 0,800	Tinggi
0,810 – 1,000	Sangat tinggi

Arikunto (2010: 75)

3.9. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk menguji hipotesis penelitian. Terdapat dua uji prasyarat yang dilakukan sebelum uji hipotesis dengan statistik parametrik yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan hipotesis penelitian diuji menggunakan N-Gain.

3.9.1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data kuantitatif. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov-Z* dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 26 for Windows. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi ($P > 0,05$) maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi ($P < 0,05$) maka data tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2019: 908).

Hasil uji normalitas data, jika data berdistribusi normal, maka akan dianalisis dengan diuji statistik inferensial dengan teknik parametrik, jika data tidak berdistribusi normal maka akan dianalisis dengan teknik non parametrik. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 26 for Windows dengan teknik Kolmogorov Smirnov (Tabel perhitungan terlampir), diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik untuk nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0,200. Nilai signifikansi yang diperoleh ini lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3.9.2. Uji Homogenitas

Statistik yang digunakan adalah statistis inferensial. Uji prasyarat pada setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal dan datanya harus homogen. Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki

varians sama (homogen). Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan IBM SPSS 26 for Windows. Pengambilan keputusan didasari oleh: 1) jika nilai sig > 0,05 maka distribusi data homogen; 2) jika nilai sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen (Priyanto, 2013: 125).

Berdasarkan hasil uji homogenitas (Tabel perhitungan terlampir), diperoleh angka signifikansi 0,297. Nilai ini lebih besar daripada 0,05. Angka signifikansi lebih dari 0,05 ini menunjukkan bahwa data penelitian mempunyai nilai varian yang sama atau tidak berbeda atau homogen. Berdasarkan hasil kedua uji prasyarat bahwa data penelitian terbukti berdistribusi normal dan memiliki nilai varian yang sama, lalu dilakukan uji hipotesis dengan rumus uji *t-test* model *independent sample t-test* yang dihitung dengan bantuan IBM SPSS 26 for Windows.

3.9.2. Uji N-Gain

Hipotesis “terdapat efektivitas penggunaan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelompok eksperimen dengan memperhatikan penerapan *flipped classroom*”, diuji menggunakan rumus *N-Gain*. Besar rata-rata Gain Ternormalisasi (*N-Gain*) dihitung dengan persamaan berikut:

$$(g) = \frac{(Sf) - (Si)}{100 - Si}$$

Keterangan:

- (g) = gain ternormalisasi
- (Sf) = nilai *post test*
- (Si) = nilai *pretest*

Tingkat efektifitas penggunaan media berbasis *articulate storyline* berdasarkan rata-rata nilai *N-Gain* Persen dapat dilihat pada Tabel 3.16 dan 3.17.

Tabel 3.16. Kategori Perolehan Nilai *N-Gain* Score

Rata-rata N-Gain	Klasifikasi	Tingkat Efektifitas
(g) > 0,7	Tinggi	Efektif
0,7 > (g) ≥ 0,3	Sedang	Cukup efektif
(g) < 0,30	Rendah	Kurang efektif

(Hake, 1998: 3)

V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk bahan ajar berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memperhatikan penerapan flipped classroom pada masa pandemi Covid-19, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan Borg and Gall. Tahapan pengembangan menurut Borg & Gall pada penelitian ini disederhanakan menjadi enam langkah yaitu penelitian awal atau pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan, revisi utama, dan uji coba utama. Produk yang dikembangkan telah diuji kelayakannya oleh ahli materi dengan perolehan nilai 4,90 kategori “sangat layak”. Ahli media pembelajaran menilai kelayakan produk bahan ajar sebesar 4,29 dengan kategori “sangat layak”. Ahli bahasa memberikan nilai kelayakan produk sebesar 4,38 kategori “sangat layak”. Peneliti juga melakukan uji coba pendahuluan (pengguna) pada kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil uji kelompok perorangan dan kelompok kecil terhadap kelayakan bahan ajar masing-masing sebesar 4,27 dan 4,38 dengan kategori “sangat layak”. Kelompok besar memberikan penilaian terhadap produk yaitu sebesar 4,12 dengan kategori “layak”.
- 2) Efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dihitung menggunakan perhitungan nilai *N-gain* persen yang diperoleh dengan bantuan IBM SPSS 26 *for*

