

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP
NEGERI 18 BANDA ACEH PADA MATA PEMBELAJARAN TIK**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Cut Adelya Asna Thasya

NIM. 180212003

Bidang Perminatan: Teknik Komputer & Jaringan (TKJ)

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM - BANDA ACEH

2022 M /1443 H

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP
NEGERI 18 BANDA ACEH PADA MATA PEMBELAJARAN TIK**

Oleh

CUT ADELIA ASNA THASYA

NIM. 180212003

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Bidang Perminatan : Teknik Jaringa & Komputer (TKJ)

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



Khairan Ar, M. Kom

NIP. 198603042014031001



Erlina Mariana, S.Pd., M.A

NIP. -

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP
NEGERI 18 BANDA ACEH PADA MATA PEMBELAJARAN TIK**

SKRIPSI

Telah diuji oleh panitia Ujian Munaqasah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi

Informasi

Pada:

Jum'at, 11 November 2022

20 Dzulhijjah 1444 H

**Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasah Skripsi**

Ketua



Khairan Ar, M.Kom

NIP. 198603042014031001

Sekretaris



Nurul Fajri, S.Pd

NIP.-

Penguji 1



Erlina Mariana, S.Pd., M.A

NIP.-

Penguji 2



Nurrisma, S.Pd., M.T.

NIDN. 1330049701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Sabid Mulya, S.Ag, M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 1979010219997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Adelya Asna Thasya
NIM : 180212003
Program studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 18 Banda Aceh Pada Mata Pelajaran TIK

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ode orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Desember 2022



Yang menyatakan


Cut Adelya Asna Thasya

NIM. 180212003

ABSTRAK

Nama : Cut Adelya Asna Thasya
NIM : 180212003
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 18 Banda Aceh Pada Mata Pelajaran TIK
Bidang Perminatan : Teknik Jaringan & Komputer (TKJ)
Jumlah Halaman : 82
Pembimbing I : Khairan Ar, M.kom
Pembimbing II : Erlina Mariana, S.Pd., M.Pd.
Kata Kunci : *Articulate Storyline*, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

Media pembelajaran dengan bantuan *Articulate Storyline* dapat membangkitkan minat siswa sehingga proses pembelajaran membawa pengaruh bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 18 Banda Aceh. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *nonequivalent control group design* dengan melibatkan dua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen) dan jumlah populasi sebanyak 144 siswa dengan sampel 57 siswa. Teknik dalam pengumpulan data secara observasi awal dan tes yang dibagi menjadi 2 tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tahapan pada penelitian ini dimulai dari melihat nilai *pre-test* yang diambil dari nilai ujian harian, pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline*, pemberian *post-test*, analisis data secara deskriptif dan inferensial, uji hipotesis dan hasil pembahasan. Penelitian dilakukan pada 27 siswa di kelas VII-2 sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas VII-5 sebagai kelas kontrol SMPN 18 Banda Aceh, pada kelas kontrol siswa tidak ada yang mendapatkan nilai diatas $KKM \geq 70$ pada *pre-test* dan *Post-test*. Pada *pre-test* kelas eksperimen di peroleh 2 siswa dan pada *post-test* berjumlah 18 siswa. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis dengan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi 5% yang berarti terjadinya pengaruh yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 18 Banda Aceh yang menggunakan media Interaktif *Articulate Storyline*.

KATA PENGANTAR

Segenap puji dan syukur penulis kepada Allah SWT dengan rahmat dan kemudahannya skripsi ini telah dapat penulis selesaikan. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menuntun umat manusia kepada kedamaian, dan membimbing kita semua menuju agama yang benar di sisi Allah yakni agama Islam.

Syukur Alhamdulillah penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 18 Banda Aceh Pada Mata Pelajaran TIK” Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Penyusun skripsi ini berhasil dirampungkan berkat bantuan berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua yang saya cintai, bapak Teuku Syahrizal dan wanita tercantikku ibu Nyai Hana Musidah, yang telah mencurahkan segala usaha dan doa serta dukungan yang tiada hentinya untuk kesuksesan dan kemudahan penulis dalam menyelesaikan belajar ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk ayahanda dan mama tercinta.
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
3. Pembimbing 1 bapak Khairan Ar, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan penuh rasa tanggung jawab dan selalu memberikan bantuan, arahan dan masukan sehingga penulisan skripsi ini selesai.
4. Pembimbing 2 ibu Erlina Mariana Rosada Sari Siregar, M.A yang telah membimbing serta membantu sehingga mempermudah proses jalannya skripsi ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membantu penulis hingga dapat menyelesaikan semua urusan

perkuliahan dalam waktu cepat dan tepat dan telah mendidik dan memeberikan bimbingan selama masa perkuliahan.

