

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE MATERI PROSES MASUK DAN
PERKEMBANGAN BANGSA EROPA DI LAMPUNG
KELAS XI IPS SMAN 2 GADINGREJO**

(Skripsi)

Oleh

RENALDY JOVANDA

1913033002



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* MATERI PROSES MASUK DAN PERKEMBANGAN BANGSA EROPA DI LAMPUNG KELAS XI IPS SMAN 2 GADINGREJO

Oleh

Renaldy Jovanda

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung jalannya proses pembelajaran, rendahnya pemanfaatan media pembelajaran dan kurang pahamnya guru dalam pengintegrasian muatan sejarah lokal tentu menjadi masalah dalam proses pembelajaran untuk itu perlu diterapkan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran sejarah untuk memperkenalkan kepada peserta didik Proses Masuk dan Perkembangan Bangsa Eropa di Lampung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang di adaptasi dari model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil penelitian dari validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 92,30% dalam kategori Sangat Valid. Validasi ahli media mendapatkan persentase nilai 82,60% termasuk dalam kategori Sangat Valid. Respon Praktisi pendidikan (guru sejarah) mendapatkan persentase nilai 86,25% termasuk dalam kategori Sangat Valid. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan persentase $\geq 95\%$ setiap indikatornya. Di lakukan juga tes untuk melihat hasil belajar dari penggunaan media dan menyatakan bahwa media memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk memperkenalkan pada peserta didik sejarah proses masuk dan perkembangan Eropa di Lampung layak, berpengaruh dan efektif untuk digunakan dan mendapat respon positif dari guru dan siswa, dibuktikan juga dengan dilakukannya tes hasil belajar yang dimana siswa mendapatkan hasil nilai rata-rata tes 84 yaitu tuntas nilai Kriteria Ketuntasan Materi (KKM) di SMAN 2 Gadingrejo yaitu 75 dengan dalam kategori sangat baik.

Kata kunci: Pengembangan media, *Articulate Storyline*, Sejarah Lokal

ABSTRACT

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI PROSES MASUK DAN PERKEMBANGAN BANGSA EROPA DI LAMPUNG KELAS XI IPS SMAN 2 GADINGREJO

Oleh

Renaldy Jovanda

The use of learning media is one of the factors that support the course of the learning process, the low use of learning media and the lack of understanding of teachers in integrating local historical content is certainly a problem in the learning process for that it is necessary to apply appropriate learning media in the learning process. The purpose of this study is to develop historical learning media to introduce students to the Entry Process and Development of Europeans in Lampung. This research uses research and development (R&D) methods adapted from the ADDIE development research model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The results of the research from the validation of material experts get a percentage of 92.30% value in the Very Valid category. Media expert validation gets a percentage of 82.60% value included in the Very Valid category. The response of education practitioners (history teachers) received a percentage of 86.25% marks included in the Very Valid category. Student responses to this media during the trial showed an average positive response by getting a percentage of $\geq 95\%$ of each indicator. There are also tests to see learning outcomes from media use and state that media has an influence on improving student learning outcomes. Overall, it states that interactive learning media based on Articulate Storyline to introduce students to the history of the entry process and European development in Lampung is feasible, influential and effective to be used and received a positive response from teachers and students, as evidenced by the conduct of learning outcomes tests where students get an average test score of 84, namely the completion of the Material Completeness Criteria (KKM) score at SMAN 2 Gadingrejo, which is 75 with in the category very good.

Keywords: Development Media, Articulate Storyline, Local History

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE MATERI PROSES MASUK DAN
PERKEMBANGAN BANGSA EROPA DI LAMPUNG
KELAS XI IPS SMAN 2 GADINGREJO**

Oleh

RENALDY JOVANDA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



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

2023

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung Kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo**

Nama Mahasiswa : **Renaldy Jovanda**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913033002**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. MENYETUJUI
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112252008121001

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19700913008122002

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah,

Dr. Dedy Miswar, S.Si, M.Pd.
NIP. 197411082005011003

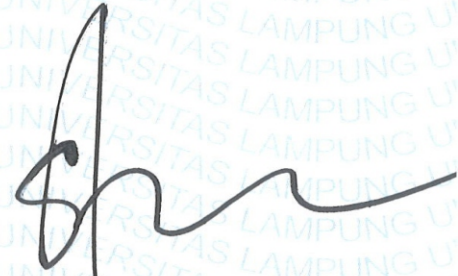
Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19700913008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji


Ketua

: Suparman Arif, S.Pd., M.Pd



Sekretaris

: Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum



Penguji

Bukan Pembimbing

: Drs. Maskun, M.H.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Agustus 2023

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Renaldy Jovanda
NPM : 1913033002
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Universitas Lampung
Alamat : Desa Gedung Dalam, Kecamatan Way Lima,
Kabupaten Pesawaran

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dengan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2023



Renaldy Jovanda
NPM. 1913033002

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Palembang, pada tanggal 10 Juni 2000. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Herliansah dan Ibu Herlina. Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar di SDN 04 Way Lima dan tamat belajar pada tahun 2013. Penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 16 Pesawaran dan selesai pada tahun 2016, lalu penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMAN 2 Gadingrejo dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis diterima di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, di Program Studi Pendidikan Sejarah dengan jalur SNMPTN.

Pada semester V penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Harapan Jaya, Kecamatan Kedondong, Pesawaran dan melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MTsN 1 Pesawaran. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Organisasi UKM Fotografi ZOOM sebagai kepala bidang kesekretariatan, Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah sebagai ketua bidang Media Center dan Organisasi luar kampus Nuwokarya.id sebagai ketua bidang Media dan kreatif. Serta beberapa prestasi akademik yang didapat seperti lomba poster dan karya tulis ilmiah.

MOTTO

“Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan
serta memperhalus perasaan”

(Tan Malaka)

“Rahasia untuk maju adalah memulai”

(Mark Tawin)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, saya persembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Kedua orang tuaku Ibu Herlina dan Ayah Herliansah yang telah membesarkanku dan membimbingku dengan penuh kesabaran, pengorbanan, keikhlasan dan kasih sayang. Terimakasih atas setiap perjuangan, kerja keras dan doa yang selalu terucap dan dicurahkan demi mendukung keberhasilan dan proses anakmu ini untuk mencapai kesuksesannya. Untuk kedua orang yang sangat penting di hidupku, sungguh semua yang Ayah dan Ibu berikan tidak akan mungkin terbalaskan.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi yang berjudul “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung Kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo* ” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, S.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Pembimbing II skripsi penulis sekaligus Pembimbing Akademik Tercinta, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya

selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Maskun., M.H., sebagai Pembahas skripsi penulis, terimakasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah kalian berikan kepada penulis selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu Staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
11. Kepala SMAN 2 Gadingrejo Ibu Dr. Yuli Yanti, M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Guru serta staf TU SMAN 2 Gadingrejo, terimakasih atas ilmu dan bantuan dalam bentuk apapun.
13. Guru Mata Pelajaran Sejarah Ibu Raisa Ayuningtyas, S.Pd., yang telah memberikan memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
14. Datuk Sabtu Rahim dan Nenek Hasanah terimakasih untuk segala doa, dukungan dan kebaikan yang selalu diberikan dalam kehidupan abang.
15. Teruntuk adik tersayang Veronika, Meita, dan Adam terimakasih untuk semua kasih sayang, kebaikan, doa, dan semangat yang diberikan kepada abang.
16. Mamak Yudi dan Mak Ngah terimakasih untuk dukungan dan doa yang diberikan.
17. Latifah Asmul Fauziah, Rizky Wahyudi, Winda Pitriani Parhamah, dan Mba Siska terimakasih telah bersedia membantu dan memberikan informasi terkait penyusunan skripsi.

18. Teman-teman SERANGKAI PART 2 (Ikhsan, Fajar, Nuril, Rayhan, Sopan, Yudha, Ado, Padot, Irsal, Ridho) terimakasih telah menjadi teman yang baik selama penulis menempuh perkuliahan.
19. Teman-teman se-PA Nadira Febri Faradilla, Novita Rahmawati, Dona Oktavia, Monica Septiani, dan Kiki Zaidah dan adik-adik angkatan 2020, 2021, dan 2022 terimakasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini.
20. Teman-teman KKN di Desa Harapan Jaya, Kec. Kedondong, Pesawaran terimakasih sudah kebersamai selama 40 hari banyak suka duka yang telah kita lalui.
21. Teman-teman seperjuangan Anatasya, Oca, Intan, Renata, Syanila, Cantika, Feni, Ajeng, Syahna, Gita, Indah, Dewi, Sonia, Anisya, Tina, dan teman-teman Pendidikan sejarah 2019 teima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah Tercinta ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terimakasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2023

Renaldy Jovanda

1913033002

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Kerangka Pikir	8
1.6. Paradigma Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Kajian Teori.....	11
2.1.1. Media Pembelajaran	11
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran	14
2.1.1.4. Jenis Media Pembelajaran	15
2.1.1.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
2.1.2. Media Pembelajaran Interaktif	18
2.1.3. <i>Articulate Storyline</i>	22
2.1.4. Sejarah Lokal Sebagai Materi Pengembangan	24
2.1.5. Hasil Belajar	27
2.2. Penelitian Yang Relevan	28

III. METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1. Jenis Penelitian	31
3.2. Model Penelitian	31
3.3. Prosedur Pengembangan.....	32
3.4. Subjek dan Lokasi Penelitian.....	33
3.5. Teknik Prosedur Pengembangan.....	34
3.6. Populasi dan Sampel.....	37
3.6.1. Populasi	37
3.6.2. Sampel	37
3.7. Instrumen Penelitian	39
3.7.1. Instrumen Studi Pendahuluan.....	39
3.7.2. Instrumen Validasi Ahli.....	39
3.7.3. Instrumen Uji Coba Produk.....	39
3.8. Teknik Analisis Data.....	40
3.8.1. Analisis Data Hasil Validasi.....	40
3.8.2. Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik	41
3.8.3. Analisis Hasil Belajar Media Pembelajaran Interaktif	42
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
4.1.1. Letak dan Keadaan SMAN 2 Gadingrejo	44
4.1.2. Visi, Misi dan Tujuan SMAN 2 Gadingrejo	50
4.1.3. Siswa di SMAN 2 Gadingrejo	52
4.2. Hasil Penelitian	53
4.2.1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	53
4.2.1.1. <i>Analysis</i> (Analisis)	53
4.2.1.2. <i>Design</i> (Desain)	56
4.2.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	60
4.2.1.4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	88
4.2.1.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	93
4.3. Pembahasan	95
V. KESIMPULAN DAN SARAN	100
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Kerucut pengalaman belajar menurut Edgar Dale	42
Gambar 4.2. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif	59
Gambar 4.3. Storyboard Media Pembelajaran Interaktif	59
Gambar 4.4. Login nama dan kelas	60
Gambar 4.5. Judul Materi Pembelajaran	61
Gambar 4.6. Menu Utama	61
Gambar 4.7. Tampilan Menu KI dan KD	62
Gambar 4.8. Menu Utama Materi	62
Gambar 4.9. Glosarium	63
Gambar 4.10. Materi Karesidenan Lampung	63
Gambar 4.11. Materi Proses Masuknya Belanda ke Lampung	63
Gambar 4.12. Materi Perkembangan Bangsa Belanda di Lampung	64
Gambar 4.13. Video Pembelajaran	64
Gambar 4.14. Menu Depan Latihan Soal	65
Gambar 4.15. Menu Latihan Soal	65
Gambar 4.16. Tampilan menu depan Games Edukasi	66
Gambar 4.17. Tampilan Games Ular Tangga	66
Gambar 4.18. Biodata Pembuat	67

Gambar 4.19. Penambahan Glosarium	69
Gambar 4.20. Penambahan <i>bodynote</i> pada materi	70
Gambar 4.21. Penambahan Daftar Pustaka	70
Gambar 4.22. Perbaikan Kronologi Materi.....	71
Gambar 4.23. Penambahan Arsip	72
Gambar 4.24. Perbaikan Biodata Penulis	78
Gambar 4.25. Perbaikan Tombol Navigasi	79
Gambar 4.26. Perbaikan Latihan Soal	80
Gambar 4.27. Diagram Persentase Jawaban Siswa Pada Setiap Indikator.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Struktur organisasi SMAN 2 Gadingrejo	36
Tabel 4.2. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMAN 2 Gadingrejo .	37
Tabel 4.3. Daftar Siswa di SMA Negeri 2 Gadingrejo	43
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Materi	56
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 4.6. Penilaian Aspek Materi	62
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Ahli Media	64
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Ahli Media	69
Tabel 4.9. Penilaian Aspek Media	71
Tabel 4.10. Hasil Respon Ahli Pembelajaran (Guru Sejarah)	74
Tabel 4.11. Penilaian Respon Tiap Aspek Oleh Guru Sejarah	76
Tabel 4.12. Rekapitulasi Jawaban Siswa	77

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah perihal yang penting pada kehidupan manusia dalam hidup bermasyarakat dengan adanya pendidikan dapat memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri bahkan masyarakat. Pendidikan dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 khususnya di pasal pertama ayat kedua menjelaskan bahwa berjalannya proses pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Berjalannya proses pendidikan nasional dalam proses pembelajaran akan membuat guru dan peserta berpikir secara arif dan bijaksana, oleh sebab itu pendidikan menurut Ramadhani dkk (2020) merupakan sarana terpenting dalam menciptakan cita-cita bangsa termasuk di dalamnya pula dengan pengajaran Pendidikan Sejarah.

Sebagai sarana pendidikan, pengajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasarannya lebih ditujukan pada segi-segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa Pendidikan Sejarah menurut Mustari & Rahman (2014) mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, kualitas manusia, kebudayaan masyarakat Indonesia umumnya. Perlunya usaha yang harus dilakukan agar fungsi dari Pendidikan Sejarah itu dapat berjalan sesuai fungsinya maka diperlukan pengajaran Mata Pelajaran Sejarah yang dapat memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Ditegaskan oleh Sayono (2015) Pelajaran Sejarah yang ideal ialah yang proses pembelajarannya yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan Pembelajaran Sejarah secara optimal.

Mata Pelajaran Sejarah merupakan salah satu bidang studi yang biasanya masih didominasi oleh guru dan hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajarannya, kebiasaan inipun menjadikan proses pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah menjadi kurang interaktif dan membosankan sehingga membuat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) kurang optimal. Hal ini pun tidak sejalan dengan Kurikulum 2013 yang dirancang untuk membekali peserta didik supaya mengembangkan inspirasi, membentuk kesadaran, memiliki cara berfikir sejarah, menanamkan nilai kebangsaan, keterampilan, dan mengaitkan peristiwa lokal dengan peristiwa nasional dalam kesatuan yaitu Sejarah Indonesia (Kemendikbud, 2016).

Kurikulum 2013 menginginkan agar proses pendidikan dapat menanamkan sikap cinta tanah air dan membentuk rasa nasionalisme di dalam diri peserta didik, serta peserta didik diminta untuk peka terhadap peristiwa dan keunikan dari daerah sekitarnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan Permendikbud No. 79 Tahun 2014 Tentang muatan lokal Kurikulum 2013 yang membahas muatan lokal sebagai mata pelajaran dan bahan kajian di satuan pendidikan yang berisi muatan, potensi proses pembelajaran dan keunikan lokal dengan tujuan pahamnya peserta didik terhadap kearifan serta keunikan di daerah tempat tinggalnya.

Muatan lokal juga dapat dimasukkan ke dalam Mata Pelajaran Sejarah dengan tujuan peserta didik dapat mengetahui bahwa terdapat peninggalan dan peristiwa sejarah yang penting untuk dipelajari dan diketahui oleh peserta didik yang dekat di daerah tempat tinggalnya hal ini juga dapat disebut sebagai sejarah lokal. Urgensi sejarah lokal menurut Kartodirdjo dalam Widja (1991) bahwa peristiwa-peristiwa sejarah yang bersifat lokal bisa dimengerti dengan baik apabila diintegrasikan dengan dimensi sejarah nasional. Sejarah lokal mendapat perhatian utama dari peristiwa-peristiwa bersifat lokalitas sebagai suatu kebulatan, dan menempatkan sejarah nasional sebagai latar belakang dari peristiwa-peristiwa khusus di lokalitas tertentu.

Pembelajaran sejarah lokal yang ideal yaitu pembelajaran yang dapat menyadarkan peserta didik tentang masa lalu yang dimiliki, memberikan kesadaran kontuitas dan

lokalitas yang dapat dijadikan bekal untuk menunjukkan identitas historis, sosial dan budayanya. Pembelajaran sejarah lokal perlu dikenalkan pada peserta didik untuk mengenali identitas kelokalannya maupun menghargai identitas etnis atau daerah lain (Hardiana, 2017). Sejarah lokal mengajarkan betapa pentingnya untuk mengetahui, mencintai bahkan melestarikan sejarah lokal yang ada di daerah tempat tinggal kita.

Permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi pendidik cenderung sesuai dengan buku paket nasional (Sejarah Nasional), sehingga pembelajaran sejarah terjebak pada paradigma belajar yang menghafal dan terkesan membosankan. Permasalahan muatan sejarah lokal dalam Kurikulum 2013 berdasarkan penelitian Wibowo (2016) menyebutkan guru kesulitan menyesuaikan Kurikulum Sejarah lokal, guru kurang paham dengan pengumpulan dan penyusunan materi sejarah lokal, dan guru biasanya hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar.

Hal ini juga terjadi di SMAN 2 Gadingrejo yang berdasarkan hasil wawancara pada 1 Agustus 2022 di SMAN 2 Gadingrejo dengan guru sejarah Kelas XI SMAN 2 Gadingrejo yaitu Ibu Raisa Ayuningtyas, S.Pd menyatakan sekolah sudah menggunakan Kurikulum 2013 namun dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) masih banyak menggunakan buku LKS dan buku paket, *powerpoint*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan penggunaan poster infografis namun belum maksimal dan juga belum menggunakan multimedia yang berbasis aplikasi maupun media pembelajaran yang berjenis interaktif. Penggunaan muatan lokal pada Mata Pelajaran Sejarah juga belum digunakan dikarenakan masih minimnya pengetahuan peintegrasian muatan lokal dengan Kurikulum 2013. Hal ini pun menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Gadingrejo masih belum tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman, yang dimana dalam upaya menghadapi abad ke-21 ini yaitu salah satunya dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Kemendikbud, 2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi tuntutan dalam proses pembelajaran.