Windows. Nilai rata-rata *N-gain* score untuk kelompok eksperimen sebesar 60,3001 atau 60,30% termasuk dalam kategori “cukup efektif” dengan perolehan nilai *N-gain* score minimal 36,36% dan maksimal 100,00%. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata *N-gain* score 24,1401 atau 24,14% termasuk dalam kategori “tidak efektif”. Diperoleh nilai *N-gain* score minimal 7,69 dan maksimal 50,00. Penggunaan bahan ajar Sosiologi yang berupa multimedia pembelajaran interaktif berjudul “Konflik Sosial dan Upaya Penyelesaiannya” dengan memperhatikan penerapan *flipped classroom* pada masa pandemi Covid-19 terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir efektif siswa pada pembelajaran Sosiologi.

5.2. Implikasi

Implikasi adalah konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan penelitian ilmiah. Produk bahan ajar Sosiologi berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi konflik sosial dan penyelesaiannya dapat membantu siswa dalam mempelajari berbagai peristiwa konflik dan alternatif penyelesaiannya. Penggunaan bahan ajar ini membutuhkan perangkat berupa android atau laptop. Siswa yang terkendala untuk mengakses bahan ajar ini karena tidak memiliki perangkat, maka sekolah dapat berperan mengatasi masalah teknis ini. Siswa dapat menggunakan perangkat laptop atau komputer yang tersedia dalam laboratorium komputer atau laboratorium multimedia.

Bahan ajar ini dapat diakses secara online dan offline. Secara online, siswa dapat memindai *barcode* yang telah diberikan oleh guru atau dengan menuliskan link bahan ajar pada *link address* yang ada pada browser. Akan tetapi, jika terdapat kendala berupa tidak stabilnya jaringan internet maka siswa dapat menggunakan secara *offline* yaitu dengan menyimpan aplikasi bahan ajar ini dalam perangkat siswa. Cara kedua ini memiliki keterbatasan bahan ajar ini membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup banyak.

Penggunaan bahan ajar hasil pengembangan ini dipadukan dengan penerapan *flipped classroom* dapat membantu siswa terutama agar lebih bijaksana dan

menggunakan perangkat android/laptop untuk kegiatan belajar. Siswa juga akan terbiasa untuk menggunakan e-mail atau drive sebagai sarana untuk mengumpulkan jawaban atas tugas analisis kasus yang telah dilakukan sebelum terjadi pembelajaran di dalam kelas. Produk bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* merupakan bahan ajar alternatif yang dapat membantu guru dalam pembelajaran yang berorientasi pada tercapainya kompetensi siswa abad 21 antara lain kecakapan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), kecakapan berpikir kreatif dan inovasi (*creativity thinking and innovation skills*), kolaborasi (*collaboration*), dan berkomunikasi (*communication skills*).

Bahan ajar yang dikembangkan ini juga berisi beberapa kasus konflik yang terjadi pada masa pandemi Covid-19. Kasus-kasus ini dapat membantu siswa untuk memahami konflik sosial sebagai masalah nyata yang harus dicari solusinya. Hal ini berdampak pada kebiasaan untuk berpikir secara kritis terhadap masalah-masalah yang dihadapi siswa.

Bahan ajar berbasis *articulate storyline* ini dapat digunakan pada berbagai situasi dan diharapkan dapat membantu menjembatani interaksi belajar siswa dengan gurunya. Demikian pula dengan *flipped classroom*. Model pembelajaran *flipped classroom* ini dapat digunakan pada berbagai keadaan dan dapat membantu tercapainya tujuan belajar karena siswa memiliki kesiapan belajar dari rumah.

