



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
BERBASIS ARTICULATE STORY LINE DI SEKOLAH  
MENENGAH ATAS NEGERI 2 BANGKINANG KOTA**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**TETRI AFRIANI**

**NIM. 11910623690**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1446 H/2025 M**



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

**Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
BERBASIS ARTICULATE STORY LINE DI SEKOLAH  
MENENGAH ATAS NEGERI 2 BANGKINANG KOTA**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh:

**TETRI AFRIANI**

**NIM. 11910623690**

**UIN SUSKA RIAU**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1446 H/2025 M**



UIN SUSKA RIAU

©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

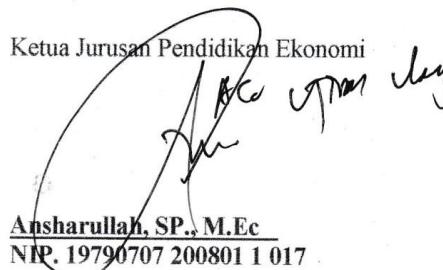
**PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Articulate Story Line di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota*, yang ditulis oleh Tetri Afriani NIM. 11910623690 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 21 Rabiulawal 1445 H  
22 Oktober 2024

Menyetujui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

  
Ansharullah, SP., M.Ec  
NIP. 19790707 200801 1 017

Pembimbing

  
Wardani Purnama Sari, M.Pd.E  
NIP. 199105292023212031

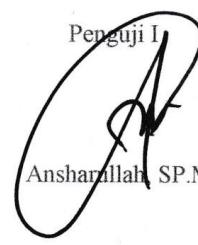


## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Articulate Storyline Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota* yang ditulis oleh Tetri Afriani NIM.11910623690 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau Pada Tanggal 05 Desember 2024, Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 15 Syawal 1446 H  
15 April 2025 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Pengaji I  
  
Ansharullah, SP.M.Ed

Pengaji II  
  
Salmihi, M.Pd.E

Pengaji III

Pengaji IV

  
Ristiliana, M. Pd.E.

  
Darni, SP.MBA





## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tetri Afriani  
NIM : 11910623690  
Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Bilang, 24 April 1999  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Power point interaktif Berbasis *Articulate Story Line* di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu, Skripsi ini saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 22 November 2024  
Yang membuat pernyataan



**Tetri Afriani**  
**NIM. 11910623690**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KATA PENGANTAR**

**بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ**

*Assalaamu 'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah segala puji dan rasa syukur senantiasa dipanjangkan kepada Allah SWT., karena telah memberikan rahmat, hidayah beserta karunia-Nya kepada penulis sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa peneliti kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW., yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Maha Suci Allah SWT., karena izin, rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Articulate Story Line di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota**" merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, terutama pada keluarga tercinta dan teristimewa kedua orang tua penulis yaitu Abah Marhaban dan Omak Saparidah serta adik Nannisa Mela Ulfani dan Safa Aqira yang telah menjadi motivator terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, inspirasi, nasehat serta dukungan baik materil maupun moril, yang selama ini tercurah kepada penulis sehingga penulis masih tetap semangat mengembangkan amanat yang diberikan untuk menyelesaikan pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi di UIN Suska Riau. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku wakil Rektor I, Bapak Prof. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku wakil Rektor II, Bapak

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Prof. Edi Marwan, S.Pt.,M.Sc.,Ph.D selaku wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Amirah Diniaty, M.Pd., M.Pd.Kons selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Ansharullah, S.Pd., M.Ec, selaku ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Yulia Novita, S.Pd., M.Par, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Wardani Purnama Sari, M.Pd.E, selaku dosen penasehat akademis sekaligus dosen pembimbing yang selalu penuh kesabaran tanpa mengenal lelah, selalu bersedia meluangkan diri di waktu terpadatnya, memberikan saran, bimbingan serta arahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai harganya selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Ekonomi.
7. Bapak Samsurizal S.Pd,M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Bangkinang Kota beserta seluruh majelis guru yang telah memberikan kesempatan dan bantuan yang sangat diperlukan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besar Jurusan Pendidikan Ekonomi angkatan 2019, terkhusus sahabat baik penulis yaitu Bela aprillia dan Lukiana Helfini terimakasih banyak kalian semua telah memberikan warna dalam kehidupan, dan telah mengajarkan arti pertemanan dan persahabatan, terimakasih juga untuk segala bantuan dan motivasi nya. Semoga kelak kita berjumpa dalam kehidupan yang lebih baik. *Aamiin.*



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

Kepada mereka semua penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga, semoga Allah SWT., membalas semua kebaikan kalian lebih dari yang diberikan. Jauh dari pada itu, penulis menyadari penulis skripsi ini jauh dari kesempurnaan, sehingga segala bentuk kritik dan saran sangat diharapkan dan nantinya akan diterima dengan senang hati. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin ya rabbal 'alamiin.*

*Wassalaamu 'alaikum Wr. Wb*

Pekanbaru, 13 Juni 2024  
Penulis

**Tetri Afriani**  
**NIM. 11910623690**

**UIN SUSKA RIAU**



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

*بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ*

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya” (Q.S Al-Baqarah: 286)

Tidak ada hidup tanpa masalah, Tidak ada perjuangan tanpa rasa lelah. Tetap semangat sampai bisimillahmu menjadi alhamdulillah. Sesulit apapun jalannya, jangan pernah berpikir untuk menyerah. Karena kita tidak akan tahu apa yang sedang menanti mu diujung perjuangan nanti.

Alhamdulilahirabbilalamin

Terimakasih ya allah atas ridho mu yang telah memberikan kenikmatan dan kesempatan yang luar biasa ini. Kesabaran dan keikhlasan mengajarkanku untuk semakin lebih percaya atas apa yang akan engkau balas. Semua ini terjadi atas kehendak dirimu dan yang terbaik untuk ku dari dirimu ya rabb.

**Ya Allah**

Kini aku tersenyum bahagia atas apa yang sudah terlewati Kini aku baru mengerti arti sebuah kesabaran dalam penantian Sungguh sangat tak kusangka ya Allah, atas apa yang kau hadiahkan Sungguh berarti hikmah yang engkau berikan.

**Teruntuk kedua orang tuaku**

Terimakasih banyak segala materi, kasih sayang dan doa yang kalian berikan. Karya tulis ini ku persembahkan untuk ayahanda tercinta Marhaban dan ibunda tercinta Saparidah yang telah mengharapkan banyak hal baik terjadi kepada anandamu. Siapalah aku tanpa keberkahan doa dari diri orang tua.

Terimakasih ayah ibu

Untuk semua pengorbanan yang kau berikan untukku, aku akan membalasnya dengan kesuksesan yang membuatmu bangga.

“Jangan berhenti ketika lelah, berhentilah ketika selesai”

“Jangan takut berjalan lambat, takutlah jika hanya berdiri diam”

**UIN SUSKA RIAU**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tetri Afriani, (2024):**

## **ABSTRAK**

### **Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Articulate Story Line* Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji uji validitas dan uji praktikalitas terhadap video pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Story Line* di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota. Metode pada Penelitian ini menggunakan desain ADDIE. Validasi oleh validator ahli materi dan ahli media serta uji praktikalitas pengguna dalam hal ini guru ekonomi di sekolah. Analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode uji validasi serta uji praktikalitas (uji coba terbatas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Articulate Story Line* di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangkinang Kota dapat diperoleh hasil validasi dan dinyatakan telah layak. Serta diperoleh rata-rata keseluruhan 84,67% dengan memenuhi kategori valid serta dikembangkan respon pengguna oleh pendidik sebesar 94,56%, dan persentase rata rata oleh peserta didik sebesar 93,125%, sehingga Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Articulate Story Line* yang dikembangkan layak digunakan dan memperoleh kriteria baik dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Video Pembelajaran, *Articulate Story Line*, Model ADDIE**

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT****Tetri Afriani (2024): Developing Articulate Story Line Based Economics Learning Medium at State Senior High School 2 Bangkinang City**

This research aimed at testing validity and practicality of Articulate Story Line based economics learning medium at State Senior High School 2 Bangkinang City. ADDIE design was used in this research. Validation was done by material and media expert validators, and user practicality test was done by Economics subject teachers at school. Analyzing data was quantitative with validity and practicality (limited test) test methods. The research findings showed the development of Articulate Story Line based economics learning medium at State Senior High School 2 Bangkinang City that validation result was stated appropriate. The overall mean was 84.67% with valid category, user response by teachers was 95.56%, and the mean percentage by students was 93.125%. So, Articulate Story Line based economics learning medium developed was appropriate to be used, and it got good criteria in the learning process.

**Keywords:** Learning Video, Articulate Story Line, ADDIE Model

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

٢

## ملخص

# تييري أفراني، (٢٠٢٤): تطوير وسيلة الإعلام التعليمية الاقتصادية المبنية على القصة الواضحة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بمدينة بانجكينانج

هذا البحث يهدف إلى اختبار الصدق والتطبيق العملي لمقاطع الفيديو التعليمية الاقتصادية المبنية على القصة الواضحة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بمدينة بانجكينانج. والطريقة المستخدمة في هذا البحث تصميم ADDIE. وتم التحقق من صحة الموارد من قبل خبير التحقق من المواد و خبير وسيلة الإعلام و اختبار التطبيق العملي للمستخدم من قبل معلم الاقتصاد في المدرسة. و تم تحليل البيانات في هذا البحث بتحليل كمي باستخدام طرق اختبار التحقق من الصحة و اختبارات التطبيق العملي (تجارب محدودة). تظهر نتائج البحث أن تطوير وسيلة الإعلام التعليمية الاقتصادية المبنية على القصة الواضحة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بمدينة بانجكينانج يمكن التتحقق من صحته وإعلان أنه ممكن. وكان المتوسط الإجمالي الذي تم الحصول عليه ٨٤.٦٧٪ من خلال استيفاء الغة الصالحة وكانت استجابة المستخدم التي طورها المعلم ٩٤.٥٦٪، وكان متوسط النسبة المئوية من قبل التلاميذ ٩٣.١٢٥٪، لذا فإن وسيلة الإعلام التعليمية الاقتصادية المبنية على القصة الواضحة التي تم تطويرها كانت مناسبة للاستخدام. وحصلت على معايير جيدة في عملية التعليم.