Membahas perkembangan zaman dan tuntutan zaman yang berubah, dunia pendidikan pun mengalami pengaruh dari adanya perkembangan zaman, pendidikan mengalami berbagai perkembangan dari zaman dahulu hingga sekarang, di Indonesia dunia pendidikan mengalami perubahan dalam tiga periode zaman yaitu, yang pertama ialah periode pertanian, selanjutnya periode teknologi industri dan abad ke 21 ini yaitu periode Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dunia pendidikan Indonesia sekarang ini berada di periode Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Siahaan, 2012).

Andriani (2016) menjelaskan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terbagi menjadi tiga kata yang mempunyai arti tersendiri, yang pertama teknologi adalah penemuan baru atau pengembangan dari material, alat dan mesin. Kata selanjutnya memiliki hubungan erat dengan data yaitu informasi dan komunikasi, dua kata ini saling berkaitan yang dimana informasi diartikan hasil yang sudah diproses sedemikian rupa lalu memberikan pengetahuan dan komunikasi yang membuat informasi tersebut dapat tersampaikan dari pihak satu ke pihak lainnya.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membuat guru untuk terus berupaya memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Nikmatussaidah, 2021). Dampak dari perkembangan ini membuat guru dituntut untuk berinovasi dalam menyediakan media dan sumber belajar seperti buku, alat peraga, modul, animasi pembelajaran yang berkaitan dengan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Struktur Kurikulum 2013 sekarang ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak lagi dijadikan sebagai mata pelajaran yang diajarkan, namun dijadikan sarana pembelajaran yang melebur dan terintegrasi dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sumber, alat ataupun media pada semua mata pelajaran yang ada dalam proses pembelajaran oleh peserta didik dan guru (Amirullah & Susilo, 2018). Salah satu Mata Pelajaran Kurikulum 2013 yang memerlukan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran adalah Mata Pelajaran Sejarah.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada pembelajaran sejarah merupakan salah satu cara yang digunakan supaya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi kontekstual dan menarik. Teknologi informasi yang dapat digunakan yaitu internet yang menjadi sumber informasi, foto-foto sejarah, museum digital, perpustakaan digital, video sejarah, film dokumenter, dan sebagainya. Penggunaan teknologi informasi akan menjadi kontekstual dengan menampilkan materi sejarah menjadi hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah (Kemendikbud, 2016).

Pada perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru Mata Pelajaran Sejarah harus dapat memanfaatkannya dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dimana guru juga dituntut untuk dapat tanggap kemajuan teknologi dan mengimplementasikannya, media merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi dan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran media yang menarik dan tidak membosankan juga dapat meningkatkan jalannya proses pembelajaran lebih asik dan interaktif. Mata Pelajaran Sejarah yang ideal ialah yang proses pembelajarannya yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan Pembelajaran Sejarah secara optimal (Sayono, 2015). Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu peserta didik memahami materi yang sulit dimengerti. Media pembelajaran menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar, menghindari kejenuhan terhadap proses pembelajaran serta media dapat membuat efisiennya dalam proses pembelajaran (Fanani dkk, 2021).

Perlunya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan muatan lokal pada Mata Pelajaran Sejarah sebagai media pembelajaran juga sangat penting yang dimana fungsinya menurut Wijayanti (2017) adalah pengintegrasian dalam penyempurnaan dan pengembangan kurikulum dengan kearifan lokal dan menciptakan karakter nasionalisme peserta didik dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Mata Pelajaran Sejarah dapat membuat peserta didik lebih paham dengan materi pelajaran secara optimal.

Dari latar belakang di atas, peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung Pada Kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung menggunakan model ADDIE ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung menggunakan model ADDIE ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah di atas, yaitu untuk :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung menggunakan model ADDIE.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung menggunakan model ADDIE.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Proses Masuk Dan Perkembangan Bangsa

Eropa Di Lampung Kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo” diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :|

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran.
- b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai pengembangan media pembelajaran.
- c. Sebagai salah satu referensi bagi para peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Sebagai sarana dalam memahami sejarah lokal yang ada di daerahnya yang dikemas dalam aplikasi dan HTML5 sehingga dapat diakses kapan saja dan menjadi suatu hal baru yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

1. Media ini diharapkan membantu guru dalam kegiatan belajar yang lebih efektif dan aktif di dalam Kelas.
2. Memberikan motivasi guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran pada semua mata pelajaran, terutama pada Mata Pelajaran Sejarah.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman serta menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*.

1.5. Kerangka Pikir

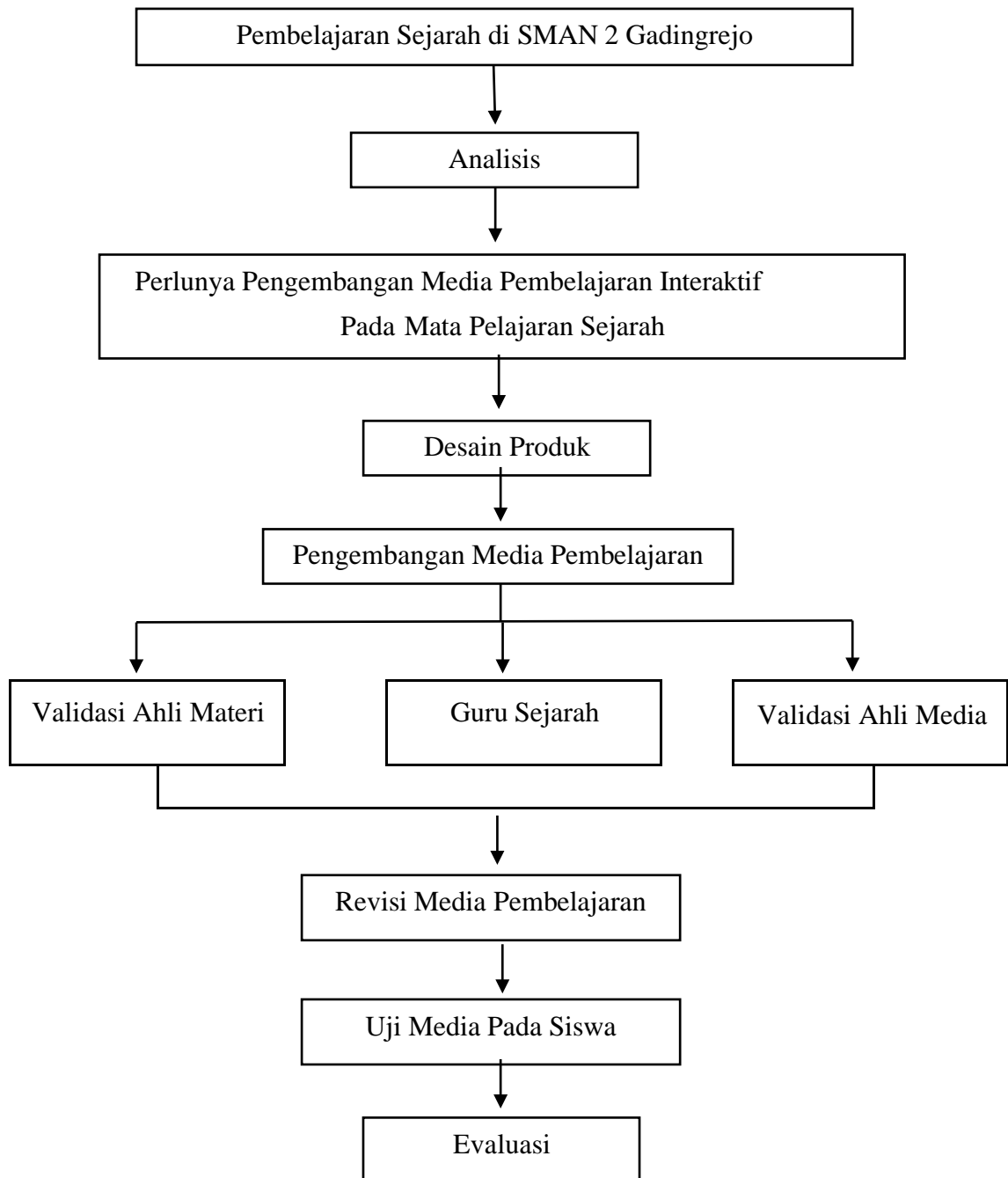
Pentingnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan sangat berguna dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik dengan tujuan membantu peserta didik lebih memahami pelajaran dan aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Muatan sejarah lokal pada Kurikulum 2013 sangat dianjurkan untuk diintegrasikan dengan Kurikulum nasional agar peserta didik lebih memahami kearifan dan keunikan daerahnya. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan materi muatan lokal pada Mata Pelajaran Sejarah bertujuan untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi menyenangkan dan materi mudah dipahami peserta didik.

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna, media pembelajaran interaktif juga merupakan salah satu media yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dalam bentuk aplikasi dan HTML5.