6. Kepada pemilik NIM. 180106057 Program Studi Ilmu Hukum Universitas UIN Ar-Raniry dengan nama Fajar Marhas Satria terima kasih telah menjadi sosok rumah yang selama ini saya tunggu. Telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan pikiran, waktu, tenaga, materi maupun pelajaran kepada saya dan sentantiasa sabar selama ini. Terima kasih telah menjadi bagian dalam perjalanan ini.
7. Teristimewa kepada sahabat-sahabat grub Cuan Raida, Esti, Nora, Satria, Ichsan, Amni, Dina, Mutia, Rizka, dan aya yang selalu mencurahkan waktu dan usaha untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita bisa menggapai mimpi dan cita-cita dan menjadi orang yang sukses dunia dan akhirat.
8. Tak lupa pula saya mau mengucapkan terimakasih banyak kepada 3 orang yang menjadi manusia dibalik skripsi ini yaitu kepada Zuraida yang mengarahkan dalam penulisan, Nora Rizkina yang membantu parafse serta membantu penulisan dan kepada Satria Rahmad Athiyaksa yang membantu terbentuknya media interaktif berbasis *articulate storyline* ini.
9. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal'alam.

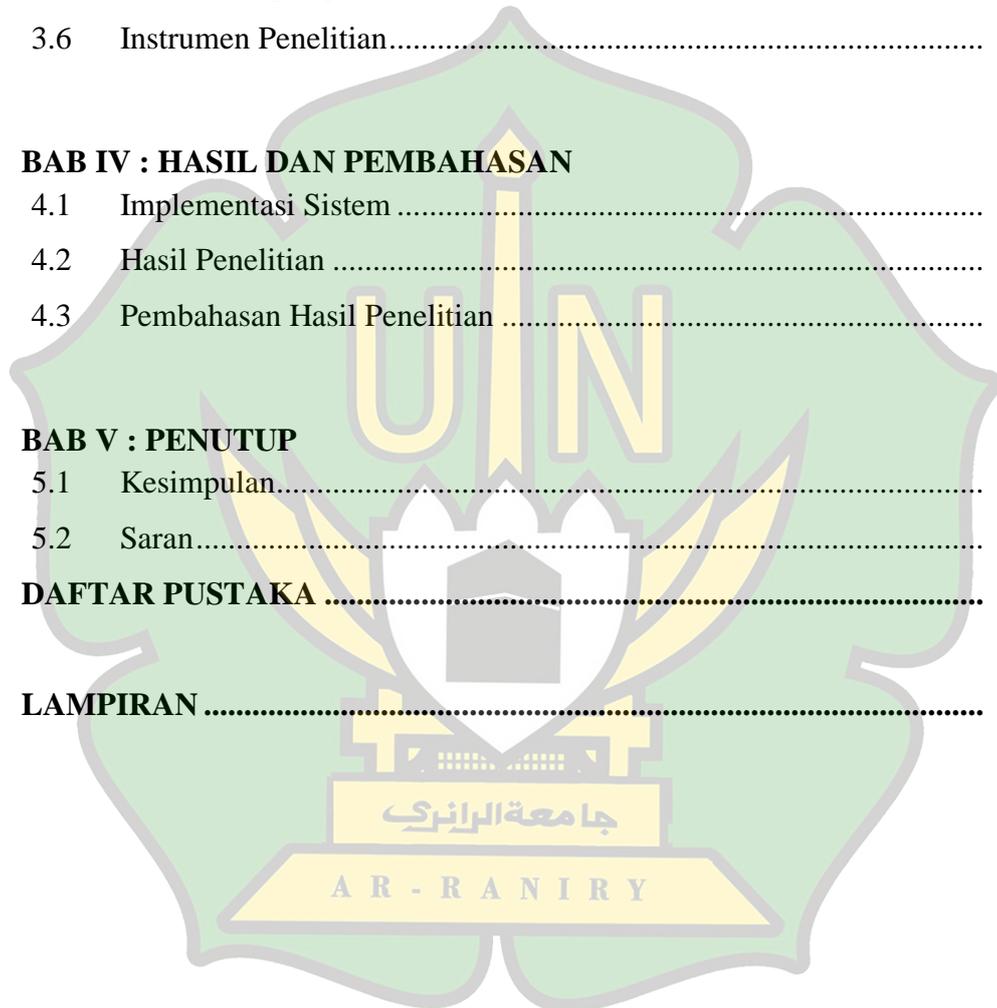
Banda Aceh, 15 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Pembatasan Masalah	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Hipotesis.....	6
1.7 Relevansi Penulisan terdahulu	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II : KAJIAN TEORI	8
2.1 Teknologi Pendidikan	8
2.2 Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.3 Metode Belajar	9
2.4 Media Pembelajaran Interaktif	10
2.5 Multimedia	11
2.6 <i>Artciulate Storyline</i>	12
2.7 Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> “Marrta”.....	16
2.8 Hasil Belajar	18
2.9 Kerangka Berpikir	20