الكلمات الأساسية: فيديو تعليمي، القصة الواضحة، نموذج ADDIE

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR ISI**

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>PENGHARGAAN</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>ملخص</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	9
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian Terdahulu .....	26
C. Kerangka Pikir .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Model penelitian.....	31
C. Tempat dan Wakru .....	32
D. Subjek dan Objek Peneliti.....	33
E. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	35
G. Teknik Analisis Data.....	36



UIN SUSKA RIAU

<b>BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN</b> .....	39
A. Profil Sekolah.....	39
B. Hasil penelitian.....	43
C. Pembahasan .....	63
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	74
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Analisis Hasil Uji Validitas Media <i>Power Point Interaktif Berbasis Articulate Storyline</i> .....	37
Tabel III.2	Interval Kriteria Valid .....	37
Tabel 4.1	Penilaian aspek kelayakan isi validator ahli materi .....	51
Tabel 4.2	Penilaian aspek kebahasaan validator ahli materi .....	52
Tabel 4.3	Penilaian aspek kelayakan penyajian validator ahli materi dan ahli media .....	53
Tabel 4.4	Penilaian aspek media validator ahli media .....	54
Tabel 4.5	Rekap skor rata-rata penilaian keempat aspek kelayakan Media PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> validasi .....	55
Tabel 4.6	Komponen revisi dari validator ahli materi dan ahli media ...	57
Tabel 4.7	Angket Respon Pendidik .....	61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merujuk kepentingan yang waajar UIN Syuska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB I****PENDAHULUAN****A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Oleh karena itu, untuk memudahkan penyampaian dan interpretasi materi yang diberikan oleh guru kepada siswa, diperlukan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, dimungkinkan untuk menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna bagi setiap siswa.<sup>1</sup>

Akan tetapi, media pembelajaran yang dibuat pendidik belum sepenuhnya memberi manfaat teknologi. Karena pendidik belum sepenuhnya memiliki kompetensi yang cukup untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif secara teknologi. Wujud penentu dari terciptanya pendidikan yang berkualitas yaitu pendidik menjadi aktor utama dalam menjalankan pendidikan. Pada tugas dan fungsinya dalam pendidikan, guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih metode dan merancang kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa jadi aktif dengan menyediakan sumber pembelajaran yang beragam dan mampu memilih media pembelajaran yang memungkinkan siswa memungkinkan informasi mudah berasimilasi dan dapat memberi rangsangan motivasi terhadap siswa untuk

<sup>1</sup> Mariyatul, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Arti Cuitan Stor yline 3 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketebalan dan Di SMKN 1 Sidoarjo", Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 11 Nomor 03 Tahun 2022, hal. 389.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar. Ditambah lagi dengan waktu yang terbatas guru saat membuat media pembelajaran. Peserta didik, juga memberikan informasi karena seringnya belajar menggunakan buku cetak sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami atau memaknai materi abstrak yang diajarkan oleh guru.<sup>2</sup>

Media pembelajaran punya peranan penting dalam proses pembelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran ekonomi. Salah satu perannya adalah memberikan kemudahan untuk terlaksananya pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sarana atau informasi dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi dan penalaran siswa. Berdasarkan hasil pra survei, sarana dan prasarana yang ada sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang kurang efektif.

Namun hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Berdasarkan pernyataan tersebut, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Diharapkan pengembangan media pembelajaran berupa video dapat mengatasi kesulitan belajar siswa.<sup>3</sup>

Media pembelajaran merupakan hal penting dalam suatu proses pembelajaran. Pendapat Amka media pembelajaran bisa di maknai sebagai media bantu dalam bentuk fisik atau bukan fisik yang sengaja dijadikan

<sup>2</sup> Ib id., h lm. 390.

<sup>3</sup> M. Rifqi Lutfi Alha fizd dan Agu ng Har yono, "Pembangunan Model Pembelajaran Berbasis Aprendizaje Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi", Vol.11 No.2 2018, hal m. 119.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penghubung antara guru dengan peserta didik saat memberikan materi pembelajaran akan bisa lebih efektif.

Media pembelajaran banyak jenisnya, bisa dari buku, *power point*, alat teknologi, *software*, *web*, dan masih banyak lainnya. Media pembelajaran dipakai oleh pendidik, untuk memberikan pengetahuan untuk siswa dengan cara yang lebih menarik. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan materi pembelajaran yang mencakup di dalamnya dengan mudah.<sup>4</sup>

Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat sesuai fungsinya, maka akan mendapatkan proses belajar yang lebih tepat dan efisien dalam mencapai hasil belajar serta peningkatan keinginan siswa untuk belajar.<sup>5</sup> Salah satu solusi yang dibisa dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa membuat siswa untuk dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Beberapa penelitian yang dilakukan, tentang media interaktif sebelumnya memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran.

Media Power Point Interaktif merupakan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, yaitu media ini praktis, mempunyai desain penyajian yang lebih menarik, dapat memunculkan seperti gambar, suara, animasi dan juga film dalam bentuk video yang membuat siswa adanya ketertarikan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan

<sup>4</sup> Ma riy at ul, dk k, *Op., C it*, h al.391.

<sup>5</sup> Ib id, ha l.392.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

segala dalam bidang proses pembelajaran.. dalam sebuah penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa media power point Interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti lebih efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Media ini juga terbukti efektif saat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.<sup>6</sup>

*Articulate storyline*, yang memiliki tampilan seperti *power point*, namun *articulate* memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan *power point*, keunggulan yang dimiliki *Articulate storyline* yaitu memiliki fitur penambahan *character*, berbagai macam kuis, link url dan tombol, terdapat pula layer yang dapat memisahkan objek yang satu dengan lainnya, terdapat pula trigger yang berfungsi mengarahkan tombol ketempat yang kita inginkan, selain itu juga memiliki berbagai format publish seperti LMS, html5, *Articulate storyline* online, CD , dan word sehingga hasil produknya terlihat lebih komprehensif, interaktif dan efektif. Software ini memiliki layar kerja berupa scene dan slide serta memiliki fitur seperti audio, video, gambar, *character* dan link Url dari website sehingga dapat menyajikan sumber materi menjadi menarik dan lengkap. Lengkapnya komponen pada articulateline storyline dapat membuat masing-masing siswa belajar melalui gaya belajar berupa auditori dan Visual sehingga dapat memaksimalkan penerimaan materi pada siswa.<sup>7</sup>

Media *Power Point Interaktif* merupakan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, yaitu media ini praktis,

<sup>6</sup> Daryanto, Standar Kompetensi Dan Penilaian Kinerja Guru Profesional (Yogyakarta: Gava Media, 2013). hal 17

<sup>7</sup> Ib id, ha l.124.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempunyai desain penyajian yang lebih menarik, dapat memunculkan seperti gambar, suara, animasi dan juga film dalam bentuk video yang membuat siswa adanya ketertarikan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan segala dalam bidang proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Dengan menggunakan software articulate storyline ini dapat diakses secara online maupun offline karena dapat di publish berbentuk *power point interaktif* sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan pada PC, laptop maupun smartphone maka dari itu dapat memudahkan siswa belajar dimana saja dan kapansaja selain itu dapat menarik minat siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 2 Bangkinang Kota, pada saat menyampaikan materi pembelajaran ekonomi guru belum menggunakan media pembelajaran hanya dengan media cetak dan papan tulis sehingga membuat peserta didik tidak tertarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan diantaranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Power Point Interaktif* Berbasis *Articulate Story Line* yang dapat menunjang peserta didik. Media pembelajaran *Power Point Interaktif* Berbasis *Articulate Story Line* yang dimaksud adalah lembar kerja yang perlu dikembangkan melalui suatu pendekatan. Pendekatan yang diterapkan hendaknya mengacu pada penemuan yang terarah dan tidak membosankan. Dengan adanya *Power Point Interaktif*, maka tujuan pembelajaran dapat direncanakan dengan jelas dan aktif dikelas sehingga kita dapat menetapkan arah dan sasaran dengan efektif.

---

<sup>8</sup> Daryanto, Standar Kompetensi Dan Penilaian Kinerja Guru Profesional (Yogyakarta: Gava Media, 2013). hal 17

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk itu Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Articulate Story Line Di SMAN 2 Bangkinang Kota”**.

**B. Penegasan Istilah**

Penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media *Power Point Interaktif* Berbasis *Articulate sorryline* Di SMAN 2 Bangkinang Kota”. Ini memiliki penegasan istilah agar tidak terjadi salah penafsiran atau pemahaman.

Media *Power Point Interaktif* merupakan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, yaitu media ini praktis, mempunyai desain penyajian yang lebih menarik, dapat memunculkan seperti gambar, suara, animasi dan juga film dalam bentuk video yang membuat siswa adanya ketertarikan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan segala dalam bidang proses pembelajaran.<sup>9</sup>

*Articulate Sorryline* merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman kepada peserta didik baik audio maupun visual<sup>10</sup>.

**C. Permasalahan****Identifikasi masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

<sup>9</sup> Daryanto, Standar Kompetensi Dan Penilaian Kinerja Guru Profesional (Yogyakarta: Gaya Media, 2013). hal 17

<sup>10</sup> Yunita dan Wahyudi, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD”, Jurnal Riset pendidikan Dasar Vol.4 No.1,2021, h.al. 63.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

## D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil uji validitas *Power Point Interaktif* berbasis *articulate storyline*.
- b. Untuk mengetahui hasil uji praktikalitas *Power Point Interaktif* berbasis *articulate storyline*.

### 2. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan wawasan mengenai pengembangan *Power Point Interaktif* berbasis articulate storyline
- b. Bagi guru, *Power Point Interaktif* berbasis articulate storyline dapat digunakan sebagai bahan ajar.
- c. Bagi siswa, *Power Point Interaktif* berbasis articulate storyline dapat digunakan sebagai sumber belajar yang meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran ekonomi
- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

# KAJIAN TEORI

### A. Kajian Teori

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

##### a. Pengertian media

Sering kali kita mendengar bahkan berbicara tentang media, baik itu di rumah, di lingkungan masyarakat terlebih di lingkungan sekolah. Kata media sangat berkaitan erat dengan penyampaian informasi. Untuk lebih jelasnya, berikut akan dijelaskan tentang pengertian media.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima.<sup>11</sup> Dengan kata lain dapat dijelaskan, bahwa media adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Kaitannya dengan pembelajaran maka media diartikan sebagai suatu perantara atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Heinich, dan kawan-kawan menjelaskan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu memberikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu

<sup>11</sup> Dar yan to, “*Media Pembelajaran: Peran nya Sangat Penting Dalam Men capai Tujuan Pembelajaran*”, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal 1. 4.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disebut media pembelajaran.<sup>12</sup>

Sebutan “media” bahkan, sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang bermula dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Seperti yang dikatakan Webster “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang didapat lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai berikut :

“Perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat bahan ayau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.”<sup>13</sup>

Secara etimologis kata “*media*” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’<sup>14</sup>. Dalam bahasa arab, *media* disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim *al-wasih* yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang megantaraikan kedua sisi tersebut<sup>15</sup>.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media secara etimologis berarti tengah, perantara atau pengantar.

