

**PENGEMBANGAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* BERBASIS  
MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH INDONESIA  
DI SMA NEGERI 1 TEGALDLIMO**

Indah Ayu Novita Sari<sup>1</sup>, Desak Made Oka Purnawati<sup>2</sup>, I Wayan Pardi<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Sejarah  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

Email: [inda@undiksha.ac.id](mailto:inda@undiksha.ac.id), [oka.purnawati@undiksha.ac.id](mailto:oka.purnawati@undiksha.ac.id), [wayan.pardi@undiksha.ac.id](mailto:wayan.pardi@undiksha.ac.id).

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah minimnya Sumber belajar yang diberikan guru kepada siswa yang hanya bersifat tekstual saja, kurang adanya kreasi seperti gambar, audio, ataupun video yang bisa menjelaskan isi materi secara rinci dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D), dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo yang berjumlah 36 siswa. Dari penelitian ini, diperoleh sebuah produk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline*, hasil yang diperoleh dari validitas ahli isi dan ahli media mendapat rata-rata sebesar 1,00 “sangat tinggi”, dari uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar masing-masing mendapat nilai rata-rata 83%, 85% dan 83% dengan kriteria “Baik”. Selain itu, hasil dari respon guru mendapatkan rata-rata sebesar 50 dengan kriteria “sangat praktis” dan peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 60,19 dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Discovery learning*, Pembelajaran Interaktif, ADDIE

**ABSTRACT**

The background of this research is the lack of learning resources provided by the teacher to students which are only textual in nature, the lack of creations such as audio or video, images that can explain the content of the material in detail and interestingly. The research objective is to produce discovery learning media in Indonesian History subjects at SMA Negeri 1 Tegaldlimo. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model (analyze, design, development, implementation & evaluation). This study used a subject as many as 36 students of class X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo. From this study obtained an interactive learning media product using the articulate storyline application. The results obtained from the validity of content experts and media experts got an average of 1,00 “very high”. From individual, small groups and large groups each got an average scores of 83%, 85% and 83% with “good” criteria. In addition, the results of the teacher’s response get an average of 50 with the “very practical” criteria and students get an average of 60,19 with the “very practical” criteria. So it can be concluded that this interactive learning media is feasible to used in the learning process.

**Keywords:** Discovery Learning, Interactive Learning, ADDIE

## PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya penting bagi suatu negara dari berbagai lapisan masyarakat. Karena perkembangan suatu negara dapat dipengaruhi oleh perkembangan sumber daya manusianya. Pendidikan juga tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin mengalami perkembangan. Dengan pesatnya kemajuan teknologi, mutu pendidikan suatu negara sangat penting untuk menunjang perkembangan negara. Untuk meningkatkan perkembangan negara dengan membenahi dan meningkatkan mutu pendidikan merupakan salah satu langkah untuk membantu perkembangan suatu negara dan juga untuk menncerdaskan kehidupan bangsa. Tidak hanya itu, tujuan pendidikan yang lainnya yaitu membentuk manusia yang beriman dan berahlak mulia agar nantinya bisa menjadi contoh masyarakat lainnya. Dengan kata lain, Pendidikanlah sebuah nasib dan masa depan sebuah bangsa berada (Sindhunata, dalam Werang, 2016). Pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap suatu perkembangan sumber daya manusia yang menyeluruh di suatu negara.

Pada masa sekarang ini pendidikan mengalami perkembangan yang cukup pesat secara menyeluruh di berbagai bidang kehidupan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pada dasarnya karakteristik pendidikan yang baik memiliki empat dasar utama, yaitu (a) adanya dukungan pendidikan yang bersifat konsisten dari masyarakat, (b) tingginya derajat profesionalisme pada kalangan guru, (c) adanya jaminan kualitas dari pihak sekolah, (d) adanya harapan dari siswa untuk selalu berprestasi ( Cheng & Wong, dalam Werang, 2016). Dengan adanya empat dasar karakteristik pendidikan tersebut dapat sebagai acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan suatu negara

dan bangsa. Dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan sumber ilmu utamanya adalah guru atau tenaga pendidik. Guru dianggap sebagai sumber segala pengetahuan dan peserta didik adalah individu yang tidak tahu apa-apa, sedangkan dalam pembelajaran aktif yakni berpusat pada adanya interaksi antara siswa dan pendidik sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

Meningkatkan mutu pendidikan suatu negara dapat dilihat dari kualitas guru atau tenaga pendidik. Menurut Bafadal (dalam Werang, 2016:12) guru memiliki posisi dan pemegang peran yang menentukan kualitas pendidikan. Menurutnya semua komponen di dalam proses belajar mengajar seperti: dana pendidikan, sarana dan prasarana, media atau alat peraga, dan materi pembelajaran tidak akan memberikan manfaat yang maksimal dan tidak dapat dipergunakan dengan optimal jika dalam penerapannya tidak terdapat keberadaan guru yang akan selalu membimbing dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan, gagasan-gagasan ide yang dikemukakan oleh peserta didik tersebut. Menurut Supiyadi (2019:73) fungsi atau peran penting guru dalam proses mengajar belajar ialah sebagai “*director of learning*” yang dapat diartikan setiap guru diharapkan pandai-pandai dalam mengarahkan kegiatan belajar peserta didik agar mencapai keberhasilan belajar. Mencapai tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh guru karena guru merupakan fasilitator, motivator, mediator, konselor, pengelola kelas dan agen perubahan. Maka dari itu kesiapan guru ditentukan oleh kemampuan dan kualitas guru tersebut.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kognisi

dan prestasi belajar peserta didik. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif (Yaumi, 2018:12) Karena dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menambah minat yang baru dalam belajar, membangkitkan motivasi dan membangkitkan rangsangan kegiatan belajar (Surjono, 2017).