BAB III : METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.4 Tahapan Penelitian	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data	27
3.6 Instrumen Penelitian.....	28
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi Sistem	34
4.2 Hasil Penelitian	36
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	46
BAB V : PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	56



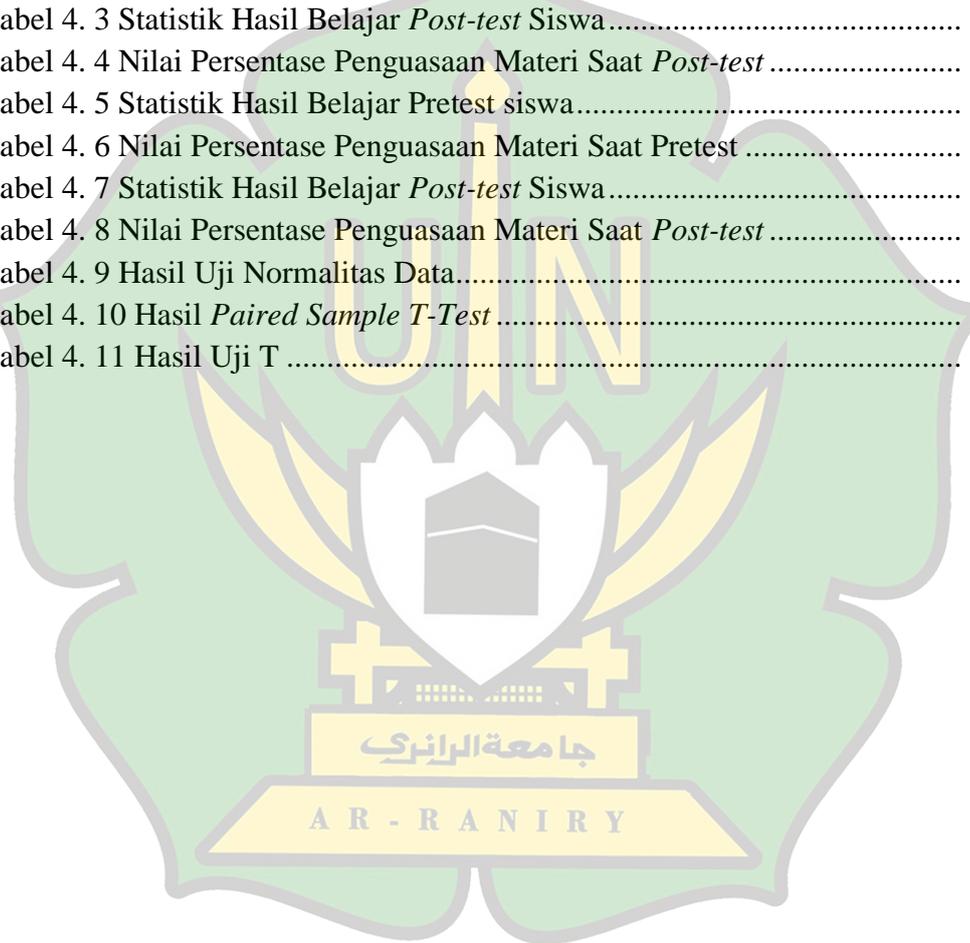
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i>	14
Gambar 2. 2 Tampilan Lembar Kerja Utama <i>Articulate Storyline</i>	14
Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kerja Lanjutan <i>Articulate Storyline</i>	15
Gambar 2. 4 Tampilan Menu Utama <i>Articulate Storyline</i>	15
Gambar 3. 1 Bagan Tahapan Penelitian	27
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Media	34
Gambar 4. 2 Kompetensi inti dan pendahuluan	35
Gambar 4. 3 Tampilan Materi	35
Gambar 4. 4 Tampilan Evaluasi	35
Gambar 4. 5 Perbandingan Nilai Persentase Hasil Belajar Siswa	39
Gambar 4. 6 Perbandingan Nilai Persentase Hasil Belajar Siswa	46