<sup>12</sup> Arif S. Sadiman, dkk, “*Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*”, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2018), hal. 5.

<sup>13</sup> Ib id.

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, “*Media Pengajaran*”, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997), hal. 1.

3.

<sup>15</sup> Muhadi Yudhi, “*Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*”, (Gauang Persada Press, 2010), hal. 6.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari sini, berkembang berbagai definisi terminologis mengenai media yang antara lain menyatakan bahwa :

“Media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Selain itu ada yang menyebutkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Ada juga yang memaknai media sebagai saluran informasi.”<sup>6</sup>

Media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.<sup>16</sup>

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>17</sup>

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

<sup>16</sup> Ray andra As yhar, “Kreatif Mengemangkan Media Pembelajaran”, (Semara ng: UNS, 2012), h al. 4.

<sup>17</sup> *I bid.*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

## b. Pengertian Pembelajaran

Sering kali kita memaknai pembelajaran dan dengan proses mengajar.

Akan tetapi, sebenarnya kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda.

Proses pembelajaran memiliki arti yang lebih luar dari pada proses mengajar.

Untuk lebih jelasnya berikut akan diuraikan tentang makna pembelajaran dan mengajar.

“Kata pembelajaran merupakan terjemah dari istilah bahasa inggris, yaitu “*instruction*” yang diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah “*teaching*” yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi proses belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari guru ke siswa. Dalam hal ini, hanya guru yang berperan aktif mengajar, sedangkan siswa bersifat pasif, sedangkan dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” peserta didik agar mau belajar. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendiagnosi kesulitan belajar, menyeleksi materi ajar, mengembangkan dan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar, dan memberi motivasi agar siswa mau belajar”.<sup>18</sup>

Dari sini dapat kita simpulkan bahwa mengajar merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran. Yang mana dalam kegiatan pembelajaran ini, tugas guru lebih luas dari pada kegiatan mengajar.

Dari penjelasan pembelajaran secara bahasa tersebut dapat dikembangkan pengertian pembelajaran secara istilah. Secara istilah

---

<sup>18</sup> *Ib id.*, h al. 6-7.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran diartikan sebagai upaya membelajarkan pembelajaran.

Pengertian lain tentang pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pembelajar dengan tujuan untuk membantu siswa bisa belajar dengan mudah. Adapu komponen penting yang menentukan efektifitas proses pembelajaran adalah guru, siswa, materi, metode, media, dan situasi.<sup>19</sup>

c. Pengertian media pembelajaran

Setelah kita mempelajari pengertian media dan pembelajaran, sekarang kita akan mempelajari pengertian media pembelajaran. Secara sekilas dapat kita lihat bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Lalu meliputi apa sajakah perantara yang dapat kita gunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Berikut akan dijelaskan mengenai pengertian media pembelajaran beserta perantara apa saja yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

“media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, korna, majalah dan sebagainya<sup>20</sup>. Disini alat-alat seperti radio dan televisi apabila digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

<sup>19</sup> *I bid.*, h al. 9

<sup>20</sup> Wi na San jaya, “Perenc anaan D an De sain Si stem Pemb elajaran”, (Jaka rta: Kenc ana, 2009), h al. 204-205.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat bantu atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Pendapat lain mengatakan bahwa :

“Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Maka pembelajaran juga diartikan sebagai semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran<sup>21</sup>.” Disini mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan bisa disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Suprapto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. <sup>22</sup>Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware) seperti komputer, televisi, projektor dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu.

Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa “media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)”.

<sup>23</sup>*Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *Over Head Projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada

<sup>21</sup> Ra yand ra Asy har, *Op.,Cit*, ha l. 7-8.

<sup>22</sup> Mah fud Shalah uddin, “*Media Pen didikan Aga ma*”, (Banding : Bina Islam, 1986), h al.4.

<sup>23</sup> Wi na Sanj aya, *Op.,Cit*, h al. 206.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar dan kondusif.

## 2. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran

Media Power Point Interaktif merupakan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, yaitu media ini Interaktif, mempunyai desain penyajian yang lebih menarik, dapat memunculkan seperti gambar, suara, animasi dan juga film dalam bentuk video yang membuat siswa adanya ketertarikan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan segala dalam bidang proses pembelajaran.<sup>24</sup> dalam sebuah penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa media power point Interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti lebih efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Media ini juga terbukti efektif saat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Media power point Interaktif memiliki manfaat dalam Hybrid Learning yaitu memberikan menggabungkan cara penyampaian materi daring dan tatap muka yang salah satu metode pembelajaran yang sedikit berubah karena pengajar harus memberikan materi secara hybrid, daring dan luring,

<sup>24</sup> Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial.Pemanfaatan Power point interaktif sebagai media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. Vol.1.No.2 Maret 2022. E ISSN: 2809-7998

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak sepenuhnya luring maka dibutuhkan kreativitas dalam memanfaatkan metode ini. Adapun tahapan pemanfaatan media *Power point Interaktif* yaitu :

- a) Power Point sebagai media untuk memperkenalkan suatu materi yaitu memperkenalkan konsep baru kepada siswa
- b) Power point sebagai media untuk latihan soal dan “drilling” yaitu aplikasi untuk media permainan dalam pembelajaran dengan menciptakan suatu permainan dengan power point.
- c) Power point untuk review materi yaitu memberikan ketertarikan sehingga siswa lebih semangat mendalami materi.
- d) Power point untuk memberikan kuis pada siswa seperti, melihat penguasaan kosa kata, memberikan latihan soal, dan menebak kata atau suatu materi mencari jawaban soal dengan menciptakan desain slide power point Interaktif yang menarik, unik, dan mampu menyampaikan materi secara jelas dan dapat dipahami oleh siswa.<sup>25</sup>

### **3. Kelebihan dan Kekurangan *Power Point Interaktif***

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Daryanto mengemukakan beberapa keunggulan dari multimedia Interaktif yang lebih khusus, yaitu: a. Memperbesar benda yang sangat dan tidak tampak oleh mata. Seperti: kuman, bakteri dan elektron. b. Memperkecil

<sup>25</sup> Darmawan, D., (2013). Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**4. Articulate Storyline****a. Pengertian Articulae storyline**

*Articulate storyline*, ialah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi mirip seperti microsoft powerpoint. Articulate storyline dapat dikatakan dengan perangkat lunak yang mengabungkan teks, gambar, video dan animasi suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik.

Perbedaanya ada pada fitur yang ada didalam sofwarenya seperti time line, movie, picture, dan lainnya yang mudah digunakan. Disebut juga dengan multimedia authoring tools yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa teks, gambar, grafik dll.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> De si Pu tri Angr aeni, Skripsi, "Peng gunaan Me dia Pemb elajaran Ber basis Multi media Inter aktif Vis ual Un tuk Meni ngkatkan H asil Bel ajar Sis wa Pa da Kon sep Si stem Perna fasan", (Bandung UNP AS, 2017), hal. 12-13.

<sup>27</sup> R eza, dk k, "Pengme bangan M edia Pemb elajaran Artic ulate Stor yline P ada Ma ta Pelajaran Seja rah", Jur nal histo rica, Vo l 2 No.5, 202 2, h al. 263.

### **b. Fitur-Fitur Articulate Storyline 3**

Dalam membuat media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline 3*

memiliki fitur utama diantaranya:

Fitur *Articulate Storyline Engage* merupakan fitur yang di gunakan dalam mendesain media pembelajaran interaktif.

Fitur *Articulate Storyline Quiz Maker* merupakan fitur yang di pakaiuntuk membuat kuis-kuisi nteraktif yang mempunyai banyak variasi bentuk kuis.

Fitur *Articulate Storyline Presenter* adalah fitur yang berfungsimenyatukan hasil desain *Articulate Storyline Engage* dan *QuizMaker*.

4) Fitur *Articulate Storyline Encoder*berfungsi untuk pengeditanvideo dan rekamanb suara.Fitur untukvideo dan rekaman suara ini

### **c. Keunggulan Articulate Storyline**

*Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran diantaranya:

Dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum

Dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya

Bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam articulate storyline

Terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.<sup>28</sup>

Penggunaan aplikasi *articulate storyline* dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menerima materi, hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih interaktif dan menarik. Peserta didik akan termotivasi untuk belajar hal-hal baru melihat model pembelajaran yang ditampilkan dibalut dengan sesuatu yang tentu saja sangat menarik.