Dalam penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran dapat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran (Wandah, 2017). Penggunaan media seperti media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan materi pembelajaran dengan menarik dan membangkitkan motivasi belajar bagi peserta didik, sehingga peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan untuk perkembangan suatu negara. Media pembelajaran interaktif sendiri adalah media yang menggabungkan teks, suara, grafik, video dan animasi. Guna menyampaikan suatu pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya (Nurchayyo dan Mulyati, 2019). Sehingga dalam proses pembelajaran, suatu media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam penyampaian materi mata pelajaran. Seperti pelajaran Sejarah yang merupakan mata pelajaran yang termuat pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat. Berkaitan dengan mata pelajaran Sejarah yang dimana di desain untuk memberikan peserta didik dalam pengembangan gagasan, ide dan inovasi berfikir sebagai upaya untuk menumbuhkan

jiwa nasionalisme dan patriotisme pada peserta didik. Guru dalam upaya penyampaian materi mata pelajaran Sejarah dapat menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.

Studi pendahuluan yang dilakukan adalah melakukan observasi berupa wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Dari hasil observasi wawancara yang dilakukan, maka diperoleh hasil bahwa ada beberapa permasalahan pada proses pembelajaran tersebut, diantaranya media pembelajaran yang dirasa kurang, pemanfaatan wifi yang sudah di sediakan pihak sekolah kurang efektif karena terkendala signal yang lemah sehingga mempengaruhi pembelajaran pada saat penggunaan media berbasis online dalam proses belajar, kurangnya ketertarikan dan minat dalam belajar sejarah dan kurangnya literasi bagi peserta didik sehingga dalam proses belajar kurang adanya kesiapan untuk menerima materi. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan konten pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena keterbatasan kemampuan guru dalam pembuatan konten pembelajaran. Konten pembelajaran yang ada masih mencari di youtube dan internet, namun materi yang di dapatkan dirasa masih belum sesuai dan konten pembelajaran yang digunakan oleh guru belum melibatkan peserta didik, peserta didik masih cenderung sulit untuk memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dari penyebaran angket peserta didik yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo dengan 36 responden, maka diperoleh beberapa permasalahan yang ada yaitu, kurangnya pemahaman peserta didik kelas X IPS 2 terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru dengan di berikannya media pembelajaran berupa modul ajar, buku

paket, buku LKS dan menambah informasi melalui internet. Dengan ketersediaan media yang diberikan oleh guru kepada peserta didik saat proses pembelajaran selama ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang berantusias dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

Berdasarkan uraian masalah yang telah disebutkan di atas, motivasi belajar peserta didik cenderung menurun karena media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton setiap pembelajaran sehingga memunculkan sikap bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Jika motivasi belajar siswa menurun dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Berfokus pada permasalahan tersebut perlu adanya upaya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran sejarah terutama pada media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat. Dengan hal tersebut, tindakan yang dapat ditempuh yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif yang dapat mencakup isi teks, gambar, video, audio dan *game quiz* untuk pembelajaran Sejarah Indonesia. Dengan pengembangan media interaktif ini dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia diharapkan lebih praktis, variatif, interaktif dan dapat menambah minat serta motivasi belajar sejarah bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar atau nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan pengembangan media interaktif ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dan rujukan dalam menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran, pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembang media interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia untuk peserta didik siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo, melihat dari hasil observasi wawancara dan juga penyebaran angket yang telah dilakukan menunjukkan respon positif dan juga antusiasme para siswa kelas X IPS 2. Dalam pengembangan media interaktif ini merupakan upaya yang ditempuh untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo untuk meningkatkan hasil pembelajaran pelajaran Sejarah Indonesia. Sedangkan kondisi lapangan yang terjadi adalah media yang digunakan belum mengarah kepada produk media interaktif yang cenderung tekstual serta monoton, konten pembelajaran kepada peserta didik hanya berupa modul dan sesekali memberikan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*, namun peserta didik masih belum memahami karena peserta didik belum dilibatkan secara langsung.

Pembelajaran yang berlangsung sekarang pada pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo masih menggunakan pembelajaran yang konvensional, seperti guru memberikan materi pembelajaran berupa teks, ceramah dan slide *power point*. Sehingga dengan melakukan pengembangan media interaktif guru akan dipermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan pembelajaran yang sebelumnya masih konvensional berubah menjadi pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Karena media interaktif sendiri sudah mencakup banyak komponen audio-visual dalam penyampaian materi yang lebih menarik perhatian peserta didik. Selain lebih menarik perhatian siswa, dengan melakukan pengembangan media interaktif, peserta didik dapat berinteraksi dan mengeksplorasi dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman baru dalam proses

pembelajaran. Selain penggunaan media interaktif penggunaan model pembelajaran juga sangat mempengaruhi dalam pemahaman penerimaan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media interaktif ini adalah *Discovery Learning*. Menurut (Moh.Syarif dan Susilawati, 2017) model pembelajaran *Discovery Learning* ini identik dengan penemuan, sehingga titik fokus yang biasanya *teacher oriented* berubah ke *student oriented*, dimana guru akan menyampaikan materi pembelajaran belum dalam bentuk final sehingga hal ini dapat mendorong peserta didik dalam mengidentifikasi apa yang ingin peserta didik ketahui dan akan dilanjutkan dengan mencari informasi secara mandiri. *Discovery Learning* pada dasarnya melibatkan peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah lainnya sehingga memperoleh simpulan dari hasil pencarian tersebut (Saifuddin dalam Fajri, 2019:67).