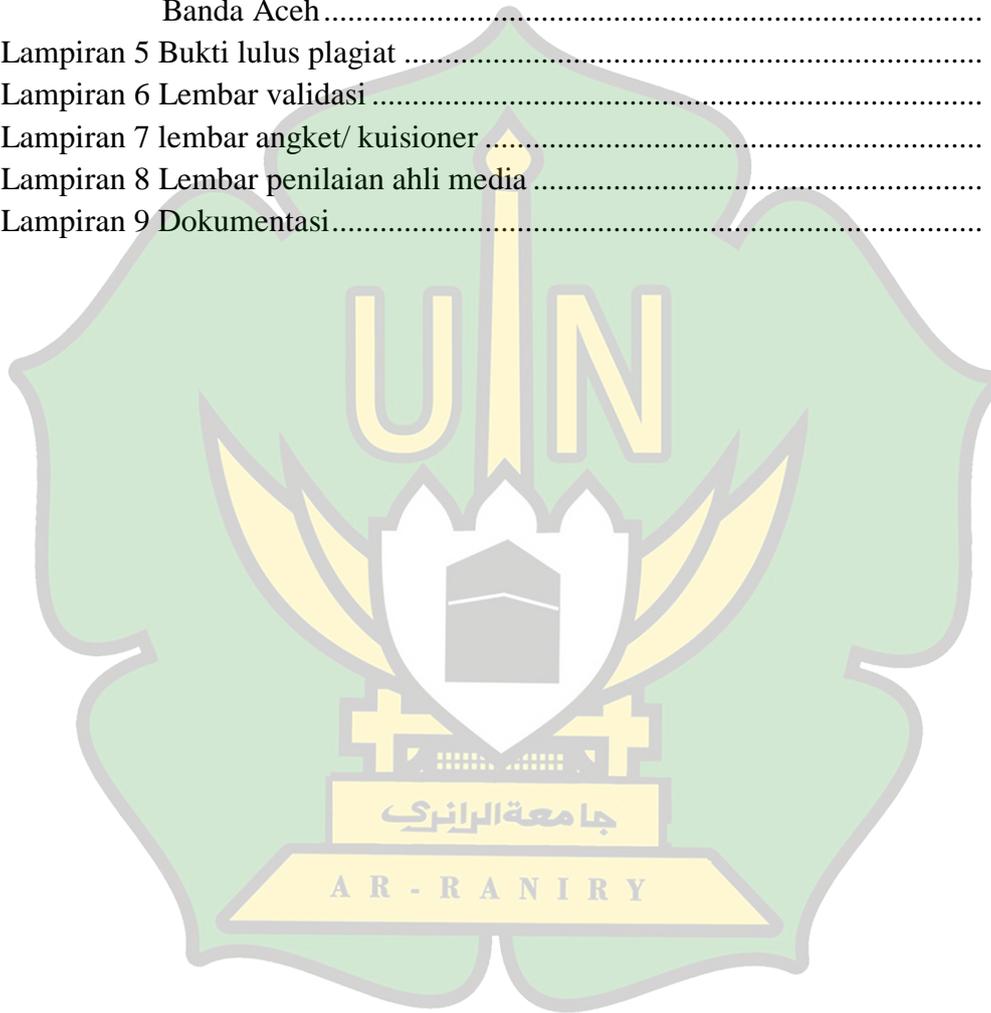
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Spesifikasi software dan hardware program <i>Articulate Storyline...</i>	13
Tabel 3. 1 Nonequivalent kontrol group design.....	23
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian.....	25
Tabel 3. 3 Kisi-kisi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	28
Tabel 3. 4 Tabel Nilai Kriteria Ketentuan Minimal (KKM).....	32
Tabel 4. 1 Statistik Hasil Belajar <i>Pre-test</i> Siswa	36
Tabel 4. 2 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat Pretest	37
Tabel 4. 3 Statistik Hasil Belajar <i>Post-test</i> Siswa.....	38
Tabel 4. 4 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat <i>Post-test</i>	38
Tabel 4. 5 Statistik Hasil Belajar Pretest siswa.....	40
Tabel 4. 6 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat Pretest	40
Tabel 4. 7 Statistik Hasil Belajar <i>Post-test</i> Siswa	41
Tabel 4. 8 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat <i>Post-test</i>	42
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Data.....	44
Tabel 4. 10 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i>	45
Tabel 4. 11 Hasil Uji T	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK.....	56
Lampiran 2 Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.....	57
Lampiran 3 Uji Normalitas SPSS	58
Lampiran 4 Surat selesai penelitian dari sekolah SMP Negeri 18 Banda Aceh.....	61
Lampiran 5 Bukti lulus plagiat	62
Lampiran 6 Lembar validasi	63
Lampiran 7 lembar angket/ kuisisioner	65
Lampiran 8 Lembar penilaian ahli media	67
Lampiran 9 Dokumentasi.....	69