Aplikasi *articulate storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Beberapa alasan aplikasi *articulate storyline* digunakan sebagai media pembelajaran mandiri, di antaranya:

- 1) Dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran haruslah berpusat kepada peserta didik (*student centered*)
- 2) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh ke dalam aplikasi *articulate storyline*
- 3) Aplikasi *articulate storyline* sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang senang akan sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
- 4) Pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* di desain untuk pembelajaran mandiri lebih mudah digunakan kapan saja dan dimana saja

<sup>28</sup> M ade S ri Indr iani, d kk, "Peng gunaan Apl ikasi Articu late Sto rylne Dala m Pembelajaran Ma ndiri T eks Nego siasi", Ju rnal Pen didikan Ba hasa dan Sastra Indon esia, ISSN 2614-4743, hl m. 28.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

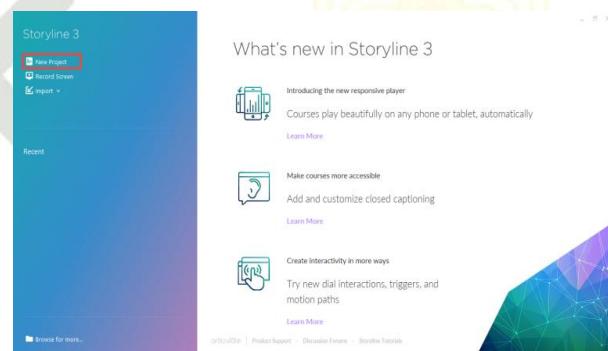
Inovasi baru dalam pembelajaran mandiri sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* dilakukan oleh peserta didik dengan membentuk sebuah kelompok, menggali pengetahuan dari berbagai sumber, menuangkan pengetahuan yang diperoleh dalam aplikasi *articulate storyline*, dan mempresentasikan hasil temuan peserta didik.<sup>29</sup>

#### **d. Langkah- Langkah penggunaan articulate storyline 3**

##### **1 Langkah 1 (Membuat proyek baru) :**

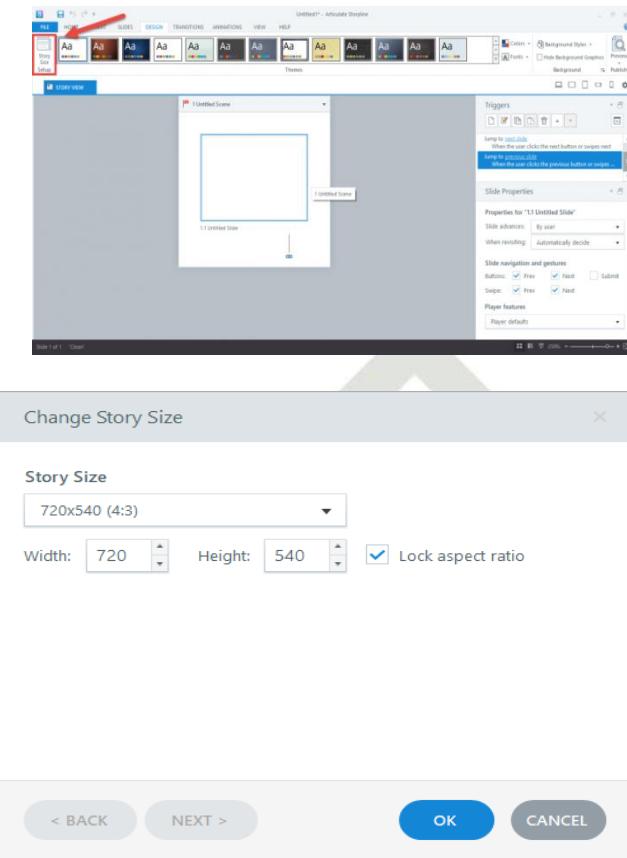
Membuat proyek baru memulainya dengan mengklik :

- a. New project

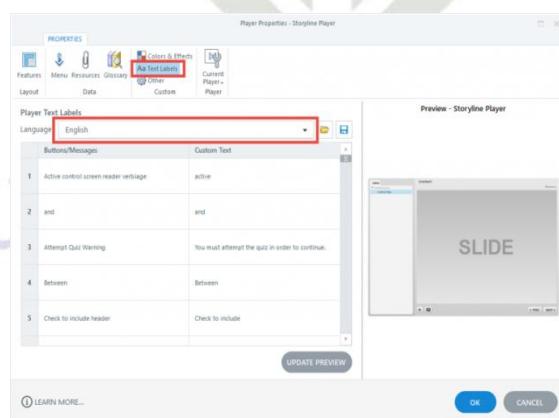


- b. Lakukan pengaturan size layer yang digunakan dengan mengklik Design  
→ Story Size Setup, dan pilih ukuran Sesuai kebutuhan. Aplikasi ini dapat menyesuaikan jika oleh siswa di ponsel.

<sup>29</sup> Ib id.



c. Selanjutnya pilih untuk pengaturan Bahasa, agar Bahasa mudah dipahami oleh siswa dengan mengklik Home → Properties → Player → Text Labels → Language pilih bahasa yang ingin digunakan, kemudian OK.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

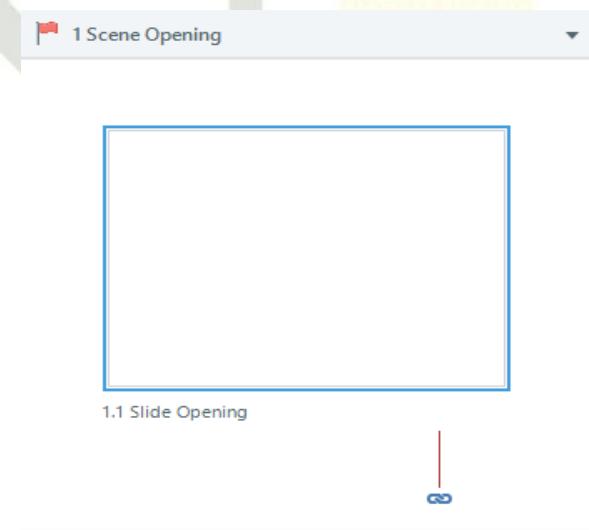
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Selanjutnya mengatur tampilan layer, dengan mengklik color dan effect.

Pengaturan ini bisa dilakukan dengan mengklik langsung di slide kerja, kita dapat masukan picture sebagai background sesuai yang kita inginkan yang di ambil dari folder pada Laptop/PC.

**Membuat tampilan opening**

a. Untuk membuat tampilan Opening, kita buat Slide baru dalam Scene. Slide kita buat dengan mengklik slide. Selanjutnya buat nama slide Opening. Slide dapat ditambahkan dan digunakan untuk slide berikutnya (Pendahuluan, materi, dan evaluasi). Setiap scene dapat dengan beberapa slide. Jadi scene itu kita ibaratkan buku. Slide adalah isi buku. Artinya setiap scene ada ada beberapa slide.

**3 Menggunakan menu Inset**

Untuk mengisi slide kita klik 2x pada slide pada tampilan Story View, seperti gambar di Langkah 2. Selanjutnya klik Insert untuk untuk menambahkan materi, memasukan Lpicture, audio, video, karakter, hotspot, marker. Marker berisi button untuk fungsi perpindahan slide dari awal

sampai akhir (Pendahuluan, materi, Evaluasi, Close) Menu insert ini juga untuk menambahkan file presentasi. Menggunakan animation dan trigger caranya sama ketika membuat animasi dan menggunakan trigger di power point. Untuk berpindah dari satu slide ke slide lain, perintah di Articulate Storyline 3 menggunakan istilah jump/lompat, setiap selesai satu slide dapat kita cek dulu hasil kerja kita dengan mengklik priview..

#### 4. Membuat latihan interaktif

Untuk membuat Latihan pilih New slide (atau slide yang sudah ada) → Slides → Graded Questions, lalu pilih model evaluasi yang kita inginkan. Model Evaluasi yang bisa dipilih terdiri dari :

- Multiple Choice
- True/False
- Matching Drag and Drop
- Matching Drop Down
- Hotspot
- Multiple Respon
- Fill In The Blank
- Word Bank
- Sequence Drop Down
- Sequence Drag and Drop

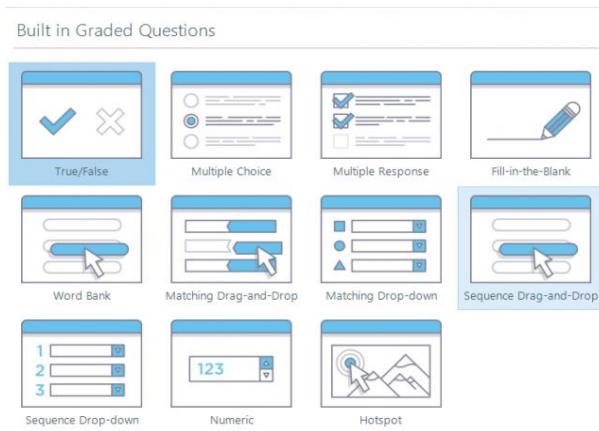
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Akhir evaluasi dapat ditampilkan score evaluasi, dengan mengklik New slide → Result → Graded Result Slide.

## 5. Mempublish hasil

Supaya, media interaktif yang sudah kita buat bisa digunakan oleh siswa, kita harus publish dengan cara :

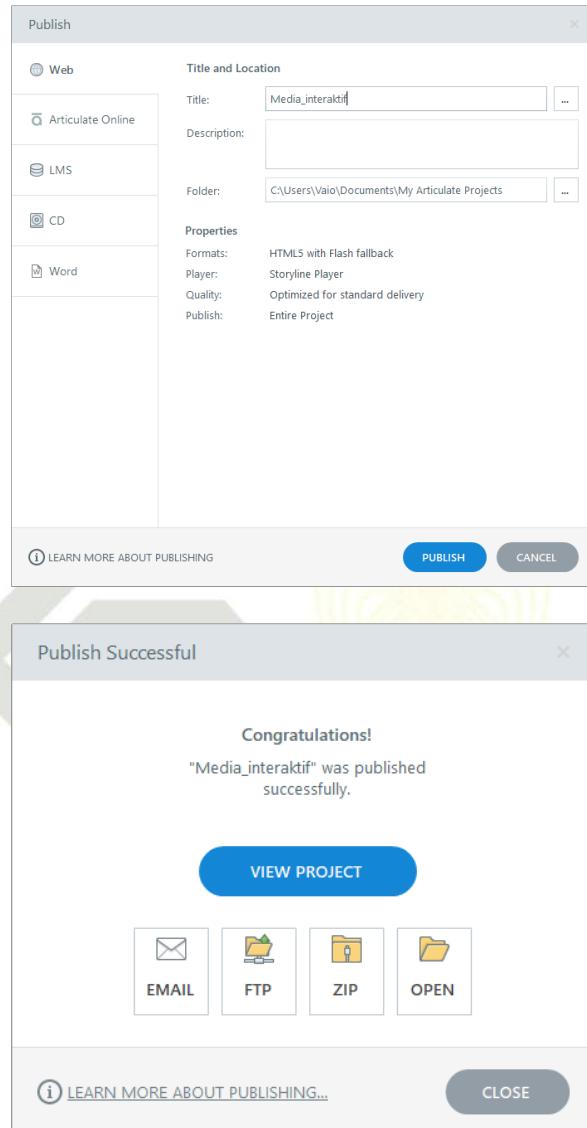
- a. Klik file pada menu
- b. Klik save dan klik publish

Untuk mempublish hasil pekerjaan Articulate, ada 5 pilihan untuk publishnya (akan dibahas ditutorial selanjutnya). Pada tutorial ini dipilih Web, hasil dari publishnya berbentuk web dengan format HTML 5  
Tulis judul media kita pada kolom Title, contoh Media\_interaktif (usahakan tanpa spasi). Description boleh dikosongkan. Folder pilih mau disimpan di folder.