Untuk menilai program pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini sesuai dan memenuhi syarat maka dilakukan beberapa tahapan penelitian pengembangan sebagai berikut: penelitian pendahuluan, pengumpulan analisis sebagai data awal untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah media yang dikembangkan selesai peneliti harus melakukan validasi produk yang dilakukan oleh validasi media dan validasi materi untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi media pembelajaran yang telah dilakukan uji validasi. Melanjutkan uji coba media pembelajaran, dan diakhiri dengan revisi setelah uji coba serta dapat menghasilkan produk media pembelajaran akhir berupa media

pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan materi muatan sejarah lokal kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat yang nantinya dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

1.6. Paradigma Penelitian



Keterangan:

→ = Garis Hubungan

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berarti “perantara” yang diambil dari bahasa lain yaitu “medium”. Dapat diartikan bahwa media dalam dunia pendidikan merupakan informasi belajar dan sarana penyalur informasi melalui media pembelajaran ke penerima informasi (peserta didik). Media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi (Sanjaya, 2014), penggunaan media pembelajaran pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) diperlukan untuk tercapainya keberhasilan proses pembelajaran dan tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran tidak dapat berlangsung (Mahnun, 2012).

Media pembelajaran merupakan suatu tempat yang ditujukan kepada siswa agar dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan dengan lebih baik (Kustandi dan Bambang, 2013). Pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah, sedangkan target tersebut adalah tercapainya proses belajar mengajar yang baik. Media pembelajaran juga diartikan sebagai bahan atau alat yang dapat menciptakan kondisi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih nyaman serta memungkinkan para siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan juga sikap dengan lebih baik dan mudah (Anitah, 2009).

Dalam arti luas media adalah kejadian orang, material yang dapat menciptakan penggunaanya dapat memperoleh keterampilan, pengetahuan baru, sedangkan dalam arti sempit media merupakan potret, alat, gambar dan grafik, elektronik yang dapat memproses, mengungkap serta menyampaikan informasi verbal dan visual (Bakri, 2011). Pengertian media juga diperjelas oleh Munadi (2012) yang mendefinisikan media adalah suatu hal yang menyampaikan informasi dari sumber tersusun sehingga terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tepat belajar yang terpencil dan sebagainya (Waryanto, 2016).

Dari beberapa pendapat ahli di atas mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang harus ada dalam proses pembelajaran karena mempunyai peranan penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran agar berjalan secara optimal.

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lantz (dalam Kustandi 2012), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a) Fungsi atensi, artinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan

dengan makna visual yang ditampilkan atau disertai teks materi pelajaran.

- b) Fungsi afektif, artinya dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c) Fungsi kognitif, artinya memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris, artinya mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Suryani (2019) media pembelajaran mempunyai manfaat:

- a) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra,
- b) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa,
- c) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah,
- d) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya).

Sidharta (2005) menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Melengkapi dan memperjelas informasi.
- b) Meningkatkan gairah, semangat belajar.
- c) Mendorong respon memberikan stimulus peserta didik.
- d) Pengalaman baru terhadap media baru yang digunakan.
- e) Meningkatkan motivasi belajar.
- f) Menariknya media dapat membuat materi mudah dicerna.
- g) Fungsi variasi pembelajaran.
- h) Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) peserta didik.
- i) Penyampaian informasi yang efisien.

Adapun juga manfaat dari media pembelajaran menurut Karo dkk (2018) diantaranya :

- a) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- b) Menanamkan sikap positif pada proses pembelajaran bagi peserta didik.
- c) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga dalam mengakses pembelajaran.
- e) Proses pembelajaran menjadi menarik dan terarah.
- f) Peran guru lebih produktif dan positif.
- g) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran difungsikan di dalam pendidikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya informasi yang

terdapat dalam media harus melibatkan siswa dan harus dirancang secara sistematis. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda (Kustandi, 2012)

Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian berfungsi sebagai sarana dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan yang disajikan secara menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

2.1.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan dunia pendidikan di abad 21 ini yaitu era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membuat proses pembelajaran ikut berubah dan berkembang mengikuti perubahan zaman tersebut. Kondisi ini berpengaruh terhadap guru yang dituntut untuk keterampilan mengembangkan media pembelajaran yang akan dipakai apabila media tersebut belum ada, sehingga guru tidak berpatokan dengan media yang sudah ada saja (Alwi, 2017). Inilah pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal.

Pengembangan media merupakan hal yang penting karena merupakan penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran (Suryani dkk, 2018). Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, untuk tercapainya peningkatan hasil belajar tersebut maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran oleh guru.

Proses dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* Sadiman dalam Daulae (2019) terbagi menjadi beberapa tahap, sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan, dilakukannya analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran seperti materi dan media pembelajaran, dalam penelitian ini peneliti

mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan materi sejarah lokal.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran dan media pembelajaran, perumusan ini mengenai materi tersusun yang akan dimasukkan ke media yang sudah ditentukan, dengan adanya perumusan ini supaya menjadi pedoman dalam kegiatan produksi produk yang akan dibuat.
3. Produksi produk, pada tahap ini adalah memproduksi media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Pengimplementasian, setelah produksi media pembelajaran yang sudah disetujui oleh validator yaitu pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi muatan Sejarah Lokal maka media tersebut dapat digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Melaksanakan Uji coba produk dan Revisi, dilaksanakannya uji coba produk ini untuk mengetahui kesesuaian dan efektivitas produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* tersebut terhadap tujuan program pengembangan. Sedangkan revisi merupakan kegiatan perbaikan yang dilakukan terhadap produk yaitu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* apabila dalam tahap validasi dan uji coba produk dianggap tidak sesuai dan efektifitasnya tidak sesuai.
5. Evaluasi program media, evaluasi atau penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian media dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Pengevaluasian media dilakukan setelah tahapan-tahapan dalam pengembangan media telah dilakukan

2.1.1.4. Jenis Media Pembelajaran

Berkembangnya Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini terjadi pula perkembangan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat beberapa jenis media pembelajaran di antaranya:

1. Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
2. Media visual, yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti video, film, televisi, Youtube.
4. Media animasi, yaitu gambar/ grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Sehingga

karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

5. Multimedia/media interaktif, merupakan media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Fikri dan Madona, 2018).

Dapat dilihat banyak sekali media yang dapat dipakai dalam pembelajaran seperti media audio, media visual, dan media audio visual. Lebih daripada itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini berkembang media pembelajaran yang bersifat multimedia, yang menggabungkan media audio, visual, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

Dalam penelitian ini peneliti membuat media pembelajaran yang menggabungkan seluruh aspek jenis media pembelajaran yang berisikan gambar, teks, grafis, audio, visual, video dan animasi yang terintegrasi yang menjadi satu media pembelajaran atau yang biasa disebut multimedia dan dalam dunia pendidikan yaitu media interaktif.

2.1.1.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut:

1. Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya, jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
2. Bersih dan menarik. Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang

bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.

3. Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
4. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
5. Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/Instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
6. Berkualitas baik. Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. Misalnya, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.
7. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif (Cahyadi, 2019).

Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut (Jannah, 2009) yaitu:

- a. Ketepatannya Dengan Tujuan Pembelajaran
Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b. Dukungan Terhadap Isi Bahan Pembelajaran
Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pembelajar.
- c. Kemudahan Memperoleh Media
Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh pembelajar pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan Pembelajar Dalam Menggunakannya.

Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pembelajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh pembelajar pada saat terjadinya interaksi belajar pembelajar dengan lingkungannya. Adanya proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila pembelajar tidak dapat menggunakannya dalam pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

- e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi pembelajar selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir pembelajar. Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir pembelajar, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para pembelajar.

Pentingnya memperhatikan kriteria atau pedoman pemilihan media tersebut maka pembelajar/guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar, sehingga akan terhindar dari kecerobohan dalam pemilihan media. Pemilihan media yang cermat dan tepat akan menunjang keefektifan proses pembelajaran.

2.1.2. Media Pembelajaran Interaktif Dalam Dunia Pendidikan

2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Yahya, dkk (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu sistem penyampaian dalam pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk video, rekaman dengan mengendalikan komputer atau laptop dan perangkat *mobile* seperti *smartphone* kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respon yang aktif dan membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

Pendapat lain menurut Arindiono & Ramadhani (2013) media pembelajaran interaktif merupakan integrasi dari media digital termasuk kombinasi elektronik teks, grafik, *movie*, *image*, dan *sound*

kedalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan tertentu.

Yanto (2019) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang membantu menjelaskan materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak atau mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak kepada peserta didik akibat saling memberikan aksi dan reaksi antara satu dengan yang lainnya (antara media dengan peserta didik).

Dipertegas kembali oleh Munir (2012) media pembelajaran interaktif ialah media yang disebut dengan multimedia, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media berupa teks, grafik, gambar, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia dan komputer. Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh pembuat, agar tampilannya menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik dan pada penggunaanya terjadi interaksi antara peserta didik dengan media. Media pembelajaran interaktif juga dapat mengkondisikan peserta didik berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan media pembelajaran berupa perpaduan gambar-gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

2.1.2.2. Komponen Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Munir (2012) media pembelajaran interaktif atau multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif yang tergabung menjadi satu media.

Berikut penjelasan mengenai komponen multimedia atau media pembelajaran interaktif :

- a. Teks
Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.
- b. Grafik
Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).
- c. Gambar (Images atau visual diam)
Menurut Agnew dan Kellerman (1996) dalam Munir, gambar adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif.
- d. Video (visual gerak)
Video pada dasarnya merupakan media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi langsung, menarik dan efektif.
- e. Animasi
Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, gambar, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada *layer*.
- f. Audio (suara)
Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat, dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
- g. Interaktivitas
Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan *PCD player*, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Aspek interaktif dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.