Penelitian sejenis pengembangan media pembelajaran sudah banyak ditulis, antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya Laksana *et al.*, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Tes Formatif Pada Mata Pelajaran Produktif Jurusan TKJ Di SMK Negeri 3 Singaraja” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif lebih tertatik dan minat belajar siswa lebih tinggi, hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat. Penggunaan media interaktif sangat layak digunakan dilihat dari uji ahli media sebesar 87%, uji ahli materi yaitu 88%, dan respon guru sebesar 93% yang berarti sangat positif dan media interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan penelitian sejenis tentang model *Discovery Learning* sudah banyak ditulis antara lain penelitian yang dilakukan

oleh Dziky Muhamad Nurcholif, I Kadek Suartama, Adrianus I Wayan Ilia Yuda (2021) dengan judul “Belajar Sejarah dengan *E-Learning* Berbasis *Discovery Learning*” penelitian *e-learning* yang berbasis *Discovery Learning* dinyatakan valid dengan hasil review ahli isi mata pelajaran (91%). Hasil review ahli desain pembelajaran (83%). Hasil review ahli media pembelajaran (92%). Hasil review uji perorangan (95%). Hasil review dari uji kelompok kecil (93%). Dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berbasis *Discovery Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Sejarah Indonesia dapat menjadi bahan ajar atau rujukan dalam penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini dirancang dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Articulate Storyline* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo”.

## LANDASAN TEORI

### 1. Pembelajaran Sejarah

Pengertian pembelajaran sejarah menurut Supriyadi dalam (Zahro, Sumardi & Marjono 2017: 4) ialah sebuah cabang ilmu sosial yang menjelaskan tentang asal muasal dan perkembangan peranan masyarakat di masa lampau yang mempunyai nilai-nilai kearifan yang berguna untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, kepribadian dan watak peserta didik. Lebih lanjut Susanto dalam (Zahro, Sumardi & Marjono, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah merupakan cara dalam menumbuhkembangkan sikap sosial seperti

menghargai perbedaan, saling menghormati, toleransi dan kesediaan untuk menghargai budaya orang lain di dalam kehidupan yang plural. Dengan adanya beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk membekali kemampuan diri, watak dan perilaku berdasarkan peristiwa masa lampau untuk menghadapi masa sekarang dan masa mendatang.

## 2. Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang secara harfiah memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media disebut ‘*wasail*’ bentuk *jama*’ dari ‘*wasilah*’. Yaitu sinonim dari “*al-wast*” yang berarti ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi., maka disebut juga sebagai perantara (wasilah) atau yang mengantari kedua sisi tersebut (Yudhi Munandi, 2013:6). Berdasarkan penjelasan diatas, media dapat diartikan sebagai pengantar atau penghubung yaitu mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lain. Dalam ranah pendidikan, media sangat diperlukan dalam penyampaian informasi atau materi ke peserta didik. Guru, buku teks dan lingkungan sekolah termasuk sebagai media. Gagne (dalam Kosashi, 2014) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu berbagai komponen yang bersifat mendukung dalam pembelajaran terhadap peserta didik yang dapat membangkitkan motivasi dan minatnya untuk belajar.

## 3. Model Pembelajaran Discovery Learning

*Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki skenario pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik , sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik bisa memecahkan masalah yang nyata dan mendorong peserta didik untuk

menyelesaikan masalahnya sendiri (Fadriati, 2017). Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik bisa berperan sebagai ilmuwan. *Discovery learning* juga merupakan proses pembelajaran yang menitikberatkan pada peserta didik dalam menemukan konsep, prinsip, dan nilai yang awalnya tidak diketahui melalui pencarian informasi yang bersifat mandiri (Wahyudi dan Siswanti dalam Cintia, 2018:76). Terdapat beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum, diantaranya yaitu stimulasi atau pemberian rangsang, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembutuan dan menarik kesimpulan.

## 4. Aplikasi Articulate Storyline

*Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tool* yang dapat dipakai untuk menciptakan perangkat pembelajaran saling berinteraksi dengan isi yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, suara, animasi, dan video (Sapitri, 2020). Sehingga Articulate Storyline ini menjadi salah satu perangkat lunak yang unggul untuk membuat pembelajaran interaktif. Menurut Arwanda, *et al.* (2020) *Articulate Storyline* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengemas sebuah pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik karena *Articulate Storyline* memuat menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari serta konten yang dikembangkan dapat dipublikasikan ke berbagai output (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016).

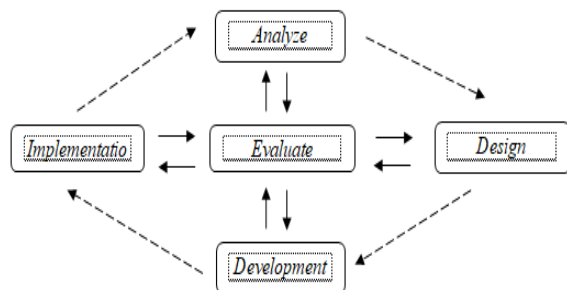
## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian *Research and Development* merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Produk tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*). Lebih lanjut Borg (dalam Sanjaya, 2013:130), menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang banyak digunakan untuk pengembangan pendidikan, karena R&D sendiri menurutnya berkembang dalam penelitian yang dilakukan oleh dunia industri untuk menemukan suatu produk yang dianggap cocok dengan kebutuhan masyarakat. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan suatu produk media pembelajaran interaktif.

