

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pada saat observasi dan wawancara peneliti menemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran yakni salah satunya guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang terkesan jadul dan membosankan bagi peserta didik, selain itu guru belum mampu mengoptimalkan keberadaan media pembelajaran interaktif di kelas. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang dapat dipelajari siswa secara mandiri sehingga siswa cenderung bergantung kepada guru. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Rancangan media pembelajaran interaktif ini melalui berbagai tahapan yakni sebagai berikut, tahap pertama (pembuatan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi), tahap kedua (Pembuatan *Flowchart* dan *Story board*), pembuatan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian.

3. Hasil Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* setelah divalidasi

Validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* divalidasi oleh ahli media dan materi. Berdasarkan analisis data gabungan validasi ahli media pertama, kedua dan ketiga diperoleh rata-rata persentase 92% (sangat valid). Hasil validasi gabungan ahli materi pertama dan ahli materi kedua mendapatkan rata-rata persentase sebesar 95,8% (sangat valid). Pada uji coba produk media pembelajaran interaktif ini diperoleh

rata-rata persentase sebesar 86,9% (sangat valid). Hasil uji coba pemakaian media pembelajaran interaktif ini diperoleh rata-rata persentase sebesar 91% (sangat valid). Berdasarkan hasil uji validasi ahli media, ahli materi, uji coba produk, dan uji coba pemakaian media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka terdapat beberapa saran diantaranya:

1. SMA Negeri 2 Simpang Hilir harus memiliki sarana dan prasarana yang mendukung adanya media pembelajaran interaktif mata pelajaran geografi yang berbasis teknologi.
2. Guru harus lebih mengoptimalkan keberadaan media pembelajaran interaktif dan perkembangan teknologi di dunia Pendidikan agar guru dapat mengenalkan kepada peserta didik media-media pembelajaran interaktif yang lebih menarik.
3. Guru diharapkan bisa mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan mata pelajaran dan materi yang berbeda agar dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3*.
4. Pengembangan media ini tidak hanya menggunakan *software Articulate Storyline 3*, guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran inetraktif dengan *software-software* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Afdal, M., Irsyad, M., & Yanto, F. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Lapisan Permukaan Bumi Berbasis 3D. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), 1–10.
- Amiroh. (2020a). *Mahir Membuat Media Interaktif* (Amiroh (ed.); ke Lima). Pustaka Ananda Srva.
- Amiroh. (2020b). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Amiroh (ed.); Cet. 5). Pustaka Ananda Srva.
- Atmoko, D. T., & Rudarti, S. P. (2021). *Buku Siswa Geografi SMA/MA Kelas 10*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Devega, A. T., & Kom, S. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV Batam Publisher.
- GONI, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Geografi Materi Litosfer Pada Siswa Kelas X Di Sma Muhammadiyah 1 Tasikmalaya*. Universitas Siliwangi.
- Haryanti, A. Z. F. dan N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development* (Cetakan Pe). Madani Media.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Istikomah, E., & Herlina, S. (2020). ICT-Based Mathematics Learning Module: Students' Respones in Learning Process. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(3), 1337–2614.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). Ebook Media Pembelajaran Interaktif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 71–76. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3529/2184>

- Mahardhika, L. J., & Yusman, W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA N 1 Kasihan Kelas X*. *Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 Software*. 1–8.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Oktafiana, S. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan pengembangan perbukuan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Polawan, S. S. M., & Alam, F. (2019). *Memahami Bencana Banjir dan Longsor* (Issue December).
- Pratama, R. A. (2018). Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. *Jurnal AdMathEdu*, 8(2), 185–198.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92.
- Sabrinatami, Z., & Rinawati, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4 Yogyakarta. *Journal of Culinary Education and Technology*, 7(3).
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130.
- Sri Hastati, S. E., Wahid, A., & Afni, N. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D* (Sutopo (ed.); Ed. 2. Cet). Alfabeta.
- Supardi, B., & Efendi, D. (2019). Cuaca dan Iklim Bumi. *Jurnal Internasional*, 7(12), 34–41.
- Suryani, Nunuk. Achmad Setiawan, A. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); Cet. 1). PT Remaja Rosdakarya.

- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada materi tata surya. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 6(2), 99–110.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped classroom Bercirikan Mini-project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78–91.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yumini, Siti, Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>