- c. Klik publish

Selanjutnya, akan ada notifikasi Publish Successful. Selanjutnya, kita bisa langsung melihat hasil dari pembagian di media kita dengan klik “View Project”

Sampai tahap ini proses publish sudah selesai, apabila mau menyimpan hasil publish dalam format ZIP, kita bisa klik ZIP.



Media interaktif ini dapat di jalankan secara offline di Laptop/PC kita dan dapat juga dijalankan secara online dengan menguploadnya pada web server/web.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. Penelitian Terdahulu**

Berikut, peneliti paparkan beberapa penelitian yang dianggap sesuai

dengan penelitian yang sedang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

Nama	Judul	Jenis Penelitian	Hasil
Aminatul, Husna	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 3 Manado	Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model yang diusulkan oleh Robert Maribe Brach yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation), namun hanya dilaksanakan sampai tahap implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna atau guru Ekonomi. Sedangkan respons siswa diperoleh dari 32 siswa kelas X SMAN 3 Manado	Tingkat kelayakan media pembelajaran pembelajaran interaktif articulate storyline 3 Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 3 Manado: 1) ahli materi diperoleh rata-rata 4,57 termasuk kategori "Sangat Layak". 2) ahli media diperoleh rata-rata 4,80 termasuk kategori "Sangat Layak". 3) pengguna atau guru diperoleh rata-rata 4,78 termasuk kategori "Sangat Layak". Media ini mendapat respons positif dari siswa dengan perolehan hasil respons siswa uji coba kelompok kecil memperoleh 4,45. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak Sedangkan untuk uji coba

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau		
<p><b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b></p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</li> <li>Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</li> </ol>	2	<p>Larrisa Jestha Mahardhika dan Yusman Wiyatmo</p> <p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Software Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA N 1 Kasihan Kelas X. Jurnal.</p>	<p>Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau Research and Development (R&amp;D) dengan 4D Models yang memiliki tahap pendefinisan (Define), tahap perencanaan (Design), tahap pengembangan (Develop), dan tahap disseminasi (Disseminate). Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang</p>	<p>kelompok besar mendapatkan nilai 4,00. Nilai tersebut termasuk dalam kategori layak. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 3 Manado “sangat valid” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) media pembelajaran interaktif berbasis software Articulate Storyline 3 layak digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas X pada materi momentum dan impuls dengan hasil analisis validasi 125 dengan kategori baik dan tingkat persetujuan antar validator 99,33% serta respon peserta didik sebesar 55,59</li> </ol>

<b>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</b>	<p>digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif terdiri dari: 1) analisis validasi instrumen, 2) analisis kelayakan instrumen menggunakan SBi, 3) analisis hasil respon peserta didik terhadap media, 4) analisis tingkat kecocokan antar validator, 5) analisis keterlaksanaan RPP, 6) analisis peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.</p> <p>dengan kategori sangat baik. (2) peningkatan minat belajar peserta didik mendapatkan nilai standar gain sebesar 0,47 dengan kategori sedang, dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif memperoleh nilai standar gain 0,69 dengan kategori sedang.</p>
<b>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</b>	<p>Ismiranda Fatia dan Yetti Ariani</p> <p>Pengembangan Media <i>Articulate Storyline 3</i> pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar.</p> <p>Jurnal.</p> <p>Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar validasi. Lembar validasi yang diisi oleh ahli materi, bahasa, dan media bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket</p> <p>Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan produk media <i>Articulate Storyline 3</i> pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan yang telah dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli mempunyai dampak yang baik setelah diuji cobakan di kelas IV SDN 04</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### C. Kerangka berpikir

Studi ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D), yang digunakan untuk membentuk barang tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Model penelitian Relevan digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini, yang digunakan untuk membuat dan menguji produk tertentu. Penelitian

kelayakan.

Nanggalo dengan memperoleh penilaian praktis digunakan dikelas. Penelitian ini masih terbatas pada satu materi pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan untuk itu pada penelitian selanjutnya harus dikaji lebih luas lagi seperti adanya materi pembelajaran matematika lainnya atau diujicobakan pada tematik terpadu. Selain itu, subjek ujicoba penelitian juga terbatas pada skala kecil maka pada penelitian selanjutnya dapat diujicobakan pada skala besar atau diuji cobakan pada kelas yang sama dengan beberapa sekolah yang berbeda.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>30</sup> Tia Dwi Kurnia, dkk, "Model Addie Untuk Pengembangan Bahasan Ajar Berbasis Kemanduan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Page Flip", Jurnal Unswagati, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm. 521-523.

Ini menggunakan model 4-D, model ini terdiri dari 4 tahapan diantaranya: Define (Pembatasan), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Memungkinkan peserta didik yang menemukan konsep pengetahuan mereka sendiri. Media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* adalah media pembelajaran siswa dituntut lebih berperan aktif dengan media ini. Dimana penggunaan *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* merubah kondisi belajar lebih pasif menjadi aktif dan kreatif. *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* terlampir penanda instrumen anatara lain:<sup>30</sup>

1. Lembar Validasi oleh ahli Materi

Validasi oleh ahli materi empat indikator dalam instrumen validasi oleh ahli bahan ajar meliputi:

- a. Kelayakan Isi
- b. Kelayakan Pelajar
- c. Bahasa
- d. Media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline*

2. Lembar Validasi oleh ahli media

Validasi oleh ahli media Tiga indikator dalam instrumen validasi oleh ahli bahan ajar meliputi :

- a. Desain Sampul *Power Point Interaktif* (Cover)
- b. Desain Isi LKPD

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). *Research and Development* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan<sup>31</sup>. Produk yang dipertanggung jawabkan ialah produk yang sudah diuji validasinya oleh ahli-ahli dan sudah diuji kepraktisannya dilapangan.

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan kemudian dilanjutkan dengan pengembangan produk, setelah itu produk dievaluasi dan diakhiri dengan revisi dan penyebaran produk. Pada penelitian ini tahap penyebaran produk (*disseminasi*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Dalam penelitian pengembangan ini terlebih dahulu dibuat perangkat pembelajaran kemudian diadakan uji produk perangkat pembelajarannya.

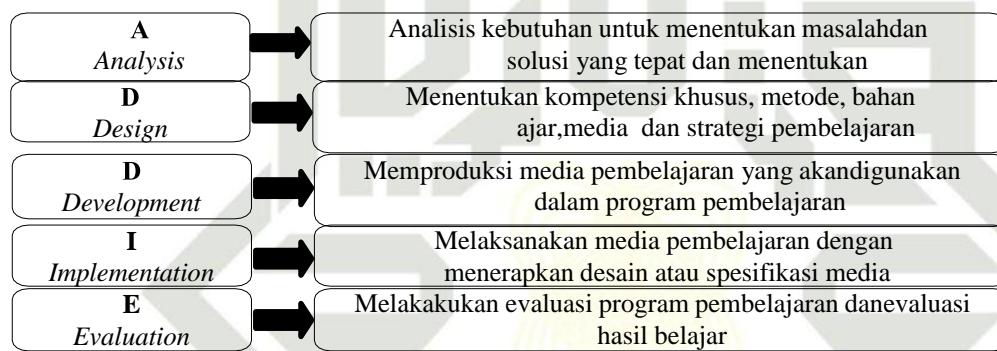
#### **B. Model Penelitian Pengembangan (R&D)**

Model ini sesuai dengan namanya yaitu (*A*)nalyze, (*D*)esign, (*D*)evelopment, (*I*)mplementation, dan (*E*)valuation.<sup>32</sup> Kelima fase atau tahap

<sup>31</sup> Tria nto, “Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi dan Tenaga Kependidikan”, (Jakarta: Dian Rakyat, 2010), hal. m. 125.

<sup>32</sup> Beny A. Pribadi, “Model Desain Sistem Pembelajaran”, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hal. 125.

dalam model ADDIE, perlu dilakukan secara sistemik dan sistematik.<sup>33</sup> Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.<sup>34</sup> Model desain sistem pengembangan ADDIE dengan komponen-komponennya dapat diperlihatkan sebagai berikut:



### C. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah SMAN 2 Bangkinang Kota. Waktu Penelitian ini dilakukan setelah adanya surat dikeluarkannya surat dari dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN SUSKA RIAU.

**UIN SUSKA RIAU**

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> Endang Mul yati ning sih, "Metode Penelitian Tera pan Bidang Pendidikan", (Bandung: Alfa beta, 2011), hal. 200.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D. Subjek Dan Objek Penelitian**

## 1. Objek

Objek penelitian ini adalah Media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* dengan menggunakan model ADDIE sebagai sumber belajar Pada mata pelajaran Ekonomi.

## 2. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak yang melakukan validitas dan praktikalitas terhadap produk Media *Power Point Interaktif* berbasis *articulate storyline* yang dihasilkan yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, guru Ekonomi dan peserta didik kelas XI di SMAN 2 Bangkinang Kota.

## a. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran dengan jenjang pendidikan S2 (strata dua) yang berasal dari dosen dan memiliki pengalaman serta keahlian dalam perancangan maupun pengembangan desain media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline*. Adapun ahli media dalam penelitian ini adalah ibu Indah wati

## b. Ahli Materi Pembelajaran Ekonomi

Ahli materi pembelajaran Ekonomi dengan jenjang pendidikan S2 (strata dua) bidang Ekonomi yang berasal dari dosen serta memiliki pengalaman luas dan tinggi dalam mengajar peserta didikan Ekonomi.

Adapun ahli materi dalam penelitian ini adalah Pak Dicky Hartanto



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Guru

Guru sebagai subjek uji coba berupa tanggapan guru terhadap media pembelajaran berbasis articulate storyline yang telah didesain. Dalam penelitian ini dipilih guru mata pelajaran ekonomi yang mengajar di SMAN 2 Bangkinang Kota.

d. Peserta didik

Peserta didik sebagai subjek uji coba terbatas berupa tanggapan peserta didik terhadap media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* yang telah didesain. Dalam penelitian ini dipilih sebanyak 40 orang peserta didik dari kelas XI di SMAN 2 Bangkinang Kota.

**E. Populasi Dan Sampel**

**1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu.<sup>35</sup> Dalam hal ini populasi yang ada didalam penelitian ini adalah kelas XI SMAN 2 Bangkinang kota adalah sebanyak 2 kelas.