Dipertegas oleh Wibawanto (2017) dalam sebuah media pembelajaran interaktif terdapat beberapa elemen. Secara umum elemen yang terdapat pada pembelajaran interaktif antara lain :

- a. Antarmuka (*User Interface*) meliputi : tombol navigasi, teks, dan elemen grafis di luar konten.
- b. Konten, merupakan materi utama dalam media pembelajaran.
- c. Audio
- d. Video/Animasi.

Berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran interaktif terdiri atas beberapa komponen yang tergabung yaitu berupa teks, suara, grafik, animasi, dan video yang dikemas menjadi satu kesatuan dan dapat di pakai dalam proses pembelajaran karena sangat bermanfaat untuk membuat proses pembelajaran menarik dan tidak membosankan.

2.1.2.3. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Munir dalam bukunya Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (2008) menjelaskan pembelajaran yang dilengkapi dengan media termasuk didalamnya media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana.
- 2) Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan, atau diraba).
- 3) Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didik pun mudah memahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali
- 4) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
- 5) Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- 6) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*). Misalnya menggunakan rekaman video, *compact disk* (cakram padat), *tape recorder* atau televisi.

- 7) Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu obyek, karena disampaikan tidak hanya secara verbal, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- 8) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung.
- 9) Membentuk sikap peserta didik (aspek afektif), meningkatkan keterampilan (psikomotor).
- 10) Peserta didik belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bakatnya, baik belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
- 11) Menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

Berdasarkan uraian di atas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) guru akan sangat terbantu oleh keunggulan-keunggulan dari media pembelajaran interaktif dan peserta didik menjadi semangat dalam belajar dikarenakan proses pembelajarannya tidak monoton dan membosankan

2.1.3. Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan *Software* buatan *Global Incorporation* yang didirikan oleh Adam Schwatz sekaligus Direktur Utama dan Ketua Eksekutif perusahaan tersebut. *Articulate Storyline* bisa digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif, *output* yang dihasilkan dari *Articulate Storyline* ini beragam, mulai dari untuk pengguna *IOS*, *android*, dan *PC*.

Yasin & Ducha (2017) mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* mendukung fitur seperti *Adobe Flash* dalam pembuatan animasi tapi mempunyai *interface* yang simple seperti *Power Point*. Fitur *Articulate Storyline* yang lengkap layaknya flash dan *interface* semudah *Power Point* menjadikan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif.

Articulate Storyline menurut Purnama dan Asto (2018) adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *Adobe Flash*.

Pendapat lain mengenai *Articulate Storyline* merupakan *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan *template* yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan *template* yang telah disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera pembuat (Rafmana, 2018).

Rohmah & Bukhori (2020) mengungkapkan bahwa ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dan disiapkan untuk melakukan penginstalan aplikasi *Articulate Storyline* pada PC (*Personal Computer*) yaitu:

3. Perangkat keras yang terdiri:
 - a) *CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit)*
 - b) Memori minimal 2 GB
 - c) *Available disk space* minimal 1 GB
 - d) *Display 1280×720 screen resolution or higher*
 - e) Kartu multimedia, pelantang, kamera web untuk merekam suara dan video

4. Perangkat lunak yang terdiri:
 - a. Operasi sistem windows 7, 8, atau 10 (*32-bit* atau *64-bit*)
 - b. *Mac OS*×10.6.8
 - c. *Netframework* minimal versi 4.5.2,
 - d. Visual++
 - e. *Adobe Flash Player* minimal versi 10.3

Menurut Yahya, dkk (2020: 79) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau script dalam pembuatannya.
- b) Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu *trigger* sehingga dapat memudahkan pengguna dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif.
- c) *Smart brainware* sederhana.

- d) Memudahkan pengguna untuk *publish* secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk HTML5, CD, *word processing*, laman personal dan *LMS*.

Berdasarkan uraian di atas *Articulate Storyline* merupakan suatu aplikasi yang dapat di instal pada *laptop* dengan sistem *Windows* maupun *MacOS*, aplikasi *Articulate Storyline* dapat dipakai dalam dunia pendidikan yang salah satu fungsinya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan berbagai jenis media yaitu teks, gambar, video, animasi, navigasi, grafik dan audio yang terintegrasi menjadi satu kesatuan.

2.1.4. Sejarah Lokal Sebagai Materi Pengembangan

Sejarah lokal merupakan kajian sejarah yang berisi peristiwa sejarah yang terjadi masyarakat dengan nuansa dan sifatnya lokal yang terjadi di suatu wilayah kecil tertentu (Sujatmiko, 2014). Taufik Abdullah dalam Hariyono (2017) mendefinisikan sejarah lokal ialah "sejarah dari suatu tempat", suatu "locality", yang batasannya ditentukan oleh "perjanjian" yang diajukan penulis sejarah". Definisi sejarah lokal menurut Kusnoto & Minandar (2017) adalah sejarah yang berasal dari daerah tertentu, memiliki batasan geografis yaitu tempat tinggal, bisa berupa desa atau kota dan cakupan administratifnya dua-tiga daerah saja. Hubungan erat sejarah lokal dan sejarah nasional dapat menguatkan data sejarah, dengan mengajarkan sejarah lokal dapat dijadikan sebagai materi penguat sejarah nasional (Sintya, 2018). Secara sederhana sejarah lokal adalah peristiwa sejarah yang terjadi suatu daerah tertentu.

Lampung sendiri memiliki sejarah yang cukup panjang yang dimana, Anhar Gonggong, M. Soenjata Kartadarmadja, dan Muchtaruddin Ibrahim (1993), mengatakan bahwa daerah Lampung merupakan daerah penghasil lada yang penting sejak abad ke-15, sehingga Kerajaan Banten dan Palembang selalu berusaha untuk menguasai daerah ini. Namun, perebutan ini dimenangkan

oleh Kesultanan Banten, sehingga daerah Lampung menjadi daerah yang berada di bawah pengaruh Banten. Pada masa pemerintahan Sultan Abdul Kadir (1605-1640) berada di puncak masa kejayaannya, sehingga Pelabuhan Banten ramai dikunjungi oleh Bangsa Eropa salah satunya yaitu Bangsa Belanda. Pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa, berjalannya waktu Banten mengalami konflik internal yang menyebabkan hubungan Lampung dan Bangsa Eropa terjalin.

Selanjutnya, pada 22 Juli 1682 mengutus Koopman dan Everhard van der Schuur untuk melakukan ekspedisi pertama *Vereenigde Oostindische Compagnie* (VOC) ke Lampung. Ekspedisi tersebut membuahkan hasil yakni sebuah piagam perjanjian yang berisi bahwa pengawasan Lampung dan monopoli perdagangan di Lampung akan dilakukan langsung oleh *Vereenigde Oostindische Compagnie* (VOC) (22 Agustus 1682). Pentingnya mengetahui sejarah masuk dan perkembangan Bangsa Eropa di Lampung dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, dalam hal itu peserta dapat mengetahui muatan lokal dalam Pembelajaran Sejarah.

Muatan lokal merupakan hal yang diwajibkan oleh Kurikulum 2013 untuk diterapkan dalam berbagai jenjang Pendidikan Indonesia yang pelaksanaannya diserahkan pada daerahnya masing-masing. Muatan lokal dapat membantu mengoptimalkan pemahaman dan pengetahuan sejarah yang dapat meningkatnya kesadaran sejarah peserta didik. Proses pembelajaran menurut Hardi & Basri (2019) dengan lokalitas akan menarik peserta didik karena peristiwa sejarah tersebut berada di daerahnya sendiri apalagi setiap daerah mempunyai peristiwa sejarahnya sendiri yang berbeda dengan daerah lainnya.

Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan mengacu pada silabus Sejarah Indonesia Kelas XI Kurikulum 2013 tentang Proses Masuk dan Perkembangan Bangsa Barat di Indonesia. Kompetensi inti 3 yaitu 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. Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang pernah dijajah oleh Bangsa Eropa maka dari itu peristiwa sejarah tersebut dapat dijadikan sebagai muatan lokal yang dapat dikembangkan ke dalam proses pembelajaran.

Sejarah lokal memiliki fungsi pelengkap dalam materi sejarah nasional yang akan membahas sejarah lokal tersebut tanpa adanya pembatasan waktu dan wilayah (Sintya, 2018). Pengintegrasian muatan lokal pada materi Pelajaran Sejarah harus sesuai dengan kompetensi dasar yang relevan (Permendikbud, 2014). Sesuaiinya pengintegrasian akan memiliki manfaat bagi peserta didik untuk mengenal peristiwa sejarah daerahnya dan tidak terjadinya keterasingan lingkungan.

Lampung memiliki sejarah lokal penting yang bisa dipelajari oleh peserta didik yaitu Bangsa Eropa yang pernah masuk ke daerah Lampung sebagai contoh pahlawan Lampung yang telah melawan bangsa barat adalah Raden Intan. Proses masuk dan berkembangnya Bangsa Eropa di Lampung adalah materi pengembangan muatan lokal yang penting untuk dapat dipelajari dan diketahui oleh peserta didik sekaligus dipilih sebagai pengintegrasian dengan sejarah nasional.

Tujuan pengajaran sejarah di sekolah mengacu pada tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam pasal 3 UU RI No 20 Tahun. 2003 tentang SISDIKNAS, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah: "... untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab."