### 2. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Secara visual model pengembangan ADDIE dapat dilihat seperti berikut ini



### 3. Prosedur Pengembangan Produk

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini akan melalui beberapa tahapan. Adapun tahap-tahap yang digunakan dalam model pengembangan ADDIE adalah (1) Analisis : Pada tahap analisis terdapat kegiatan guna menunjang pengambilan data. Kegiatan yang dilakukan menganalisis tempat penelitian, analisis mata pelajaran, analisis media pembelajaran, analisis karakter peserta didik, (2) Perancangan : tahap perancangan media pembelajaran dengan berdasarkan data yang didapat dari tahap analisis. (3) Pengembangan : Pada tahapan ini merupakan tahapan pengembangan dengan tujuan untuk mendapatkan produk sebagai hasil akhir dari penelitian yaitu media pembelajaran interaktif. Penilaian dan evaluasi dilakukan pada tahapan ini, sehingga dapat dilakukan revisi pada produk yang dikembangkan berdasarkan masukan dan hasil evaluasi ahli. (4) Implementasi : Setelah produk divalidasi oleh para ahli, maka tahap selanjutnya adalah penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* pada peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif terhadap proses pembelajaran. (5) Evaluasi : pada tahapan ini dilakukannya tahap evaluasi media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan telah di uji cobakan kemudian akan direvisi dari masukan-masukan yang diberikan setelah pengujian berlangsung pada tahap implementasi. Sehingga produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan menjadi lebih baik dan layak sesuai pembelajaran yang dibutuhkan.

### 4. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan peserta didik SMA Negeri 1 Tegaldlimo kelas X IPS 2 pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 siswa. Subjek yang digunakan untuk melakukan uji kevalidan media pembelajaran interaktif adalah siswa dari kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Untuk uji perorangan berjumlah 3 siswa, uji kelompok kecil 10 siswa, dan uji kelompok besar berjumlah 23 siswa. Sedangkan untuk uji kevalidan media pembelajaran media pembelajaran dari uji ahli meliputi, uji ahli isi dengan jumlah 2 orang yaitu guru mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Tegaldlimo dan dosen prodi Pendidikan Sejarah, uji ahli desain dan media berjumlah 2 orang dosen

#### 5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk dianalisis kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini meliputi, studi lapangan observasi dan wawancara, studi Pustaka, dan penyebaran angket.

#### 6. Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Berikut merupakan uraian mengenai analisis data, sebagai berikut:

##### a. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian pengembangan ini menggunakan data yang didapatkan berdasarkan saran dan masukan validator dari hasil penilaian media dan materi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Data didapatkan dari angket penilaian media dan materi yang diberikan pada validator untuk mendapatkan penilaian.

##### b. Analisis Kuantitatif

- Uji Kevalidan Media Pembelajaran Analisis data kevalidan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media

pembelajaran interaktif ini dibuat. Kevalidan media pembelajaran ditunjukkan melalui uji ahli isi, uji ahli media dan desain. Setelah melakukan uji tersebut, dilakukan perhitungan untuk menganalisis, revisi dan melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif.

- Uji Perorangan

Tahap uji coba perorangan yaitu melibatkan subjek 3 orang siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Dengan hasil belajar satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa prestasi belajar sedang, dan satu orang siswa prestasi belajar rendah.

- Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan subjek yang terdiri dari 10 orang siswa. Subjek uji coba pada uji coba kelompok kecil ini berjumlah 10 orang siswa dari kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo. 10 orang siswa tersebut terdiri atas 4 orang siswa berprestasi belajar tinggi, 3 orang siswa berprestasi belajar sedang, dan 3 orang siswa berprestasi belajar rendah.

- Uji Kelompok Besar

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan subjek dari siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo yang berjumlah 23 orang. Tujuan uji coba kelompok besar adalah untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan produk yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk konten pembelajaran interaktif.

- Uji Respon Peserta Didik dan Guru

Uji respon peserta didik melibatkan seluruh siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo dan untuk uji respon guru melibatkan guru mata



pelajaran Sejarah Indonesia. Tujuan uji respon peserta didik dan guru untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan guru mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran interaktif yang digunakan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dikatakan valid apabila dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh peserta didik. Pengujian media pembelajaran interaktif ini dilakukan oleh para ahli diantaranya, ahli isi dan ahli media. Sedangkan dalam pengujiannya ke peserta didik dilakukan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta dilengkapi dengan uji respon peserta didik dan uji respon guru. Pemaparan hasil penelitian dan pengujian akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan *analyze* media pembelajaran interaktif berguna dalam langkah awal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif agar lebih optimal. Tahap *analyze* yang dilakukan meliputi, analisis karakteristik peserta didik, analisis mata pelajaran, serta analisis sumber belajar. Hasil analisis karakter peserta didik berdasarkan angket yang telah diberikan dan telah diisi oleh peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo, hasil yang diperoleh belum sepenuhnya peserta didik memahami materi yang dijelaskan guru saat proses pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik merasa bosan dengan konten pembelajaran guru hanya menggunakan

modul pembelajaran kurang bervariasi dan peserta didik banyak yang menginginkan pembelajaran atau modul pembelajaran interaktif yang bervariasi saat proses pembelajaran dapat itu berupa gambar, video, dan game quiz. Sehingga, dari hasil analisis karakteristik peserta didik tersebut maka peneliti mengembangkan konten pembelajaran interaktif yang berbasis *Discovery Learning* untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Terdapat salah satu kelebihan dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif, yaitu penggunaan konten pembelajaran interaktif bersifat fleksibel dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat digunakan di *smartphone* atau laptop dan dapat diakses dimanapun selama melalui koneksi internet.