Pengembangan produk bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* telah memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi peneliti sehingga memberikan motivasi untuk terus berkarya dan mengembangkan bahan ajar yang lain agar dapat membantu siswa mengatasi berbagai kesulitan belajarnya. Bahan ajar berbentuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat terus dikembangkan pada materi dan mata pelajaran lain di berbagai jenjang. Oleh karenanya perlu diadakannya kegiatan peningkatan kompetensi guru terutama dalam mengembangkan bahan ajar dan atau bahan penilaian dengan menggunakan *software articulate storyline*.

Bahan ajar hasil pengembangan pada penelitian ini tidak harus digunakan dalam pembelajaran dengan model *flipped classroom*. Artinya, bahan ajar berbasis *articulate storyline* ini juga fleksibel untuk digunakan pada pembelajaran dengan menggunakan model lain. Akan tetapi, mengingat pembelajaran yang dilakukan di SMAN 1 Tumijajar pada saat penelitian ini dilakukan menggunakan sistem *shifting* maka peneliti mencoba untuk memilih menggunakan model pembelajaran ini. Pada saat siswa bertemu dengan guru di dalam kelas, siswa sudah mempelajari bahan ajar, termasuk di dalamnya soal latihan ataupun kasus-kasus konflik sosial. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Sosiologi dilakukan dengan model *flipped classroom* mengingat siswa mengalami kesulitan untuk menggali berbagai peristiwa konflik secara langsung pada masa pandemi karena adanya berbagai aturan pembatasan fisik yang diberlakukan oleh pemerintah.

Kompetensi guru yang belum sepenuhnya dapat membuat bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Persoalan ini diatasi dengan melakukan kegiatan bimtek sekaligus pendampingan terhadap guru sehingga dapat mengembangkan bahan ajar berbasis *articulate storyline*. Bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif dapat juga dikembangkan dengan menggunakan aplikasi atau *software* yang lain seperti powerpoint dan *smart apps creator* (SAC). Software yang lebih dapat dimanfaatkan dan familiar dengan guru terutama sebagai pengembang produk pembelajaran adalah *powerpoint*. Hanya saja versi *powerpoint* yang dapat dimaksimalkan untuk membuat bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif adalah versi 2016. Sementara, perangkat yang dimiliki oleh guru belum tentu versi tersebut. Guru juga bisa mengembangkannya dengan *software smart apps creator* (SAC), tetapi *software* berbayar cukup mahal.

Sebaran Covid-19 kini berangsur turun, namun tampaknya sulit untuk kembali seperti sebelum terjadi pandemi. Cara penyampaian materi pembelajaran tidak harus guru bertemu dengan siswa. Oleh karenanya penerapan *blended learning* masih merupakan kebutuhan dalam dunia pendidikan.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis masih sangat perlu untuk terus dikembangkan. Terlebih bahwa berpikir kritis adalah salah satu kompetensi abad 21 yang harus dikuasai oleh semua orang. Berpikir kritis akan mengarahkan siswa untuk terus belajar dari berbagai hal terutama yang akan membawa siswa untuk membuat keputusan dan menyelesaikan persoalan.

Upaya-upaya ini tentunya tidak terlepas dari ketersediaan sarana baik yang dimiliki oleh siswa, orang tua, dan sekolah. Siswa yang mengalami kesulitan untuk melakukan pembelajaran dengan sistem *blended* karena membutuhkan perangkat dapat disiasati dengan menggunakan fasilitas yang dimiliki sekolah. Namun demikian, dalam hal ini peran orang tua untuk melengkapi fasilitas belajar bagi anak-anaknya, tentunya juga harus diperhatikan. Tidak hanya menyediakan fasilitas, orang tua juga mendampingi anak-anaknya belajar di rumah.

Berbagai kebijakan yang dibuat oleh pemerintah selama ini juga dapat mendukung diperlukannya pengembangan bahan ajar, implementasi model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi, termasuk pemberian bantuan pendidikan, misalnya dengan adanya program BOS Kinerja dan BOS Afirmasi.

Sejalan dengan hal tersebut maka perlu diadakannya kolaborasi antara guru, orang tua, sekolah, pemerintah, dan masyarakat untuk dapat meningkatkan berbagai kompetensi termasuk berpikir kritis.