**2. Sampel**

Pengambilan sampel membantu peneliti dalam banyak hal, yakni waktu yang peneliti gunakan akan lebih efisien, tidak memerlukan biaya yang besar, bahkan penelitian akan dapat mudah diselesaikan dengan banyaknya informasi yang diberikan lebih mendalam.

<sup>35</sup> Jasm alin da, "Pen garuh Cit ra Mer ek D an Kual itas Pro duk Ter had ap Kep utusan Pemb elian Konsu men Mot or Yam aha Di Kabu paten Pad ang Pari aman", Jurn al Inov asi Pen elitian, Vol.1 No.10 Ma ret 2021, ISS N: 27 22-9475, h al. 22 00.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah Sampling Jenuh karena sampel yang di ambil merupakan keseluruhan dari jumlah populasi berjumlah kecil sebanyak 40 orang siswa. Karena dari semua hal ini sampel yang diambil sangatlah mewakili serta dapat dilakukan dengan mudah.

**F. Teknik pengumpulan data****1. Observasi**

Observasi merupakan suatu pengamatan yang di lakukan untuk mengungkapkan sesuatu hal secara fakta dan nyata. Dalam hal ini, penulis akan mengamati bagaimana validitas dan praktikalitas dari Pengembangan media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* Di SMAN 2 Bangkinang kota

**2. Kuisoner (Angket)**

Kuisoner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan secara tertulis kepada responden kemudian untuk mereka jawab yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu berkaitan antara pembelajaran konvensional dan melalui video pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti menggunakan Kuesioner Untuk mendapatkan data tentang validitas dan praktikalitas digunakan teknik pengumpulan data berupa angket dengan skala Likert.

**Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan sekumpulan bahan serta informasi mengenai pengumpulan data tentang sekolah tersebut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**G. Teknik Analisa Data**

Dalam penellitian pengelmbangan teknik analisis data dilakukan dengan R&D (Reselarch and Development) yakni teknik analisis delskriptif kualitatif dan telnik analisis deskriptif kuantitatif.

1. Teknik Deskriptif Kualitatif Merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam wujud catatan saran, ataupun komentar perbaikan yang terdapat pada angket. Teknik analisis ini digunakan agar dapat mengolah data dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktikalitas yaitu guru berupa catatan saran maupun komentar perbaikan dari media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline*.
2. Teknik Deskriptif Kuantitatif Telnik delskriptif kuantitatif selngaja dihadirkan guna menganalisis data hasil lembar validasi, angket, respon siswa dan uji coba. Hal ini diperlukan untuk dapat menentukan kevalidan dan kepraktisan yaitu sebagai berikut: a) Analisis Hasil Uji Validitas dan Uji Praktikalitas
  - a. Analisis Uji Validitas media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* Hasil uji validitas media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:
    - 1) Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:<sup>36</sup>

<sup>36</sup> Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula, (Bandung: Alfa Beta, 2011), h.85

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**TABEL III.1**
**ANALISIS HASIL UJI VALIDITAS MEDIA POWER POINT INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE**

Pilihan Jawaban	Skor
SS = Sangat Sesuai	5
S = Sesuai	4
CS = Cukup Sesuai	3
TS = Kurang Sesuai	2
STS = Sangat Tidak Sesuai	1

- 2) Pemberian nilai presentase dengan rumus dengan cara:<sup>37</sup> Tingkat

$$\text{Validitas Presentase Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Menginterpretasikan data berdasarkan tabel berikut:<sup>38</sup>

**TABEL III.2**  
**INTERVAL KRITERIA VALID**

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Kemudian data tersebut diinterpretasikan dengan teknik deskriptif sehingga dapat dilihat sejauh mana tingkat validitas media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline*.

- b. Analisis Hasil Uji Praktikilitas media *Power Point Interaktif*

Analisis uji kepraktisan media *Power Point Interaktif* berbasis *Articulate storyline* pada materi perakitan produk dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

<sup>37</sup> Ibid, h.89

<sup>38</sup> Ibid, h.08

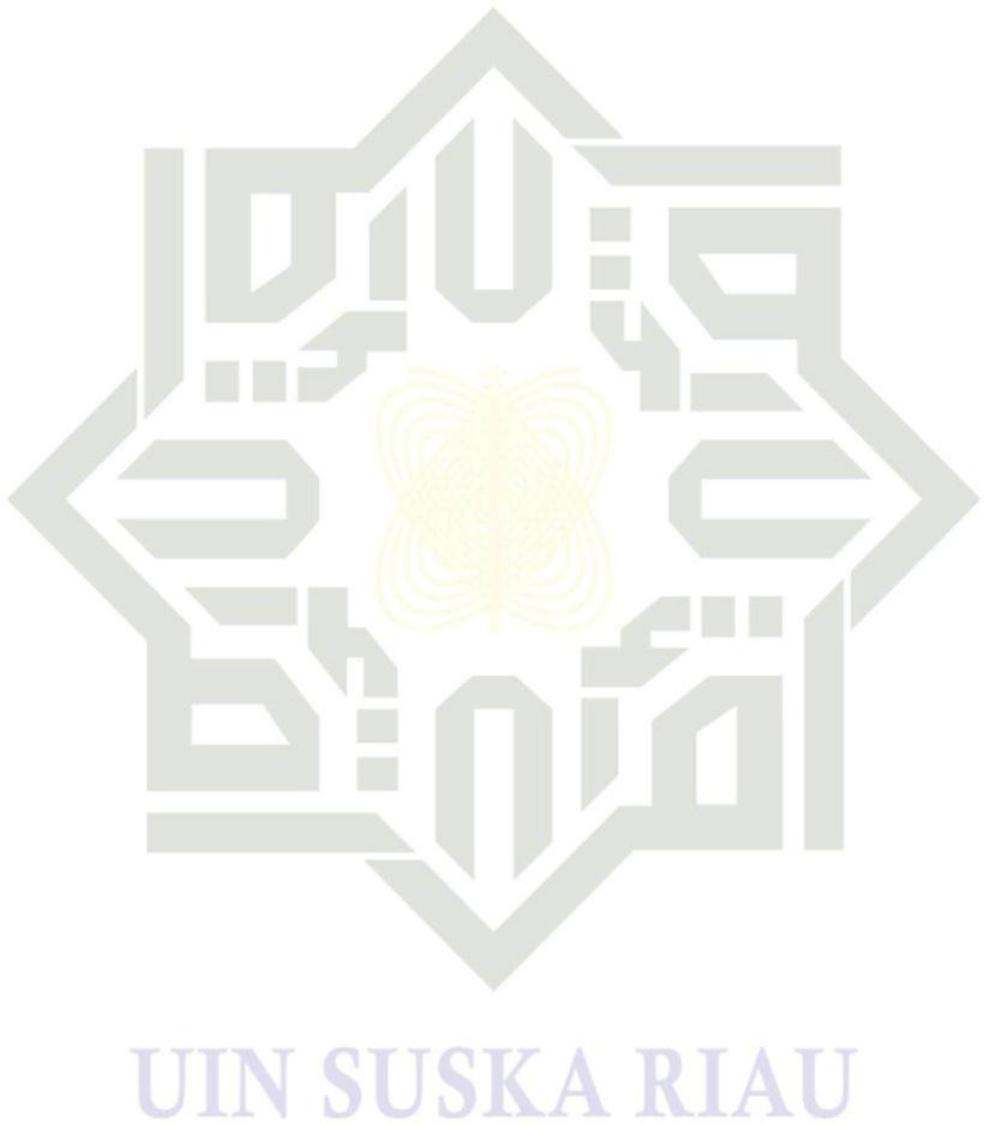
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Pemberian nilai presentase dengan rumus dengan cara:<sup>39</sup>Tingkat

$$\text{Validitas Presentase Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Menginterpresentasikan data berdasarkan tabel berikut:



---

<sup>39</sup> Ibid, h.89

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB V**  
**PENUTUP****A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan pengembangan bahan ajar Media PPT *Interaktif* Berbasis *Articulate Storylane* dapat diperoleh hasil validasi dan dinyatakan telah layak dan memenuhi 4 kelayakan yaitu kelayakan isi 89,3%, kelayakan bahasa 87,5%, kelayakan penyajian 91,6%, dan kelayakan media 70,3%. Serta diperoleh rata-rata keseluruhan 84,67% dengan memenuhi kategori valid.
2. Media PPT *Interaktif* Berbasis *Articulate Storylane* yang dikembangkan dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena skor dari respon pengguna oleh pendidik sebesar 94,56%, dan persentase rata rata oleh peserta didik sebesar 93,125%, sehingga Media PPT *Interaktif* Berbasis *Articulate Storylane* yang dikembangkan layak digunakan dan memperoleh kriteria baik dalam proses pembelajaran.

**B. Saran**

1. Peneliti merekomendasikan pengembangan Media PPT *Interaktif* Berbasis *Articulate Storylane* dengan model ADDIE sampai tahap penilaian untuk selanjutnya dapat dilakukan (*evaluation*)
2. Peneliti merekomendasikan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan Media PPT *Interaktif* Berbasis *Articulate Storylane* pada materi lain kepada peneliti lain.
3. Peneliti menyarankan untuk guru lebih memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku-Buku:

- Arsyad, Azhar. 1997. *“Media Pengajaran”*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *“Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran”*. Semarang: UNS.
- Daryanto. 2016. *“Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran”*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haffed, Cangara. 2006. *“Pengantar Ilmu Komunikasi”*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *“Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan”*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. 2009. *“Model Desain Sistem Pembelajaran”*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanza, Sena Wahyu, dkk. 2020. *“Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi”*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2018. *“Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya”*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Shalahuddin, Mahfud. 1986. *“Media Pendidikan Agama”*. Bandung : Bina Islam.
- Sanjaya, Wina. 2009. *“Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran”*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *“Media Pengajaran”*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto. 2010. *“Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi dan Tenaga Kependidikan”*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Yudhi, Munadi. 2010. *“Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru”*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jasmalinda. "Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman", Jurnal Inovasi Penelitian, Vol.1 No.10 Maret 2021, ISSN: 2722-9475.

Maryatul, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Di SMKN 1 Sidoarjo", Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 11 Nomor 03 Tahun 2022.

Sri Indriani, dkk. "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ISSN: 2614-4743.

M. Rifqi Lutfi Alhafizd dan Agung Haryono. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi", Vol.11 No.2 2018.

Reza, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah", Jurnal historica, Vol 2 No.5, 2022.