Hasil analisis terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan melakukan analisis isi silabus yang berlaku di sekolah SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Awal analisis yang dapat dilakukan yaitu dengan menetapkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia yang akan digunakan dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif.

Hasil analisis sumber belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dilakukan melalui observasi dan wawancara oleh guru yang mengampu mata pelajaran sejarah Indonesia. Sumber belajar yang diberikan guru kepada peserta didik yaitu bersumber menggunakan buku paket, internet, dan video. Peserta didik biasanya juga mencari sumber belajar melalui internet, namun tidak semua peserta didik melakukan hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang termotivasi, sehingga mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia kurang maksimal. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik lama-kelamaan akan

menurun. Berdasarkan analisis tersebut, maka dibutuhkannya pengembangan bahan ajar berupa konten pembelajaran yang interaktif, terstruktur, bervariasi, dan dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Salah satu bahan ajar yang dibutuhkan adalah sebuah konten pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat gambar, video, animasi, game quis, game interaktif, dan lain sebagainya yang dapat membuat peserta didik langsung tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap *design* konten pembelajaran interaktif dilakukan beberapa kegiatan yaitu, dengan melakukan tahap desain pengembangan konten pembelajaran interaktif, desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan desain rancangan *interface* pengembangan konten pembelajaran interaktif. Berikut hasil kegiatan tahap desain.

Hasil desain konten pembelajaran interaktif meliputi pemetaan tahapan konten pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *discovery learning*, penetapan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan materi mata pelajaran sejarah Indonesia yang akan digunakan dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif. Kompetensi dasar yang dikembangkan menjadi konten pembelajaran interaktif yaitu pada kompetensi dasar 3.7 dan kompetensi dasar 4.7 pada materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.

Hasil dari desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan dengan mengikuti format RPP yang berlaku di SMA Negeri 1 Tegaldlimo dengan menggunakan tahap kegiatan pembelajaran model *discovery learning* yang digunakan sebagai patokan dalam proses pembelajaran. Desain RPP berperan sebagai patokan untuk

pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pada bagian pertama RPP memuat identitas sekolah, mata pelajaran, kelas/ semester, dan alokasi waktu. Kemudian, pada kompetensi dasar (KD) merupakan dasar untuk mencapai kompetensi inti yang dilaksanakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki satu pertemuan dari beberapa pertemuan, pada setiap pertemuan terdapat 3 kegiatan yaitu, kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Hasil pada desain rancangan *interface* tahap ini dengan menggunakan *storyboard*. Pada tahap desain *interface* ini sekaligus dengan melakukan pemetaan konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada hasil pengembangan dilakukan dengan menjabarkan spesifikasi desain rancangan *interface* dengan menggunakan *storyboard* ke dalam bentuk fisik dari media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini rancangan pada *storyboard* diwujudkan menjadi bentuk fisik menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate CC* sebagai *software* dalam menggabungkan bahan pembelajaran, seperti materi, video animasi 2 dimensi, gambar animasi, audio, dan kuis. Hasil pengembangan konten pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan awal



Gambar 3. Login



Gambar 4. Tampilan Home



Gambar 5. Tampilan Materi

Validitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Indonesia diperoleh dari hasil penilaian para ahli dan juga revisi dari para ahli yang meliputi ahli isi dan ahli desain dan media pembelajaran. Dari hasil pengujian validitas ahli isi dan ahli desain media berdasarkan penilaian yang diberikan melalui angket masing-masing didapatkan hasil perhitungan 1,00 yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kriteria "Sangat Tinggi".

#### 4. Tahap Implementasi (*Impementation*)

##### a. Uji Perorangan

Hasil presentase uji coba perorangan dilakukan oleh 3 peserta didik

selanjutnya melakukan konversi dengan menggunakan tabel konversi tingkat pencapaian dengan skala 5. Setelah dilakukan konversi, hasilnya masing-masing peserta didik memberikan respon, yaitu 85%, 83%, 80%, sehingga mendapatkan tingkat pencapaian adalah 83%, yaitu berada pada kualifikasi "Baik".

##### b. Uji Kelompok Kecil

Hasil presentase uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 peserta didik selanjutnya dilakukan konversi dengan menggunakan tabel konversi tingkat pencapaian dengan skala 5. Setelah dilakukan konversi, hasilnya masing-masing peserta didik memberikan respon, yaitu 80%, 80%, 93%, 84%, 80%, 80%, 89%, 80%, 88%, 92%, sehingga mendapatkan tingkat pencapaian adalah 85%, yaitu berada pada kualifikasi "Baik".

##### c. Uji kelompok Besar

Hasil presentase uji coba kelompok besar dilakukan oleh 23 orang peserta didik selanjutnya dilakukan konversi dengan menggunakan tabel konversi tingkat pencapaian dengan skala 5. Setelah dilakukan konversi, hasilnya mendapat rata-rata 85%, yaitu berada pada kualifikasi "Baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini valid dan layak digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.