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha dari setiap bangsa dan Negara untuk mewariskan pengetahuan dari generasi ke generasi yang dapat menciptakan siswa yang berkualitas dan berdaya saing tinggi dalam menghadapi persaingan [1]. Pengertian pendidikan memang sangat beragam dan tidak salah jika setiap orang dapat memberikan pengertian menurut sudut pandang masing-masing. Pengertian pendidikan menurut undang-undang dan sistem pendidikan nasional memberikan pengertian pendidikan yaitu, “latihan” jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan, pengetahuan dan sikap kerja akan kita dapatkan jika kita melakukan latihan terus menerus dan berkelanjutan [2].

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang Pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem Pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang Pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih menarik. Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif [3].

Media pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan berbagai prosedur yang sistematis atau teratur. Belajar juga untuk mencapai

tujuan belajar (kompetensi belajar). Media pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM (kegiatan belajar mengajar) dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Didalam media pembelajaran yang merupakan salah satu deskripsi dari lingkungan pembelajaran termasuk perilaku guru dalam penerapannya. Media pembelajaran sangat banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai kepada perencanaan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia [4].

Pada dasarnya, pembelajaran TIK adalah pembelajaran yang mudah dicerna dan diserap oleh siswa, tanpa harus menguras energi berpikir siswa dan mempersulit siswa dalam belajar, pembelajaran ini bukan sesuatu yang menjadi sulit untuk siswa. Namun, secara garis besar tampak dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMP Negeri 18 Banda Aceh bahwa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran khususnya pada mata pembelajaran TIK dengan materi software, sistem operasi dan Bahasa pemrograman, sehingga hal ini menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa dalam materi TIK dan pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa.

Guru yang ada disekolah juga hanya menggunakan media pembelajaran lawas yaitu seperti menulis, dan menjelaskan secara singkat tanpa memberikan contoh atau tampilan objeknya. strategi yang ada dan media yang dipakai diguru disekolah kurang mencuri perhatian siswa, sehingga siswa di dalam kelas tidak

tertarik dalam belajar yang menyebabkan siswa kurangnya bertanya dan jarang memberikan respon balik terhadap pelajaran TIK. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang pada mata pelajaran TIK yang rendah dan di bawah standar, bahkan tidak mencukupi kriteria ketuntasan minimal yaitu di atas 70.

Oleh sebab itu perlu adanya suatu proses dalam belajar dan pembelajaran yang aktif, dengan perangkat belajar yang menarik salah satunya menggunakan software aplikasi yang menarik yaitu *Articulate Storyline*, selain menarik menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* juga lebih mudah dengan pilihan animasi, *shape* dan lain sebagainya yang beragam [5]. Dimana kegiatan suatu proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada gurunya yang mana pembelajaran aktif ini menumbuhkan dinamika belajar bagi siswa, sehingga siswa aktif bertanya pada proses pembelajaran berlangsung dan mengemukakan pendapatnya atau mengemukakan gagasan.

Dalam hal ini guru dapat memiliki cara atau media yang menarik yang dapat menjadikan siswa menyukai dan senang dengan mata pelajaran yang diberikan guru. Siswa yang menyenangkan dan menyukai mata pelajarannya secara tidak langsung akan terdorong dan tertarik untuk belajar yang aktif [6]. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat meningkat oleh sebab itu guru memerlukan media pembelajaran aktif yang mana pada hakikatnya media pembelajaran aktif adalah media pembelajaran untuk mengarahkan atensi siswa terhadap materi yang dipelajarinya [7].