Adapun manfaat belajar sejarah lokal menurut Sintya (2018), sebagai berikut :

- a. Sebagai evaluasi kembali generalisasi yang sering muncul dalam sejarah bangsa Indonesia.
- b. Menambah wawasan tentang Indonesia dan meningkatkan pengetahuan dari berbagai golongan.
- c. Sebagai sumber data historis yang relevan dan mendukung kepentingan Sejarah nasional.
- d. Membantu sejarawan dalam menganalisis sejarah di daerahnya.

2.1.5. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2011). Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut Morgan, dalam buku *Introduction to Psychology* (1978) dalam Sobari (2018) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman.

Menurut Roger, belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya (Suardi, 2018). Pendapat lain menurut Piaget, belajar adalah sebuah proses interaksi anak didik dengan lingkungan yang selalu mengalami perubahan dan dilakukan secara terus menerus. Dari beberapa

pengertian belajar tersebut dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dari interaksi dengan lingkungannya. Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap (Abudin, 2019).

Berdasarkan uraian di atas berarti hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Jadi hasil belajar pada hakikatnya yaitu berubahnya perilaku peserta didik meliputi kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Sehingga setiap pendidik pastinya akan mengharapkan agar hasil belajar peserta didiknya itu meningkat setelah melakukan proses pembelajaran.

2.1. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dimaksudkan sebagai penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga menambah, mengembangkan maupun memperbaiki yang telah ada. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini menjadi sebuah penelitian yang baik. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

- 1. Penelitian oleh Rizqy Rizal Fanani, Achmad Patoni, Adi Wijayanto (2021).** Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Penelitian ini *Research dan Development* dengan model pengembangan 4-D. Desain uji coba dalam penelitian ini menerapkan *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain uji coba yang mana sebelum dilakukan uji coba akan diberikan *Pretest* terlebih dahulu dan setelah uji coba diberikan *posttest* dengan tujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Produk pengembangan pada penelitian ini adalah aplikasi yang dapat dioperasikan melalui sistem operasi *android* yaitu *smartphone*, penelitian ini dilakukan

evaluasi dan revisi di setiap tahapannya agar menghasilkan produk yang memenuhi syarat, respons yang diberikan oleh peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil yang positif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian ini terdiri atas kuesioner validasi produk dan tes atau uji kompetensi hasil belajar. Tes berupa soal dengan bentuk pilihan ganda atau pilihan ganda sebanyak 20 soal. Instrumen tes divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi instrumen dilakukan ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran ini mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media melalui instrumen pengumpulan data dalam bentuk Kuesioner masuk dalam kategori “sangat layak” yang artinya media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian oleh Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno (2018)

Penelitian ini tentang “ Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS”. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan Kuesioner. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran berdasarkan Kuesioner yang diberikan. Hasil penelitian ini adalah video animasi dua dimensi merupakan produk pengembangan media pembelajaran yang berisikan juga muatan lokal Mata Pelajaran Sejarah situs pekauman di Bondowoso sebagai materi inti. Penelitian ini menghasilkan nilai akhir “sangat menarik” yang merupakan respon dari peserta didik dan hasil dari validasi ahli media dan materi masuk kategori ”baik”.

3. Penelitian oleh Iin Purnamasari dan Wasino (2011). Penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal Di SMA Negeri Kabupaten Temanggung”. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan model ADDIE. Sampel penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri di Kabupaten Temanggung diantaranya SMA Negeri 1 Temanggung, SMA Negeri 2 Temanggung, SMA Negeri 3 Temanggung, SMA Negeri 1 Pringsurat. Sumber data yang utama adalah sumber-sumber primer,

maksudnya adalah data yang diperoleh langsung melalui diskusi kelompok terbatas/*Focus Group Discussion* (FGD), pengamatan, wawancara langsung terhadap informan maupun subjek penelitian yaitu guru Mata Pelajaran Sejarah. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran audio berbasis *podcast* materi sejarah lokal Sumatera Selatan yang dengan validasi pakar pendidikan meliputi validasi terhadap keseluruhan aspek perangkat pembelajaran yang terdiri atas bahan ajar berupa CD Pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media ini bisa digunakan kapanpun dan dimanapun, dengan melakukan pengulangan dalam mendengarkan media audio, dibagikan di media Sosial manapun termasuk aplikasi *chatting* berupa *WhatsApp*, serta dapat diupload pada situs *website*. Berdasarkan uji coba yang dilakukan dengan menggunakan evaluasi pada lembar kerja siswa, diperoleh nilai rata-rata siswa SMA Negeri di Kabupaten Temanggung yaitu 97. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran siswa dengan model pembelajaran sejarah berbasis situs sejarah lokal ini tergolong pada kriteria sangat tinggi.

Berdasarkan penelitian tiga penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berbasis *Articulate Storyline* dengan menampilkan gambar, video, audio, teks dan animasi dengan mengintegrasikan sejarah lokal ke sejarah nasional sebagai materi pengembangan menunjukkan respon positif yaitu memudahkan dan sangat membantu peserta didik dan guru untuk mengetahui pentingnya sejarah lokal yang ada di daerahnya sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berjalan secara optimal.

III. METODOLOGI PENELITIAN

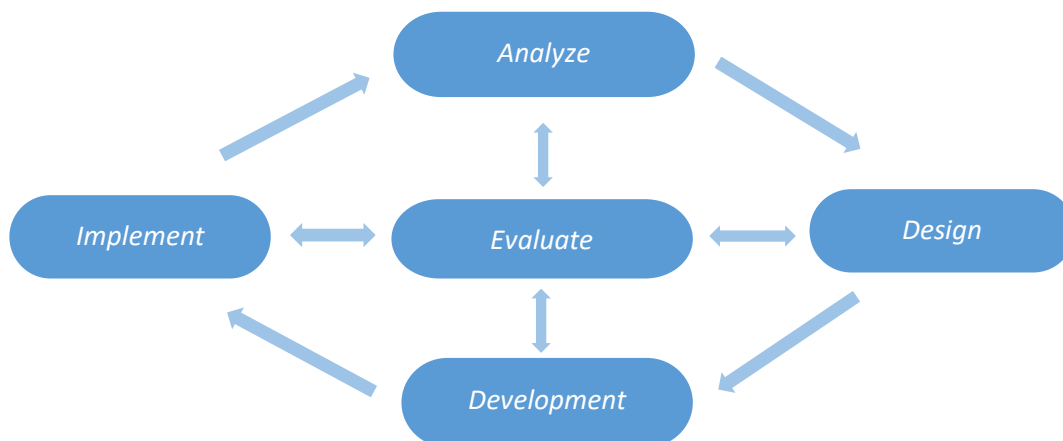
3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, produk yang dihasilkan akan diuji keefektifannya supaya produk yang dikembangkan dapat menghasilkan kualitas yang efektif, praktis dan valid (Sugiyono, 2013). Pengembangan atau sering disebut juga penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan (Cahyadi, 2019). Pengembangan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi proses masuk dan perkembangan Bangsa Eropa di Lampung.

3.2. Model Penelitian

Model pengembangan yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Gumanti dkk (2016) model ADDIE singkatan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Cahyadi (2019) model ADDIE adalah model yang menggunakan pendekatan sistem yang prosesnya instruksional yang umum digunakan karena memiliki keunggulan langkah pembuatannya yang sistematis. Penggunaan model pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE dianggap efektif karena di setiap tahapannya dilakukan evaluasi dan revisi untuk dapat memenuhi kriteria media pembelajaran yang akan dikembangkan supaya dapat menghasilkan produk yang berkualitas, efektif dan sesuai standar yang telah ditetapkan.

3.3. Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1 Model ADDIE

Sumber : Arifin dkk, 2018

Pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE ini terbagi menjadi lima tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*), kegiatan yang dilakukan pada tahap awal ini adalah untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tahap ini merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan *need assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, *output* yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru harus mampu untuk menentukan instruksi yang akan menutupi kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran. Tahap ini dijadikan konsep dalam merancang desain media pembelajaran.
2. Tahap Desain (*Design*), setelah konsep telah di dapat pada tahap analisis langkah selanjutnya merancang desain media pembelajaran seperti materi yang dipilih, desain tampilan media dan menentukan *output* produk pengembangan. Tahap ini juga dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan dalam proses rancangan ini adalah sebagai berikut : 1), merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*Spesific, Measurable, Aplicable dan Realistic*), 2) menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan (kombinasi media dan metode yang sesuai), 3) menentukan sumber-sumber pendukung lain (sumber belajar, lingkungan belajar dan lain-lain) Produk pada tahap ini

adalah silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Adanya panduan ini selanjutnya disusun bahan ajar yang sesuai. Pada penelitian ini desain media pembelajaran difokuskan kepada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan Mata Pelajaran Sejarah yang bermuatan lokal Lampung.