##### d. Uji Respon Peserta Didik

Dalam uji ini, peneliti memberikan angket kepada 36 orang peserta didik kelas X IPS 2 dengan jumlah skor 2167. Setelah ditemukan hasil respon peserta didik dengan rata-rata 60,19 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan, hasil uji respon peserta

didik masuk dalam kualifikasi “Positif” dengan kategori “Praktis”, yang dibuktikan dari hasil angket bahwa peserta didik memberikan saran atau komentar dari peserta didik yang menunjukkan tanggapan positif.

e. Uji Respon Guru

Hasil uji respon guru dilakukan setelah melakukan uji coba kelompok besar menggunakan media pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia dengan materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia dengan menggunakan instrumen angket. Dalam uji ini, peneliti memberikan angket kepada 1 guru yang mengampu pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Setelah ditemukan hasil respon guru dengan hasil nilai 50 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan, maka hasil uji respon guru masuk dalam kualifikasi “Sangat Positif” dengan kategori “Sangat Praktis”, yang dibuktikan dari hasil angket bahwa dari guru menunjukkan tanggapan positif.

f. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Pretest

Uji validitas soal post-test yang digunakan dalam penelitian dikatakan valid jika nilai  $r$  hitung  $> 0,361$ . dari keseluruhan soal sebanyak 35 soal, terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 3, 4, 23, 29, dan 33. Item soal yang tidak valid akan di hilangkan (drop) karena item soal tersebut tidak dapat mengukur hasil belajar siswa.

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur. Dasar pengambilan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* menurut (Wiratna Sujerweni : 2014) soal dikatakan reliabilitas jika *Cronbach Alpha*  $> 0,600$ . Didapatkan nilai *Cronbach Alpha* dari

semua item soal memiliki nilai diatas 0,600 sehingga semua item soal tersebut dinyatakan reliabel (dapat dipercaya/konsisten).

g. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Posttest

Uji validitas soal post-test yang digunakan dalam penelitian dikatakan valid jika nilai  $r$  hitung  $> 0,361$ . Dari keseluruhan soal sebanyak 35 soal, terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 11, 12, 15, 17 dan 27. Item soal yang tidak valid akan di hilangkan (drop) karena item soal tersebut tidak dapat mengukur hasil belajar siswa.

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur. Dasar pengambilan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* menurut (Wiratna Sujerweni : 2014) soal dikatakan reliabilitas jika *Cronbach Alpha*  $> 0,600$ . Didapatkan nilai *Cronbach Alpha* dari semua item soal memiliki nilai diatas 0,600 sehingga semua item soal tersebut dinyatakan reliabel (dapat dipercaya/konsisten).

h. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS Statistic mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai sigifikansi  $0,200 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal.

i. Uji Efektifitas

T-Test. Diketahui nilai rata-rata pretest adalah 54 dan posttest 89. Sehingga terdapat kenaikan rata-rata yang dapat dilihat pada penjelasan berikut. Hasil perhitungan T Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan

rata-rata dua sampel yaitudengan bantuan SPSS Statistic.

diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar .000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penerapan aplikasi *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo atau terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dengan sesudah diterapkan aplikasi *Articulate Storyline*, atau  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

j. Uji Kriteria Keberhasilan

Pada tahap ini dilakukan perbandingan antara hasil posttest peserta didik dengan KKM (Kriteria Minimal Ketuntasan). Ketuntasan belajar peserta didik dilakukan perbandingan nilai KKM dengan nilai posttest peserta didik sebagai responden. Peserta didik akan dinyatakan lulus apabila memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75.

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah Peserta Didik yang mendapatkan nilai} \leq 75}{\sum \text{Peserta Didik Mengikuti Posttest}} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{36} \times 100\% = 100\%$$

dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan peserta didik mencapai 100% pada materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif, ketuntasan hasil belajar peserta didik dinyatakan predikat “Sangat tinggi”.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dari keseluruhan aspek terkait pelaksanaan evaluasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif sudah dilaksanakan sesuai dengan instrument dan indikator yang telah ditentukan. Pada evaluasi tahap analisis seluruh komponen

yang dibutuhkan sudah sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan pengembangan konten pembelajaran interaktif.

Pada evaluasi tahap desain seluruh komponen yang dibutuhkan sudah sesuai. Hasil evaluasi tahap *design* sudah sesuai setelah peneliti melakukan pengujian sesuai indikator penilaian kepada dosen pembimbing dan guru yang mengampu mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Ditunjukkan dengan validitas ahli isi dan ahli desai dan media pembelajaran yang diperoleh sebesar 1.00 yang menunjukkan telah berada pada kriteria “Sangat Tinggi”.

Pada evaluasi tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif disesuaikan dengan desain pembelajaran model *Discovery Learning*, dan desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berisi materi, ilustrasi, gambar, video dan kuis soal,. Selanjutnya, dilakukan pengujian dari para ahli/pakar isi, desain dan media pembelajaran. Pada evaluasi tahap pengembangan seluruh komponen yang

dibutuhkan sudah sesuai. Pada evaluasi tahap implementasi seluruh komponen yang dibutuhkan sudah sesuai, hal ini dapat dilihat dari uji perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar yang terdiri dari siswa kelas X IPS 2 kemudian dilanjutkan dengan pengujian respon peserta didik dan uji respon guru mata pelajaran sejarah Indonesia. Dalam uji ini, peneliti memberikan angket kepada 36 orang peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo dengan jumlah skor responden 2167. Setelah ditemukan hasil respon peserta didik dengan rata-rata 60,19 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan, maka hasil uji respon peserta didik masuk dalam kualifikasi “Positif” dengan kategori “Praktis”. Untuk uji respon guru mata pelajaran sejarah Indonesia setelah peneliti memberikan angket ditemukan hasil respon guru dengan rata-

rata 50 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan, maka hasil uji respon guru masuk dalam kualifikasi “Sangat Positif” dengan kategori “Sangat Praktis”.