Permasalahan diatas sangat memerlukan media pembelajaran yang tepat dan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satu bentuk media pembelajaran yang

dapat yang jadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang belum pernah diterapkan di SMP Negeri 18 Banda Aceh adalah media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline*. Media ini merupakan salah satu media pembelajaran aktif dikelas dan dapat membantu guru dalam mempresentasikan informasi dalam bentuk respon terhadap pertanyaan yang telah diberikan sebelumnya kepada siswa dengan tampilan materi yang lebih menarik. Walaupun proses pembelajaran berlangsung seperti biasa, namun media ini dengan media *Articulate Storyline* dapat membantu siswa lebih fokus saat mata pembelajaran berlangsung dan membuat siswa lebih aktif bertanya [8].

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan tersebut, peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 18 Banda Aceh Pada Mata Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengaruh Penggunaan media inetraktif bmenggunakan *Articulate Storyline* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMPN 18 Banda Aceh pada amata pelajaran TIK?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai masalah yang dirumuskan di atas maka pokok tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui media penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa SMP pada mata pembelajaran TIK.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan diperlukan agar penelitian menjadi lebih terarah dengan memperhatikan permasalahan yang telah diidentifikasi. Berikut batasan masalah penelitian ini.

1. Siswa Kelas VII semester dua SMP Negeri 18 Banda Aceh merupakan populasi dalam penelitian.
2. Penelitian ini terfokus pada pengaruh yang diberikan media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh pada mata pelajaran TIK.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini mampu memberikan ilmu pengetahuan kepada dunia pendidikan agar dapat mengembangkan kemampuan dan juga keterampilan didalam penelitian dan ilmu pendidikan, sehingga dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif menggunakan

media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa SMPN 18 Banda Aceh pada mata pelajaran TIK.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi Sekolah, dapat menjadi bahan rujukan dan dokumentasi dalam usaha pihak sekolah menjalankan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu sekolah.
- b) Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan dalam melaksanakan proses belajar dalam pembelajaran TIK.
- c) Bagi Siswa, dengan penggunaan media belajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran sehingga berjalan secara efektif.
- d) Bagi Pembaca, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.
- e) Bagi Penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam penerapan media pembelajaran sehingga dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran dikelas dan sebagai syarat menyelesaikan jenjang sarjana.

1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Maka peneliti memiliki hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh pada mata pelajaran TIK.

Ha = Adanya pengaruh penggunaan penggunaan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh pada mata pelajaran TIK.

1.7 Relevansi Penulisan terdahulu

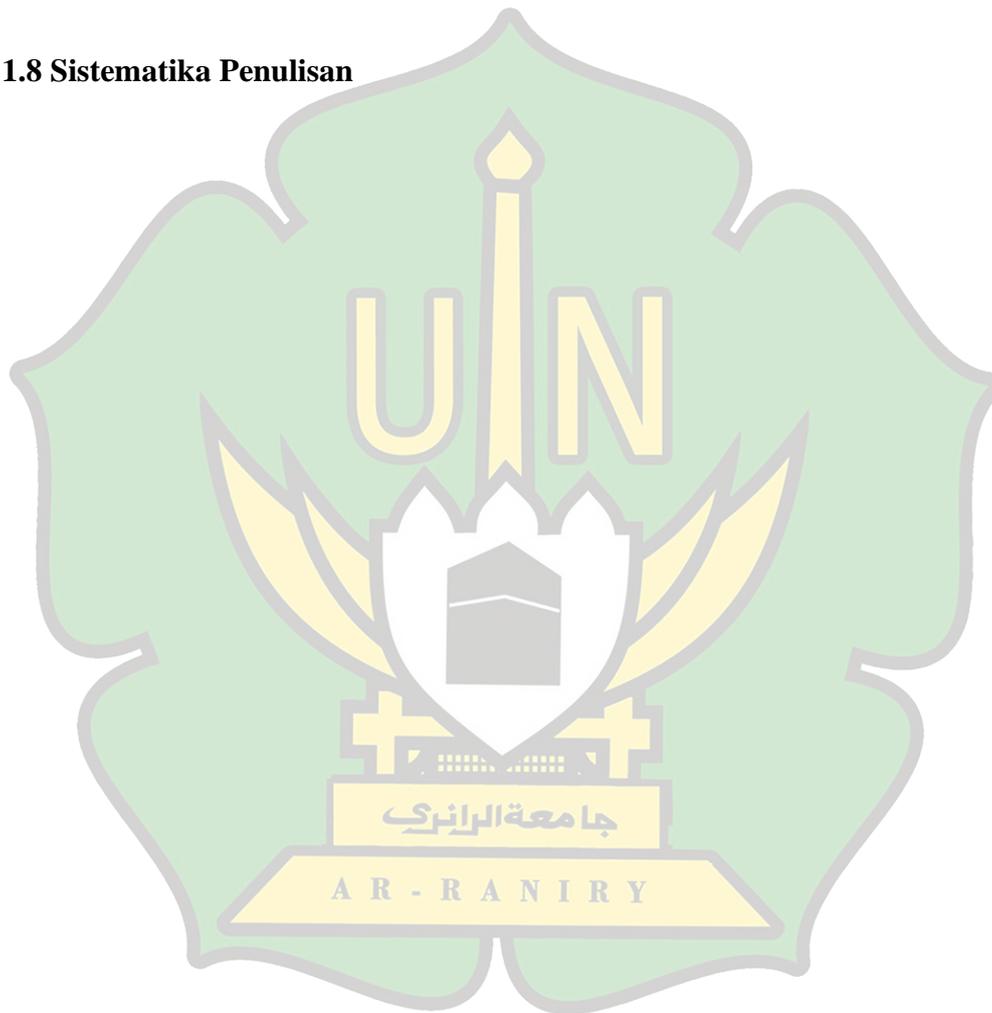
No	Judul	Objek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02	Minat belajar siswa kelas V SDN Sindangheula 02	hasil penelitian yang telah di telusuri maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa dan lebih efektif ketika digunakan dibandingkan hanya metode ceramah saja, khususnya pada mata pelajaran PKn pada materi keragaman budaya siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini diperkuat dengan adanya perbedaan minat belajar sebelum diberi perlakuan (<i>pre-test</i>) dan setelah diberi perlakuan (<i>posttest</i>). Nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan

			adalah 77, dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> rata-rata nilai naik menjadi 90. [26]
2.	Pengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar menggunakan <i>Articulate Storyline</i>	Motivasi dan hasil dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar	yang mengemukakan bahwa <i>Articulate Storyline</i> sebagai media pembelajaran interaktif penggunaannya berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dari hasil motivasi kelas eksperimen yang menunjukkan kenaikan sebanyak 18 siswa aktif dibandingkan kelas kontrol hanya 1 siswa saja. Adapun perbedaan hasil belajar yang diperoleh melalui <i>post-test</i> menunjukkan kelas yang memperoleh <i>treatment</i> (eksperimen) memperoleh nilai

			dengan rata-rata 84, sedangkan kelas tanpa treatment (kontrol) berada pada nilai rata-rata. [27]
3.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng	Peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran ipa di sdn 2 gantarang keke kabupaten bantaeng	Dari hasil penelitian dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> berdampak pada hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gantarang keke kabupaten Bantaeng. Terlihat dari hasil belajar yang berkategori tuntas dengan menunjukkan nilai <i>post-test</i> siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata pelajaran IPA bahwa hanya 1 siswa atau dengan presentase 5.88% dengan dengan kategori tidak tuntas dan terdapat presentase 94,18% atau 16 siswa dengan kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai

			ketuntasan kriteria minimal yang digunakan oleh sekolah sebesar 70. [28]
--	--	--	--

1.8 Sistematika Penulisan



BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Teknologi Pendidikan

Teknologi pembelajaran adalah media dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dengan guru, buku, dan papan tulis. Karena yang diutamakan dalam media komunikasi ialah media yang dapat berkembang pesat sehingga dapat diimplementasikan di bidang pendidikan yang sistematis, yang nantinya dapat dijelaskan menurut beberapa sistem [9]. Saat diterapkannya teknologi digital, perangkat telekomunikasi berkembang dengan sangat cepat. Salah satu perkembangan telekomunikasi dan komputerisasi ialah konten multimedia dengan lokasi pengembangan yang sesuai. Produk dari hasil digitalisasi ini muncul dalam bentuk *handphone* [10].

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat otomatis memudahkan generasi-generasi selanjutnya dalam mempelajari TIK ini, mata pelajaran TIK yang telah tersebar di belahan dunia telah menjadi salah satu pelajaran yang sangat bagus untuk membuat generasi selanjutnya tidak buta dengan internet atau hal yang berasal dari teknologi sendiri. Salah satu hal yang paling mendasar tentang TIK adalah kesiapan guru dalam menjelaskan atau mempraktekan tentang materi-materi tersebut, dikarenakan banyaknya guru khususnya di Kota banda Aceh yang memegang mata pelajaran TIK tapi tidak ada dasar-dasar apa- apa tentang TIK.