3. Tahap Pengembangan (*Development*), pengembangan adalah proses mewujudkan *blue print* atau desain menjadi kenyataan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari tahapan ini diharapkan guru dapat menghasilkan seperangkat sumber belajar yang lengkap, seperti seluruh isi, strategi pembelajaran, dan RPP lainnya. Pada tahap ini yaitu pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan, media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi oleh validasi ahli materi dan ahli media serta ahli pembelajaran yaitu guru sejarah, apabila diperlukannya revisi yang dikarenakan kurang atau tidak sesuai nya produk oleh validator maka akan dilakukan perbaikan sesuai catatan validator materi dan media.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap *Implementation* ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Tahap penerapan yaitu diujicobakannya kelayakan produk pengembangan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk sebagai media pembelajaran.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), setelah implementasi dilakukan maka hal penting lainnya adalah bagaimana kita menganalisis kinerja produk pengembangan kita. Salah satu hal yang paling banyak ingin diketahui adalah berapa banyak siswa lulus dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Selalu menyenangkan melihat tingkat kelulusan yang tinggi. Tapi, kita tetap harus memahami mengapa ada siswa yang tidak lulus. Bagaimana media pembelajaran ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang lulus, serta mengapa pada beberapa siswa media pembelajaran ini tidak bekerja. Tahap terakhir ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline Learning* dengan Mata Pelajaran Sejarah yang bermuatan lokal Lampung (Rayanto, 2020).

3.4 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dan lokasi penelitian ini adalah guru Mata Pelajaran Sejarah dan peserta didik Kelas XI di SMAN 2 Gadingrejo yang beralamat di Jl. Ki Hajar Dewantara, Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35367.

3.5 Teknik Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* Materi Proses Masuk dan Perkembangan Bangsa Eropa Di Lampung Kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo menggunakan tahapan prosedural pada model ADDIE yang terbagi menjadi lima tahap sebagai berikut:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu melakukan analisis yang meliputi analisis kebutuhan siswa analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan serta bahan ajar yang diminati siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Analisis kebutuhan guru, selain siswa analisis kebutuhan guru turut memiliki andil pula dalam hal ini dikarekan untuk mengetahui keadaan nyata pada proses pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah khususnya materi sistem pernapasan yang dilakukan di dalam kelas. Tahap analisis dilakukan dengan metode observasi, angket, dan wawancara.

Selanjutnya adalah analisis kurikulum, kurikulum memiliki peran yang amat mendasar bagi pendidikan. Hal tersebut dilakukan agar terciptanya suatu keseimbangan antara bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Saat ini kurikulum yang tengah digunakan di sekolah adalah kurikulum 2013. Selain itu pada tahap ini dilakukan pengkajian terkait kompetensi dasar dan tagihan pencapaian kemampuan siswa yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Langkah berikutnya yaitu studi pustaka yang bertujuan untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di kelas.

2. *Design (Desain)*

Setelah tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan isi media yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, pembuatan rancangan media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, dan penyusunan instrumen penelitian.

a. Penyusunan Isi Media

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan proses masuk dan perkembangan Bangsa Eropa di Lampung bertujuan untuk mengembangkan materi dalam media. Media terdiri dari tiga bagian: KI/KD dan tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, video pembelajaran, *game* edukasi dan profil pengembang.

b. Persiapan Pengembangan Media

- 1) Penulisan naskah materi yang akan dibuat dalam media sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi trigonometri.
- 2) Menyusun alur pembelajaran pada media berupa *flowchart*.
- 3) Pembuatan *Storyboard*, *Storyboard* merupakan gambaran sketsa desain tampilan yang akan dibuat pada media

c. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan selama penelitian pengembangan dilaksanakan meliputi: lembar evaluasi media untuk ahli materi termasuk lembar penilaian, lembar evaluasi media untuk ahli media, lembar observasi keterlaksanaan, tes hasil belajar, angket respon siswa dan guru. Instrumen penelitian divalidasi kepada validator instrumen penelitian sebelum digunakan pada penelitian.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah perancangan konsep media, langkah selanjutnya adalah tahap pembuatan dan pengembangan media sebagai berikut.

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Peneliti membuat media sesuai dengan rancangan meliputi pembuatan gambar-gambar yang mendukung, serta memasukkan materi ke dalam media sesuai *story board*. Media yang dibuat divalidasi oleh ahli materi (validator), ahli media (validator) dan ahli pembelajaran (Guru Sejarah).

b. Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui penilaian media dari validator sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi

dilakukan untuk memperoleh penilaian, masukan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran.

c. **Revisi Media Berdasarkan Hasil Validasi**

Media yang telah divalidasi oleh validator selanjutnya direvisi sesuai dengan masukan dan saran pada saat validasi media. Setelah selesai dan dinyatakan layak maka dilakukan uji coba pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah media yang dikembangkan sudah selesai disusun dan dinyatakan sudah layak digunakan di kelas oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya media tersebut akan diujicobakan di sekolah yang sudah ditentukan sebagai tempat penelitian. Media diujicobakan pada siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas XI IPS. Siswa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan materi proses masuk dan perkembangan Bangsa Eropa di Lampung dan menyelesaikan tugas serta latihan soal yang ada dalam media selama kegiatan pembelajaran. Guru Mata Pelajaran Sejarah di sekolah tempat penelitian memantau kegiatan pembelajaran secara berkala untuk melihat secara langsung kegiatan pembelajaran siswa.

Selanjutnya siswa mengerjakan tes hasil belajar untuk digunakan sebagai evaluasi keefektifan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran tersebut dengan mengisi lembar respon siswa.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi produk sebagai media pembelajaran dilakukan setelah implementasi, tujuannya untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk sebagai media pembelajaran. Kekurangan yang ada pada produk tersebut diperbaiki kembali untuk meningkatkan kelayakan dan kualitas pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif sebelum diimplementasikan secara luas. Setelah melakukan perbaikan pada tahap evaluasi, maka media pembelajaran interaktif telah dikatakan layak sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.

3.6. Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi

Menurut Margono (2004) dalam Saputra (2019), Populasi merupakan seluruh data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup & waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data-data. Jika setiap manusia memberikan suatu data, maka ukuran atau banyaknya populasi akan sama dengan banyaknya manusia.

Tabel 3.1
Populasi kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo Tahun 2022/2023

No	Peserta didik	Populasi
1	XI IPS I	31
2	XI IPS II	31
3	XI IPS III	31
	Jumlah	93

Sumber : Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa jumlah populasi penelitian ini yaitu kelas XI IPS SMA Negeri 2 Gadingrejo berjumlah peserta didik. Populasi ini terdiri dari Kelas XI IPS 1 berjumlah 31 Peserta didik, Kelas XI IPS 2 berjumlah 31 Peserta didik Kelas XI IPS 3 berjumlah 31 Peserta didik.

3.6.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari dari populasi. Jadi sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi. Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh oleh populasi. Sampel bisa dikatakan pula sebagai bagian atau wakil dari populasi yang mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Cara menentukan sampel disebut dengan teknik *sampling* atau teknik penyampelan (Retnawati, 2017). Teknik pengambilan *sampling* pada penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik ini dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Metode penarikan sampel ini menggunakan metode Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan sampel yang ditolerir (0,1)

Pada tata cara pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *Probability sampling* yang dimana teknik *sampling* ini memberikan peluang sarna kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Cara demikian sering disebut dengan *random sampling*, atau cara pengambilan sampel secara acak. Pengambilan sampel secara *random*/acak dapat dilakukan dengan bilangan *random*, komputer, maupun dengan undian. Bila pengambilan dilakukan dengan undian, maka setiap anggota populasi diberi nomor terlebih dahulu, sesuai dengan jumlah anggota populasi (Sugiyono, 2013)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan komputer dengan *software* aplikasi *Microsoft Excel* dengan menggunakan metode/rumus penarikan Sampel Slovin, pada metode ini seluruh populasi dengan klasifikasi nama, kelas dan jenis kelamin dimasukkan dalam kolom di aplikasi *Microsoft Excel* setelah itu seluruh populasi yaitu kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Gadingrejo maka selanjutnya rumus Slovin dimasukkan ke dalam kolom di sampingnya dan menghasilkan sampel yang akan digunakan pada penelitian yang secara acak dan mewakili seluruh peserta didik/populasi di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Gadingrejo:

$$n = \frac{93}{1 + 93(0,1)^2}$$

$$n = 48,1$$

$$n = 48$$

Adapun jumlah sampel dengan pengambilan *simple random sampling* menggunakan metode penarikan Sampel Slovin dengan aplikasi *Microsoft Excel* di komputer menghasilkan sebanyak 48 Peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian ini Kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo Tahun Ajaran 2022/2023.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berpengaruh terhadap produk yang akan dikembangkan, adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.7.1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen ini dilaksanakan pada saat pra-penelitian, instrumen yang digunakan berupa non-tes yaitu melalui wawancara kepada Ibu Raisya Ayuningtyas, S. Pd. sebagai guru mata pelajaran Kelas XI, wawancara yang dilakukan berfungsi sebagai bahan masukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan muatan lokal pada Mata Pelajaran Sejarah.

3.7.2 Instrumen Validasi Ahli

Instrumen ini berupa kuesioner yang diberikan kepada validator media dan materi, instrumen ini berfungsi untuk memberi masukan serta memvalidasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan muatan lokal pada Mata Pelajaran Sejarah bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dan layak diujicobakan kepada peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

3.7.3 Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini untuk mengetahui respon dari peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan muatan lokal pada Mata Pelajaran. Instrumen ini juga berupa kuesioner atau kuesioner yang berisi pertanyaan dan pernyataan yang didapatkan dari guru dan peserta didik yang tujuannya untuk mengetahui kemenarikan terhadap produk pengembangan serta efektivitas penggunaannya dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui hasil kevalidan media pembelajaran melalui validasi ahli media, ahli materi dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara mengisi lembar validasi media pembelajaran yang berupa kuesioner yang berisikan pertanyaan dan pernyataan tentang produk yang dikembangkan. Data yang didapat kemudian dianalisis dengan rumus :

$$P = \frac{\sum S}{\sum \text{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum S$ = Jumlah skor dari validator

$\sum \text{max}$ = Skor maksimal

Setelah hasil didapat selanjutnya dikonversikan melalui kategori kriteria analisis kelayakan media, sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kriteria kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	<21%	Sangat kurang valid
2	21-40 %	Kurang valid/ kurang layak
3	41-60%	Cukup valid/ cukup layak
4	61-80%	Valid/ layak
5	81-100%	Sangat valid/ sangat layak

(Sumber : Eka Damayanti, 2017)

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat diujikan kepada peserta didik apabila mencapai standar yaitu dengan kualifikasi “valid/layak”, namun apabila skor yang di dapat masih dalam kategori “cukup/cukup layak” maka media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* harus direvisi.