Kemudian dari uji efektifitas terdapat uji validitas soal pretest dan post test dengan berbantuan aplikasi SPSS Statistic yang menghasilkan terdapat 5 soal yang tidak valid sehingga di drop atau dibuang. Kemudian uji reliabilitas soal pretest juga dilakukan dengan hasil semua soal pretest sudah reliabel. Untuk uji validitas dan reliabilitas soal post test juga dilakukan dengan berbantuan aplikasi SPSS Statistic dengan hasil 5 soal tidak valid dan akan di drop atau dibuang kemudian untuk uji reliabilitas soal post test dengan hasil semua soal sudah reliabel yang berarti layak digunakan dalam instrumen penelitian.

Pada tahap evaluasi uji normalitas data dengan perhitungan berbantuan SPSS Statistic menghasilkan bahwa data normal dan selanjutnya evaluasi uji efektifitas perhitungan T Test sudah dilakukan. Dan untuk pengujian kriteria keberhasilan terhadap media pembelajaran interaktif sudah dilakukan.

## B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* berbasis model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia mempunyai tujuan untuk membantu dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah Indonesia terutama pada materi proses masuknya agama Islam ke Indonesia, dan sebagai bahan ajar yang memungkinkan peserta didik untuk bisa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran. Dari hasil observasi yang telah dilakukan dan wawancara kepada guru yang mengampu mata pelajaran sejarah Indonesia, terdapat beberapa informasi yang di dapat antara lain selama pembelajaran daring dan

pembelajaran tatap muka terbatas guru menggunakan sumber belajar dari modul pdf dan internet, akan tetapi materi yang didapat belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dikarenakan masih banyak siswa yang masih kurang memahami materi yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan hanya menggunakan modul dan video dari internet dan video dari internet siswa hanya bisa terpaku pada penjelasan tersebut, sehingga siswa belum dilibatkan secara penuh dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Adapun upaya untuk tercapainya dari tujuan pembelajaran yaitu dengan memberikan inovasi yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif akan terdapat isi materi, ilustrasi, gambar, video, audio, video, game, quiz. Sehingga dengan adanya hal tersebut peserta didik lebih tertarik dan dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran interaktif ini dikombinasikan dengan model pembelajaran *discovery learning* yang merupakan salah satu mode pembelajaran yang berbasis penemuan yang dimana model pembelajaran *discovery learning* menitik beratkan kepada peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran in menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pertama dari model pengembangan tersebut yaitu melakukan analisis (*Analyze*), pada tahap analisis peneliti akan melakukan kegiatan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik peserta didik yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, analisis materi sesuai tuntutan kompetensi. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis mengenai

permasalahan yang telah ditemukan dilapangan yaitu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh guru, serta proses pembelajaran yang dilakukan secara daring dan pertemuan tatap muka terbatas dikarenakan adanya Covid-19. Terkait dengan permasalahan tersebut, peneliti menganalisis kompetensi dasar yang merujuk pada silabus yang diterapkan disekolah. Pada tahap analisis ini, peneliti mengambil materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.

Tahap kedua yaitu *design* (perancangan), dalam tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya tahap desain pengembangan media pembelajaran interaktif, desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan desain rancangan *interface* pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada tahap perancangan media pembelajaran interaktif ini peneliti melakukan proses menetapkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia, dengan model pembelajaran *discovery learning* pada semester genap yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajra interaktif. Selanjutnya, perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan membuat skenario pembelajaran menggunakan tahapan model pembelajaran *discovery learning*, alat evaluasi pembelajaran, desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian untuk desain rancangan *interface* pengembangan media pembelajaran interaktif, peneliti membuat *storyboard* yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita yang dibuat dengan tampilan *shot by shot* atau *scene* pada media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Pada kegiatan ini

sekaligus melakukan pemetaan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan), dalam tahap ini dilakukan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain rancangan *interface* menggunakan *storyboard* ke dalam bentuk fisik dari media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan desain pembelajaran model *discovery learning*, dan desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembuatan dan dan penggabungan bahan materi, animasi 2 dimensi, kuis permainan, dan soal evaluasi dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*.

Tahapan selanjutnya yaitu validasi instrument penelitian dan media pembelajaran setelah selesai membuat media pembelajaran interaktif. Dalam tahap validasi ini dilakukan oleh para pakar/ahli yang menilai media pembelajaran interaktif dari segi isi materi pembelajaran, desain dan media pembelajaran. Berdasarkan uji *Gregory* pada angket uji ahli isi pembelajaran mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berada pada koefisien validitas 1,00 yaitu berada pada tingkat "Sangat Tinggi". Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat valid dan layak digunakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Selanjutnya yaitu validasi uji ahli desain dan media pembelajaran yang mendapatkan hasil tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berada pada koefisien validitas 1,00 yaitu berada pada tingkat "Sangat Tinggi". Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sudah sangat layak digunakan untuk dilakukan uji lapangan.

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi), Dalam tahap implementasi ini ada beberapa uji coba yang dilakukan diantaranya yaitu uji coba perorangan, dimana dalam uji coba ini menggunakan 3

orang subjek peserta didik yang diambil dari kelas X IPS 2. Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan kepada ketiga peserta didik tersebut didapatkan rata-rata penilaian yaitu 83% yaitu berada pada kualifikasi “Baik”. Setelah didapat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat dibuktikan dengan terbantunya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tersebut.

Uji coba yang kedua yaitu uji coba kelompok kecil, dimana dalam uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 orang subjek peserta didik yang diambil dari kelas X IPS 2. Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan kepada peserta didik tersebut didapatkan rata-rata penilaian yaitu 85% yaitu berada pada kualifikasi “Baik”. Setelah didapat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat dibuktikan dengan terbantunya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tersebut.