Tia Dwi Kurnia, dkk. "Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Page Flip", Jurnal Unswagati, Vol. 1, No. 1, 2019.

Yunita dan Wahyudi. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD", Jurnal Riset pendidikan Dasar Vol.4 No.1,2021.

### Skripsi:

Desi Putri Angraeni. Skripsi. 2017. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan". Bandung UNPAS.

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN 1

**Angket Penilaian aspek kelayakan isi validator ahli materi**  
**Dengan pemberian skor 1 untuk minimal dan skor 4 untuk maksimal**

		<b>Komponen Penilaian</b>	<b>Skor Diperoleh</b>	<b>Skor Maksimum</b>
1		Materi pada Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> sesuai dengan RPP dan Silabus		4
2		Materi pada Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> sesuai dengan KD materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi		4
3		Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> sesuai dengan kebutuhan bahan ajar peserta didik pada materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi		4
4		Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> sesuai dengan substansi materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi		4
5		Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> terdapat latihan, atau sejenisnya untuk mengukur kemampuan peserta didik pada materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi		4
6		Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> dapat mengarahkan peserta didik untuk membangun konsep pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi		4
7		Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> mampu menambah wawasan pengetahuan mengenai materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi		4
<b>Total</b>				28

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LAMPIRAN 2**

**Angket Penilaian aspek kebahasaan validator ahli materi**  
**Dengan pemberian skor 1 untuk minimal dan skor 4 untuk maksimal**

<b>Nomor</b>	<b>Komponen Penilaian</b>	<b>Skor Diperoleh</b>	<b>Skor Maksimum</b>
1	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik		4
2	Bahasa Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar		4
3	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> dapat dibaca dengan baik		4
4	Penggunaan tanda baca sudah sesuai		4
<b>Total</b>			<b>16</b>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **LAMPIRAN 3**

**Angket Penilaian aspek kelayakan penyajian validator ahli materi dan ahli media Dengan pemberian skor 1 untuk minimal dan skor 4 untuk maksimal**

No	Komponen penilaian	Skor validator		Jumlah	Nilai kelayakan(%)
		I	II		
1	Informasi yang disajikan mudah dipahami				
2	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> memiliki tujuan kegiatan yang jelas				
3	Kelengkapan format Media Pembelajaran (judul, petunjuk Media Pembelajaran (petunjuk belajar), tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, latihan dan penilaian)				
<b>Rata-rata</b>					

**LAMPIRAN 4**

**Angket Penilaian aspek kelayakan media validator ahli media**  
**Dengan pemberian skor 1 untuk minimal dan skor 4 untuk maksimal**

No	Komponen penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimum
1	Ketepatan memilih background		4
2	Keserasian warna		4
3	Kejelasan gambar		4
4	Ketepatan ukuran gambar		4
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf (font)		4
6	Variasi huruf		4
7	Komposisi layout atau template		4
8	Ketertarikan gambar		4
9	Ketepatan penggunaan bahasa		4
10	Kemudahan berinteraksi		4
11	Ketertarikan menu		4
12	Efisiensi tulisan		4
13	Kemudahan mencari materi		4
14	Kelengkapan daftar materi		4
15	Kelengkapan judul dan keterangan judul		4
16	kelengkapan gambar		4
<b>Total</b>			<b>64</b>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 5

### Penilaian aspek kelayakan isi validator ahli materi

Komponen Penilaian		Skor Diperoleh	Skor Maksimum
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	1	Materi pada Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> , sesuai dengan RPP dan Silabus	3
	2	Materi pada Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> , sesuai dengan KD materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi	4
	3	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> , sesuai dengan kebutuhan bahan ajar peserta didik pada materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi	4
	4	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> , sesuai dengan substansi materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi	3
	5	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> , terdapat latihan, atau sejenisnya untuk mengukur kemampuan peserta didik pada materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi	4
	6	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> , dapat mengarahkan peserta didik untuk membangun konsep pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi	3
	7	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> , mampu menambah wawasan pengetahuan mengenai materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi	4
<b>Total</b>		25	28

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 6

### Penilaian aspek kebahasaan validator ahli materi

No	Komponen Penilaian	Nilai Diperoleh	Nilai Maksimum
1	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	3	4
2	Bahasa Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
3	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Articulate Storylane</i> dapat dibaca dengan baik	4	4
4	Penggunaan tanda baca sudah sesuai	3	4
<b>Total</b>		<b>14</b>	<b>16</b>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © LAMPIRAN 7

 Penilaian aspek kelayakan penyajian validator  
 ahli materi dan ahli media

No	Komponen penilaian	Skor validator		Jumlah	Nilai kelayakan (%)
		I	II		
1	Informasi yang disajikan mudah dipahami	3	4	7	87,5
2	Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> memiliki tujuan kegiatan yang jelas	4	3	7	87,5
3	Kelengkapan format Media Pembelajaran PPT <i>Interaktif Berbasis Articulate Storylane</i> (judul, petunjuk Media Pembelajaran (petunjuk belajar), tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, latihan dan penilaian)	4	4	8	100
Rata-rata		3,6	3,6	7,33	91,66

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 8

### Penilaian aspek kelayakan media validator ahli media

No	Komponen penilaian	Skor	Skor
		Diperoleh	Maksimum
1	Ketepatan memilih background	3	4
2	Keserasian warna	3	4
3	Kejelasan gambar	3	4
4	Ketepatan ukuran gambar	3	4
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf (font)	3	4
6	Variasi huruf	3	4
7	Komposisi layout atau template	3	4
8	Ketertarikan gambar	2	4
9	Ketepatan penggunaan bahasa	3	4
10	Kemudahan berinteraksi	3	4
11	Ketertarikan menu	3	4
12	Efisiensi tulisan	2	4
13	Kemudahan mencari materi	3	4
14	Kelengkapan daftar materi	3	4
15	Kelengkapan judul dan keterangan judul	3	4
16	kelengkapan gambar	2	4
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>64</b>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© **LAMPIRAN 9**

**Rekap skor rata-rata penilaian keempat aspek kelayakan Media Pembelajaran validasi**

No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata validator ahli materi	Skor rata-rata validator ahli media	Skor rata-rata validasi	Ket
1	Kelayakan isi	89,3%		89,3%	Valid
2	Kelayakan kebahasaan	87,5%		87,5%	Valid
3	Kelayakan penyajian	91,6%	91,6%	91,6%	Valid
4	Kelayakan media		70,3%	70,3%	Valid
<b>Skor rata-rata keseluruhan validasi</b>				<b>84,67%</b>	<b>Valid</b>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 10

Angket Penilaian Pendidik		Skor Diperoleh	Skor Maksimal
No	Aspek penilaian		
<b>Materi Pembelajaran</b>			
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
3	Kesesuaian materi dengan siswa	4	4
4	Materi yang ditampilkan telah sesuai dengan KI dan KD	4	4
5	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi	4	4
6	Kejelasan uraian materi	4	4
7	Keruntutan penyajian	3	4
<b>Standar Penyajian</b>			
8	Kemenarikan tampilan multimedia interaktif	4	4
9	Pemberian motivasi	3	4
10	Keinteraktifan media dengan siswa	4	4
11	Keefektifan waktu penyajian materi	3	4
12	Pemberian Soal	4	4
13	Peningkatan kualitas pembelajaran	4	4
<b>Standar Bahasa</b>			
14	Penggunaan bahasa Indoensia yang baik	4	4
15	Kemudahan memahami arti padai istilah	4	4
16	Kesesuaian bahasa yang digunakan	4	4
17	Kemudahan tulisan untuk dibaca		4
<b>Tampilan Multimedia</b>			
18	Sajian animasi	3	4
19	Jenis font dan <i>size font</i>	4	4
20	Komposisi warna yang digunakan	4	4
21	Kejelasan gambar dan animasi	4	4
22	Kejelasan suara	4	4
23	Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	4	4
<b>Total SKor</b>		87	92
<b>Rata-Rata</b>		<b>94,56</b>	

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Lampiran 11**

## Angket Respon Siswa

No	Aspek penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
<b>Media Pembelajaran</b>			
1	Kemudahan penggunaan media melalui handphone atau laptop		4
2	Tampilan yang dimiliki media		4
3	Kesesuaian materi dengan siswa		4
4	Hubungan media dengan pembelajaran		4
<b>Materi</b>			
5	Kesesuaian materi yang disediakan dalam media dengan tujuan pembelajaran		4
6	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran		4
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		4
8	Media memfasilitasi untuk melakukan aktivitas ekonomi (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)		4
9	Penyajian materi sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep		4
10	Media membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran ekonomi		4
11	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam ekonomik		4
12	Ketersediaan evaluasi dalam media		
	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran		
<b>Manfaat</b>			
13	Media dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar		4
14	Media dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar		4
15	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media		4
16	Kemudahan tulisan untuk dibaca		4
<b>Total Skor</b>			
<b>Rata-Rata</b>			

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 12

Olahan Angket Respon Siswa

Nama Siswa	Pernyataan																Skor	Skor Maks	Persen
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
5	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
6	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
7	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
8	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
9	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
10	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
11	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
12	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
13	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
14	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
15	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
16	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
17	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
18	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
19	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>93,75</b>
20	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>59</b>	<b>64</b>	<b>92,19</b>
<b>Rata-Rata</b>																	<b>59,6</b>	<b>64</b>	<b>93,125</b>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.

- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 13

### Dokumentasi Angket Isian Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS ARTICULATE STORY LINE DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 BANGKINANG KOTA

Peneliti memohon kesediaan bapak/ ibu validator untuk memberikan penilaian "Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Articulate Story Line* DI SMAN 2 Bangkinang Kota" oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari "Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Articulate Story Line* DI SMAN 2 Bangkinang Kota" oleh peneliti. Atas kesediaan bapak/ ibu, peneliti mengucapkan terimah kasih

Lembar validasi ini berisi 4 bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagiannya

#### A. Identitas Validator

Pada bagian A ini, bapak /ibu dimohon untuk menuliskan nama serta profesi bapak/ ibu validator di bagian bawah ini

Satuan Pendidikan : .....

Mata Pelajaran : .....

Nama Validator : *Dr. Dicai Hartanto, MM*

Profesi : *Dosen* .....