3.8.2. Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi proses masuk dan perkembangan Bangsa Eropa di Lampung diberikan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab Ya}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Mencocokkan persentase rata-rata jumlah respon siswa dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kualifikasi Nilai Respon

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
85%	Sangat Positif
70-85%	Positif
50-70%	Kurang Positif
<50%	Tidak Positif

(Sumber : Yamasari, 2010)

3.8.3. Analisis Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Produk yang sudah layak menurut ahli materi, ahli media, dan guru akan dilakukan uji coba produk media kepada siswa untuk melihat apakah media tersebut layak dilihat dari hasil belajar dengan tes penggunaan produk. Menurut Rusdi (2018) salah satu kegiatan uji media pada siswa dalam penggunaan produk dengan melakukan uji tes kepada peserta didik. Maka dari itu, tidak perlu dianalisis dengan uji beda inferensial (seperti uji-t).

Tes perolehan hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *test* yang menunjukkan kemampuan proses siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Adapun perhitungan tes dalam pengujian produk media pada siswa sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \chi^i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata nilai tes

$\sum \chi^i$: Jumlah nilai tes dari seluruh siswa peserta tes

n : Banyak siswa yang mengikuti tes

Mengubah nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif sebagai berikut:

Tabel 3.4. Klasifikasi Nilai Hasil Tes Siswa

No.	Nilai	Kategori
1.	$80 \leq \bar{x}$	Sangat Baik
2.	$75 \leq \bar{x} < 80$	Baik
3.	$70 \leq \bar{x} < 75$	Cukup
4.	$65 \leq \bar{x} < 70$	Kurang
5.	$\bar{x} < 65$	Sangat Kurang

Sumber: Palupi, dkk. (2014)

Untuk melihat keefektifan dan kelayakan dari media pembelajaran interaktif juga dapat menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ada di sekolah, apabila hasil belajar sudah melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan rata-rata hasil tes siswa masuk kedalam kategori cukup, baik, dan sangat baik, dapat dikatakan bahwa dari hasil belajar sudah baik. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran sejarah yang berlaku di kelas XI IPS sekolah tempat penelitian, yaitu SMAN 2 Gadingrejo adalah 75.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran pada materi proses masuk dan perkembangan Bangsa Eropa di Lampung kelas XI IPS di SMAN 2 Gadingrejo melalui model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang digunakan terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap *development* (pengembangan), tahap implementasi, dan tahap evaluasi, sehingga diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran interaktif yang baik, layak dan efektif digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal itu terlihat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang mendapatkan >80% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan, dan dibuktikan juga dengan soal *test* hasil belajar siswa mendapat nilai rata-rata 84 yang berarti sudah melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Materi (KKM) dan masuk dalam klasifikasi sangat baik. Artinya pengembangan media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi proses masuk dan perkembangan Bangsa Eropa di Lampung kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo dikatakan mempunyai kualitas baik dan efektif.

5.2. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran terkait media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang

telah dikembangkan agar menjadi media lebih baik dan lengkap, yaitu menambahkan berbagai fitur yang berguna pada proses pembelajaran dan materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Mata Pelajaran Sejarah yang dapat terintegrasi dengan kurikulum nasional terbaru yang diterapkan di sekolah.

2. Bagi peserta didik, agar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini sebagai pengganti pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) karena media pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu tampilan yang menarik, memiliki fitur yang menyenangkan serta mudah digunakan dan dapat diakses secara mandiri dimanapun dan kapanpun untuk meningkatkan pemahaman materi.
3. Bagi Sekolah, diharapkan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yaitu dengan menyediakan sarana dan prasarana berupa *wi-fi* di sekolah agar guru dan siswa dapat mengakses media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan lancar dan nyaman, karena pada aplikasi terdapat fitur yang mengharuskan terkoneksi oleh jaringan internet.
4. Bagi peneliti lain, juga dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dengan ditambahkan fitur yang lebih canggih lagi sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta perubahan dan perkembangan di dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended learning. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 2(2), 179-188.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38-47.
- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Attewell, J., Savill-Smith, C., & Douch, R. (2009). *The impact of mobile learning: Examining what it means for teaching and learning*. LSN.
- Bakri, H. (2011). Desain media pembelajaran animasi berbasis adobe flash CS3 pada mata kuliah instalasi listrik 2. *Jurnal Medtek*, 3(2), 3-4.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algoritm. J. Math. Educ*, 1(2), 74-85.
- Deni. "Inovasi Pendidikan". Bandung: Rosdakarya. 2012. pp 39 – 55.

- Daulae, T. H. (2019, June). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. In *Forum Paedagogik* (Vol. 10, No. 1, pp. 52-63).
- Eka Damayanti, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Fanani, R. R., Patoni, A., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *TADARUS*, 10(1).
- Gumanti, Tatang Ary. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4(2), 165-172.
- Hardi, E., & Basri, W. (2019). Implementasi Pembelajaran Sejarah Bermuatan Lokal di SMA Negeri di Sumatera Barat.
- Hardiana, Y. 2017. Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Peristiwa-peristiwa Lokal di Tasikmalaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vol.17:1
- Ichwan, M., & Hakiky, F. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal informatika*, 2(2), 13-21.
- Hariyono, H. (2017). Sejarah lokal: mengenal yang dekat, memperluas wawasan. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 11(2), 160-166.
- Karman, J., & Martadinata, A. T. (2017). Sistem Informasi Geografis Lokasi Pemetaan Masjid Berbasis *Android* Pada Kota Lubuklinggau. *Stmik Musirawas*.
- Kemendikbud. 2016. Rancangann *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta.
- Kusnoto, Y., & Minandar, F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 125-137.
- Listyorini, T. (2013). Perancangan *mobile learning* mata kuliah sistem operasi berbasis *Android*. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25-30.
- Maharani, Y. (2015). Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31-40.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah

- pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Murtiwiayati dan Glenn Lauren, 2013, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis *Android*. *Jurnal Ilmiah Komputasi Komputer dan Sistem Informasi*, volume 12 No:2, ISSN: 1412- 9434, hal 1-10.
- Nikmatussaidah, N. (2021). Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebuah Literasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahmat, H. K. (2019). *Mobile learning* berbasis appypie sebagai inovasi media pendidikan untuk digital natives dalam perspektif islam. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1).
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Retnawati, H. (2017, September). Teknik Pengambilan Sampel. In *Disampaikan Pada Workshop Update Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, Dan Isu Plagiarisme* (pp. 1-7).
- Saputra, M. R., & Riyadi, S. (2019). Sistem informasi populasi dan historikal unit alat-alat berat pada pt. daya kobelco construction machineryindonesia. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(2).
- Satyaputra, A., Aritonang, E. M., & Kom, S. (2016). *Lets Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran sejarah di sekolah: Dari pragmatis ke idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9-17.
- Setiawan, M., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(4), 194-204.
- Siahaan, S. M. (2012). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Fisika. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika Universitas Sriwijaya, 4 Juli 2012. (Energi, Lingkungan, dan Teknologi Masa Depan: Tantangan dan Peluang Ilmu Fisika)* (pp. 13-20). PT. Mitra Intimarga.
- Sintya, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA. *Skripsi FKIP Universitas Jember*.

- Sujatmiko, T. (2014). Menjalin Silaturahmi Antara Sejarah Nasional dan Sejarah Lokal. *Jurnal Seuneubok Lada*, 2(1).
- Sukardi, S. (2017). Efektivitas Model Prakarya dan Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif Berdimensi Industri Keunggulan Lokal terhadap Keinovatifan Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 96061.
- Sunaria, I., Rosyadi, I., & Kusumawardhani, H. H. (2020). Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis *Android*. *Jurnal Surya Informatika: Membangun Informasi dan Profesionalisme*, 9(1), 11-21.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Sutiono, T. J. A., Handojo, A., & Purbowo, A. N. (2016). Aplikasi Seniors Assistance System berbasis *Android*. *Jurnal Infra*, 4(2), 159-164.
- Sugiyono, P. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis *Android* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(1), 45-55.
- Wibowo, A. M. (2016). Pengembangan model pembelajaran sejarah lokal di sma kota madiun. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 6(01), 46-57.
- Widoyoko, E. P. (2014). Penilaian hasil pembelajaran di sekolah. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 1(2), 8.
- Wijayanti, Y. (2017). Peranan Penting Sejarah Lokal dalam Kurikulum di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Artefak*, 4(1), 53-60.
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS. FMIPA Unesa*.
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan, Ed. 1, Cet. 4*. Jakarta: Kencana.