5.3. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terutama bagi SMAN 1 Tumijajar adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang mengalami kesulitan untuk mengakses bahan ajar berbasis *articulate storyline* dapat menggunakan laboratorium multimedia atau komputer yang ada di sekolah.
2. MGMP Sosiologi dapat memfasilitasi anggotanya untuk mengembangkan bahan ajar Sosiologi berbasis *articulate storyline* pada materi yang lain sehingga memiliki bahan ajar yang lengkap pada tiap kompetensi dasar.

3. Sekolah dapat memberikan dukungan berupa kesempatan dan fasilitas kepada guru untuk dapat meningkatkan kreativitasnya terutama mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan kompetensinya.
4. Sekolah memberikan dukungan dan fasilitas kepada siswa dalam mengakses bahan ajar menggunakan laboratorium multimedia/ komputer milik sekolah.
5. Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *articulate storyline* yang diimplementasikan pada model *flipped classroom* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dijadikan dasar penerapan model pembelajaran *flipped classroom* sebagai salah satu bagian model *blended learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
6. Bagi pengembang lain, penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada satu sekolah, karenanya perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan wilayah penelitian yang lebih luas. yang melibatkan penggunaan sampel lebih luas lagi baik di wilayah Kabupaten Tulang Bawang Barat maupun di Provinsi Lampung. Selain itu, perlu pula dikembangkan bahan ajar berbasis *articulate storyline* pada berbagai cakupan kompetensi dasar atau pokok bahasan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abeysekera, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. *Deakin University's Research Repository*, 34(1), 1–14.
- Ariawan, S. (2020). Building Critical Thinking in Covid-19 Pandemic Era: Impossible or I am Possible? *International Research Journal on Advanced Science Hub*, 2(6), 127–130. <https://doi.org/10.47392/irjash.2020.49>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Baker, J. W. (2000). The “Classroom Flip”: Using Web Course Management Tools to Become the Guide by the Side. In *Selected Papers From the 11Th International Conference on College Teaching and Learning* (hal. 9–17).
- Cheawjindakarn, B., Suwannatthachote, P., & Theeraroungchaisri, A. (2012). Critical Success Factors for Online Distance Learning in Higher Education: A Review of the Literature. *Creative Education*, 03(08), 61–66. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.38b014>
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Ennis, R. H. (1985). *A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills*.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking : An Outline of Critical Thinking Dispositions*. 1–8.
- Facione, P. a. (2011). Critical Thinking : What It Is and Why It Counts. In *Insight assessment* (Nomor ISBN 13: 978-1-891557-07-1.).
- Fikri, S. A. (2019). Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep. *Prosiding Sendika*, 5(1), 325–330.

- Fitriyana Ulfa, N., & Mutiyasa, B. (2014). Implementasi Strategi Flipped Classroom dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Kognitif Ditinjau dari Keaktifan Belajar Siswa SMA Negeri 1 Surakarta. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Haris, A. (2012). Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran. *Экономика Региона*, 10(9), 1–13.
- Hidayat, A., Rahayu, S., & Rahmawati, I. (2016). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Gaya dan Penerapannya. In *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM* (Vol. 1, hal. 1112–1119).
- Imania, K. A., & Bariah, S. H. (2020). Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Petik*, 6(2), 45–50. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.859>
- Karwanto. (2020). *Adaptasi Kebiasaan Baru Masyarakat Indonesia* (1 ed.). Akademia Pustaka.
- Kemdikbud. (2020). Panduan Pembelajaran Jarak Jauh. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*, 28. <https://bersamahadapikورونا.kemdikbud.go.id/panduan-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksawa.
- Liana, Y. R., & Nursuhud, P. I. (2020). Problem-based learning approach with supported interactive multimedia in physics course: Its effects on critical thinking disposition. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 5(2), 88–97. <https://doi.org/10.17478/jegys.627162>
- Lipiec, M. (1997). *Developing and Measuring Students' Critical Thinking Skills When Using a Multimedia Information System* [Edith Cowan University]. https://ro.ecu.edu.au/theses_hons/305
- Mahapoonyanont, N., Krahomwong, R., Kochakornjarupong, D., & Rachasong, W. (2010). Critical thinking abilities assessment tools : reliability generalization. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 434–438. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.038>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Mesiyanto. (2020). *Pengembangan Modul Geografi Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA Al Kautsar Bandar Lampung* (Nomor February). Lampung University.
- Minkova, Y. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *Ijesc*, 6(10), 2586–2588.

- Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT Journal*, 6(1), 89–98.
- Muthmainah, S. (2016). Model Pembelajaran Flipped Classroom. In *Model pembelajaran flipped learning*.
- Nofrion, N. (2019). *Flip Your Class Now: Flipped Classroom Melalui Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task* (hal. 1–7).
<https://doi.org/10.31227/osf.io/qb9wz>
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Nurjanah, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri. In *UIN Maulana Malik Ibrahim* (Vol. 1).
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Pratiwi, E., Suryanti, & Sudibyoy, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9(1), 273–278.
- Pribadi, B. A. (2010). *Pendekatan Konstruktivistis Pengembangan Bahan Ajar pada Sistem Pendidikan Jarak Jauh* (hal. 117–128).
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275–279. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/view/8529/3930>
- Purnomo, A., & Suprayitno. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–9.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara

- Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Rahmatillah, S., Hobri, H., & Oktavianingtyas, E. (2017). Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Barisan dan Deret Aritmatika di SMAN 5 Jember. *Kadikma*, 8(2), 51–60.
- Rasyid, F. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash untuk Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. In *Universitas Lampung*.
- Rizki Setiawan, & Eti Komalasari. (2020). Membangun efektifitas pembelajaran sosiologi di tengah pandemi Covid-19. *EDUSOCIUS Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan dan Sosiologi*, 4(1), 1–13.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ED/article/viewFile/25073/15152>
- Sahana, M. (2004). *Critical Thinking: A Methodological tools for Geographical Research*. 1–25.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovtech*, 02(01), 01–08.
- Sari Dewi, A. A. S. S. (2016). Teaching Learning Materials: The Reviews Coursebooks, Games, Worksheets, Audio Video Files. *Lingual: Journal of Language and Culture*, 2(2), 2–9. <https://doi.org/10.24843/ljlc.2016.v02.i02.p01>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Seventika, S. Y., Sukestiyarno, Y. L., & Mariani, S. (2018). Critical thinking analysis based on Facione (2015) - Angelo (1995) logical mathematics material of vocational high school (VHS). *Journal of Physics: Conference Series*, 983(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/983/1/012067>
- Simanjuntak, R. (2020). Mengenal Teori-Teori Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 7(1), 47–60. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v7i1.43>
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19.
- Sivasailam, Thiagarajan Semmel, D., & Semmel, M. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)

- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). Classifying K-12 Blended Learning. *Innosight Institute*, May, 22. <http://eric.ed.gov/?id=ED535180%5Cnhttp://files.eric.ed.gov/fulltext/ED535180.pdf>
- Suparno, S. (2018). Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students. *Dinamika Pendidikan*, 12(2), 196–206. <https://doi.org/10.15294/dp.v12i2.13567>
- Syafa'ati, J. S. N., Sucipto, & Rosya, M. (2021). Analisis Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Educatio*, 7(1), 122–128. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.882>
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Walter, R. B., & Meredith, D. G. (1974). Educational Research An Introduction. In *Educational Research* (Second, hal. 683).
- Wilder-Smith, A., & Freedman, D. O. (2020). Isolation, quarantine, social distancing and community containment: Pivotal role for old-style public health measures in the novel coronavirus (2019-nCoV) outbreak. *Journal of Travel Medicine*, 27(2), 1–4. <https://doi.org/10.1093/jtm/taaa020>
- Yakob, M., Saiman, Sofiyan, Sari, R. P., & El Islami, R. A. Z. (2020). The effectiveness of science experiment through multimedia teaching materials to improve students' critical thinking. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042018>
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 249947.
- Yildirim, F. S., & Kiray, S. A. (2016). Flipped classroom model in education. *Research Highlights in Education Science*, 3(5 S), 1–8. <https://doi.org/10.24289/ijsser.348068>
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference*, Oktober, 1–18.