#### B. Penilaian ditinjau dari aspek

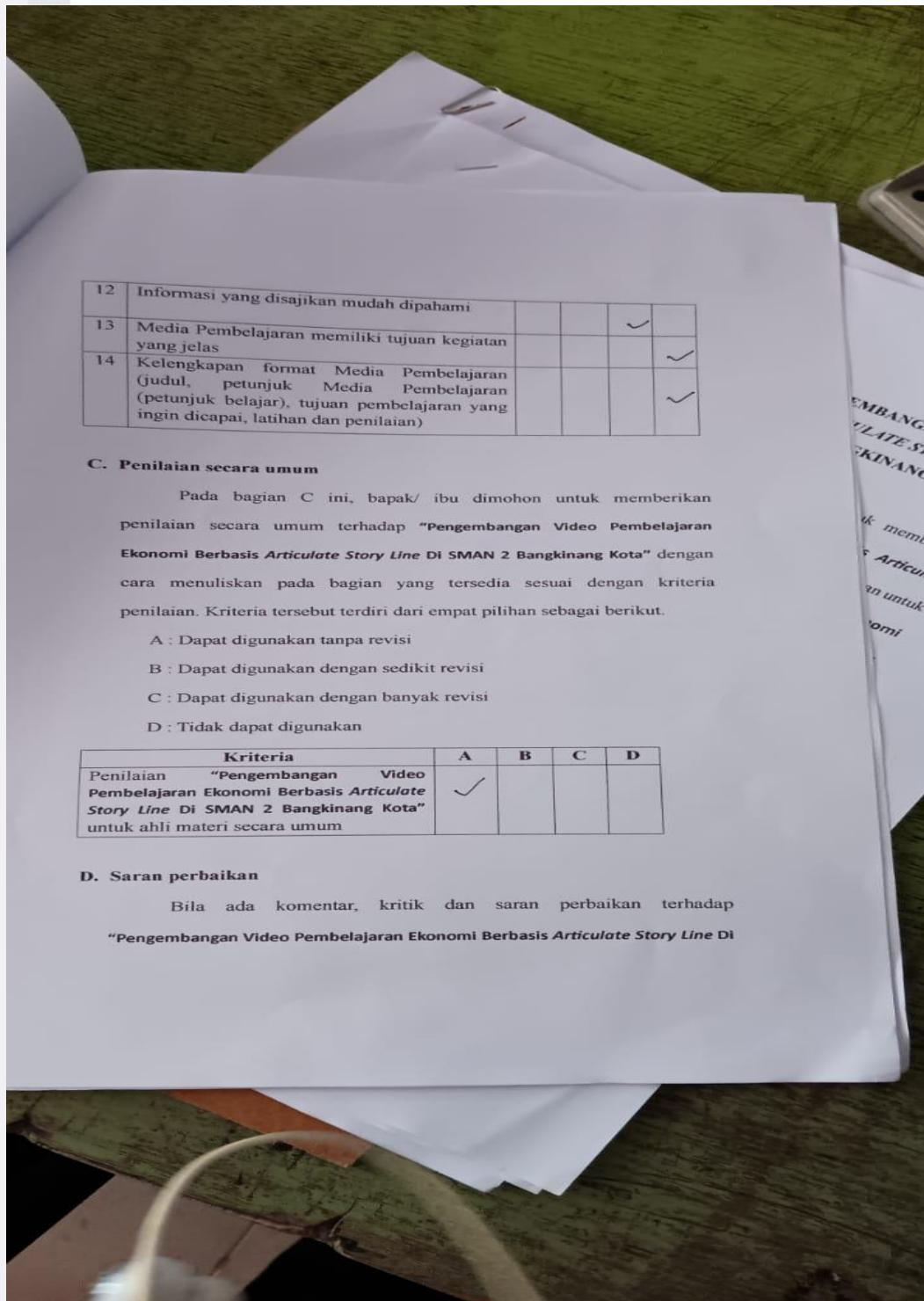
Pada bagian B ini, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada setiap bagian pernyataan yang tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ ibu. Skala penilaian di setiap aspek terdiri dari lima Tingkat yaitu :

No	Aspek Penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi pada Media Pembelajaran sesuai dengan RPP dan Silabus			✓	✓
2	Materi pada Media Pembelajaran sesuai dengan KD materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi			✓	✓
3	Media Pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik untuk membangun konsep pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi			✓	✓
4	Media Pembelajaran sesuai dengan kebutuhan bahan ajar peserta didik pada materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi			✓	✓
5	Media Pembelajaran sesuai dengan substansi materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi			✓	✓
6	Media Pembelajaran terdapat latihan, atau sejenisnya untuk mengukur kemampuan peserta didik pada materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi			✓	✓
7	Media Pembelajaran mampu menambah wawasan pengetahuan mengenai materi pertumbuhan dan Pembangunan ekonomi			✓	✓
8	Media Pembelajaran menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik			✓	✓
9	Bahasa Media Pembelajaran sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	✓
10	Media Pembelajaran dapat dibaca dengan baik			✓	✓
11	Penggunaan tanda baca sudah sesuai			✓	✓

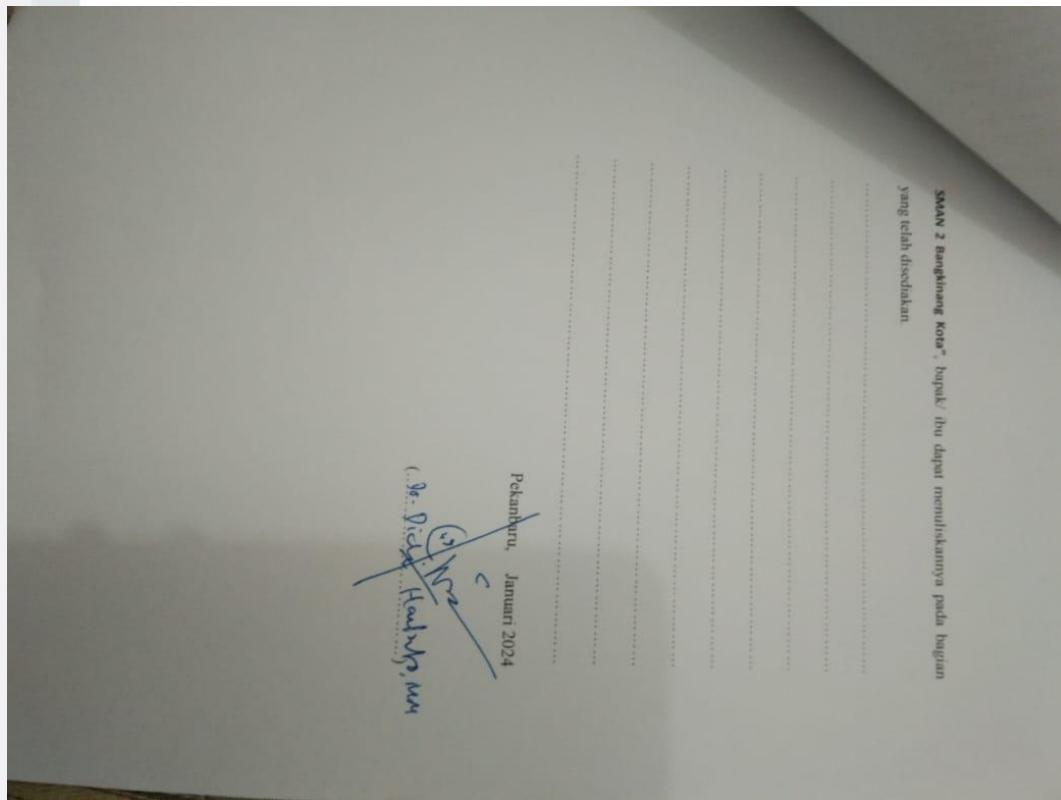
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©



SMAN 2 Bangkinang Kota", bapak/ ibu dapat memulikannya pada bagian yang telah disodakan.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © Hak

## Angket Isian Ahli Media

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	Skala penilaian			
		KB	CB	B	SB
<b>a. Aspek Tampilan</b>					
1	Ketepatan memilih background			✓	
2	Keserasian warna		✓	✓	
3	Kejelasan gambar		✓	✓	
4	Ketepatan ukuran gambar		✓	✓	
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf (font)		✓	✓	
6	Variasi huruf			✓	
7	Komposisi layout atau template			✓	
8	Ketertarikan gambar			✓	
9	Ketertarikan video			✓	
10	Ketepatan penggunaan bahasa				✓
<b>b. Aspek Pemograman</b>					
11	Kemudahan berinteraksi			✓	
12	Ketertarikan menu			✓	
13	Efisiensi tulisan		✓		
14	Kemudahan mencari materi			✓	
<b>c. Aspek Kelengkapan Media</b>					
15	Kelengkapan daftar materi			✓	
16	Kelengkapan judul dan keterangan judul			✓	
17	Kelengkapan gambar		✓		
18	Kelengkapan video				

Sumber pernyataan angket ahli media : Sena Wahyu Purwanza, dkk, "Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi".



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Ekonomi Berbasis Articulate Story Line Di SMAN 2 Bangkinang Kota* dengan cara menuliskan pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut.

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C : Dapat digunakan dengan banyak revisi
- D : Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian "Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Story Line Di SMAN 2 Bangkinang Kota" untuk ahli media secara umum			✓	

#### D. Saran perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap "Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Story Line Di SMAN 2 Bangkinang Kota", bapak/ ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

1. Aspek penilaian tambah (tambah teori)
2. Tambah foto sesuai judul materinya.
3. Tambah soal evaluasi
4. Tambahkan petunjuk menggunakan media.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**C. Penilaian secara umum**

Pada bagian C ini, bapak/ ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap "Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Story Line Di SMAN 2 Bangkinang Kota" dengan cara menuliskan pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut.

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C : Dapat digunakan dengan banyak revisi
- D : Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian "Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Story Line Di SMAN 2 Bangkinang Kota" untuk ahli media secara umum		✓		

**D. Saran perbaikan**

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap "Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Story Line Di SMAN 2 Bangkinang Kota", bapak/ ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

- Utk Bagian Aspek Tampilan, hapus saja ketertarikan video. dan Bagian Aspek Kelengkapan Media hapus juga kelengkapan video karena tdk ada video di dalam media. Namun setelah itu bisa dilanjutkan.

©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, *Mei*  
2024

*Rifki*  
Rifki, M.Pd.I

## Pengujian Media Pembelajaran Yang Dikembangkan Di SMA Negeri 2 Bangkinang



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