Uji coba yang ketiga yaitu uji coba kelompok besar, dimana uji coba ini menggunakan 23 orang subjek peserta didik dari kelas X IPS 2. Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan kepada peserta didik diperoleh rata-rata penilaian peserta didik sebesar 85% yaitu berada pada kualifikasi “Baik”. Setelah didapat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat dibuktikan dengan terbantunya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sejarah Indonesia.

Setelah selesai dilakukan uji coba kelompok besar, maka langkah selanjutnya yaitu pengambilan respon peserta didik dan guru. Dalam uji ini, peneliti menyebarkan angket kepada 36 orang peserta didik kelas X IPS 2 dan guru mata pelajaran Sejarah

Indonesia. Setelah itu didapatkan hasil respon peserta didik dengan rata-rata 60,19 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria golongan maka hasil uji respon peserta didik masuk dalam kualifikasi “Positif” dengan kategori “Praktis” dengan dibuktikan dari hasil angket peserta didik yang memilih tidak setuju hanya sedikit begitu pula dengan saran atau komentar dari peserta didik lebih banyak memberikan tanggapan positif.

Setelah pengambilan respon peserta didik dilanjutkan dengan pengambilan respon guru yang mengajar mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo dengan menggunakan angket respon guru pengembangan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil respon guru menunjukkan rata-rata 50 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria golongan maka hasil uji respon guru masuk dalam kualifikasi “Sangat Positif” dengan kategori “Sangat Praktis” dengan dibuktikan dari hasil angket guru menunjukkan tanggapan yang positif.

Tahap kelima adalah *evaluation* (evaluasi), ada beberapa tahap yang dilakukan antara lain kegiatan evaluasi setiap tahapan model pengembangan ADDIE, dimulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap implementasi. Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan masing-masing tahapan. Pada masing-masing tahapan model pengembangan seluruh komponen yang dibutuhkan sudah sesuai.

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo adalah sebagai berikut:



1. Pengembangan dan implementasi dari media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo menghasilkan pengujian dari ahli isi, ahli desain dan media pembelajaran masing-masing mendapatkan skor 1,00 (sangat tinggi). Kemudian untuk hasil uji efektivitas terhadap media pembelajaran interaktif memperoleh nilai T-Test Sig. (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , dengan kesimpulan terdapat kenaikan hasil posttest, maka media pembelajaran interaktif ini efektif digunakan oleh peserta didik untuk pembelajaran sejarah Indonesia materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.
2. Menurut hasil perhitungan dan penyebaran angket peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo, ditemukan hasil respon peserta didik dengan rata-rata 60,19 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan, maka hasil uji respon peserta didik masuk dalam kategori "Praktis", sedangkan untuk hasil respon guru mendapatkan rata-rata sebesar 50 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan, maka hasil uji respon guru masuk dalam kategori "Sangat Praktis".

## B. Saran

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti adapun beberapa saran, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk ditindak lanjuti.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan kepada guru mampu menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta

penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media teknologi informasi dari materi pokok yang lain sehingga penelitian tentang penggunaan media pembelajaran interaktif lebih luas.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo ini memiliki ilustrasi materi yang masih sederhana, bagi pengembang selanjutnya diharapkan mampu membuat ilustrasi materi lebih menarik lagi dari yang sebelumnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Agastia Agus K. 2021. "Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan Materi Mekanisme Persalinan". Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Candiasa, I M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteaman dan Bigteps*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Darmawan, Deni dan Wahyudin, Dinn. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajri, Zaenol. (2019). "Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Prestasi belajar Siswa SD". *JURNAL IKA*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 64-73).
- Fingky Agustin, Sugihartini N., dkk (2021). "Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning*

- Mata Pelajaran Fiqih Untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah". <https://repo.undiksha.ac.id/7164/> Diakses pada 31 Januari 2022.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. (2017). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Muhammad, N. D., Suartama, K. I., dan Yuda, W. I. I. A. 2021. *Belajar Sejarah Dengan E-Learning Berbasis Discovery Learning*. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/36387/19624>. Diakses 28 Januari 2022.
- Nurchahyo, Rudi dan Mulyati, lin. (2019). *Desain Media Interaktif (c3) kelas XII*. PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Prayogi, dkk. (2017). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Semarang: FIS Unnes.
- Rivers, David. (2015). *Up and Running with Articulate Storyline 2*. <https://www.lynda.com/storyline/tutorial/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html/> (diakses 11 Februari 2022)
- Sahri, Alam; Yulianti; Krisnawati, Ranny Pamila. (2016). *Paradigma Modern Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Purwokerto: Bebook Publisher.
- Sapitri, Deni, Alwen Bentri. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA*. *Inovtech*, 2(1), 1–8. Diakses 10 Januari 2022 dari <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/article/view/%0915>.
- Sari, Rika, Kurnia & Nyoto, Harjono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/33356>. Diakses pada 31 Januari 2022.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Supiyadi. (2019). *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu
- Surjono, H. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Diakses pada 25 Januari 2022 dari <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syarif, Moh dan Eneng Susilawati. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Biologi SMA Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syofrianisda, Suardi, Moh. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Paranama Ilmu.
- Werang Basilius R. (2016). *Profesi Keguruan*. Elang Mas. Malang.
- Wibawanto, Wandah, (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yunitama, N. L., Agustini, K., dan Wahyuni, S. R. (2020). *Pengembangan Konten Sejarah Berstrategi Flipped Classroom di SMA Negeri 4 Singaraja*. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/27159/15775>. Diakses 28 Januari 2022.

Zahro, Mustika; Sumardi; & Marjono. 2017. *The Implementation of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historia, Volume 1 Nomor 1 (hlm. 1-11).