2.2 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Suardi, Belajar ialah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman terdahulu dialami sendiri oleh yang bersangkutan. Kegiatan belajar itu dilakukan dengan sengaja ataupun tidak oleh seseorang sehingga adanya perubahan dari tidak mengerti menjadi lebih mengerti akan suatu hal dan lain sebagainya [11]. Kegiatan pembelajaran ialah proses kegiatan antara guru/dosen serta siswa/mahasiswa atas dasar hubungan timbal balik dalam bidang pendidikan untuk memperoleh tujuan tertentu [12].

Komponen dalam sistem pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi proses belajar pada diri siswa [13]. Suatu bentuk perubahan dapat dilakukan secara sadar dan disengaja dengan kata lain untuk menunjuk adanya suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri seseorang atau dapat disebut individu menuju ke hal yang lebih baik. Selama dalam proses pembelajaran terjadi, maka siswa akan terlibat dalam berbagai hal yang terkait dengan pembelajaran yang lebih baik.

2.3 Metode Belajar

Keberhasilan di dalam proses belajar tidak terlepas dari upaya guru dalam pengembangan media pembelajaran yang terorientasi. Media pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar mengajar. Media pembelajaran banyak kegunaannya, mulai dari merencanakan pembelajaran, kurikulum hingga bahan ajar, termasuk program multimedia. Media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan siswa

dituntut untuk aktif dan mampu berpikir kritis sehingga kompak dan kerja sama dalam sebuah kelompok [14].

Dari definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran, baiknya menggunakan media pembelajaran, hal ini disebabkan dengan menggunakan media pembelajaran bisa membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menarik, dikarenakan dalam suatu proses belajar mengajar dapat kita temukan hal-hal yang dapat meningkatkan hasil belajar.

2.4 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesign secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien [13].

Media pembelajaran interaktif ialah suatu proses belajar mengajar dengan bantuan multimedia. Menurut Gagne dan Briggs dalam Kustandi mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recoder*, kaset, video recorder, film, *slide*, foto, gambar, televesi dan komputer [16]. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar siswa. Dengan

menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2.5 Multimedia

Multimedia mengandung 2 makna kata, yaitu multi dan media. Dalam bahasa Latin “*Multi*” merupakan *nouns* yang diartikan banyak atau bermacam-macam. Sedangkan “*Media*” berasal dari bahasa Latin “*Medium*” yang artinya perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan. Dalam sumber lain kata “*medium*” diartikan sebagai alat untuk menampilkan atau mempresentasikan informasi. Dari kalimat diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia gabungan berbagai media berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lainnya yang telah menjadi *file* digital [17].

Multimedia dibagi berdasarkan beberapa, multimedia berdasarkan jenis terbagi 2, yaitu multimedia yang berbentuk online dan multimedia yang berbentuk offline. Berdasarkan hal lainnya multimedia dibagi menjadi 2, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak menggunakan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, seperti televisi dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang menggunakan alat untuk mengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, seperti media pembelajaran *Power Point*, *game*, dan lain sebagainya. Keuntungan multimedia terhadap penyampaian informasi, antara lain : mudah atau praktis dalam melakukan perubahan, lebih komunikatif, interaktif, lebih *fleksibel* dalam menuangkan ide-ide atau kreatifitas. Multimedia memiliki beberapa manfaat di berbagai bidang [18], diantaranya:

- a) Dalam bidang Pendidikan alat bantu guru dalam memberikan materi kepada siswa, memberikan kesan untuk siswa serta membuat siswa lebih fokus karena materi yang diberikan menarik.
- b) Dalam bidang kesehatan, manfaat kepada petugas medis untuk melihat tekanan darah, detak jantung atau melihat organ dalam pasien sehingga informasi yang ditampilkan detail dan informatif.
- c) Dalam bidang perfilman, memberikan efek multimedia seperti animasi, efek audio, video, teks, dan gambar.
- d) Dalam bidang Transportasi, menampilkan informasi jadwal pemberangkatan dan informasi lainnya.
- e) Dalam bidang bisnis, mengenalkan produk dan layanan dalam dunia bisnis.
- f) Dalam bidang perbankan, menampilkan krus mata uang, pengumuman, pengenalan fitur-fitur layanan.

2.6 Articulate Storyline

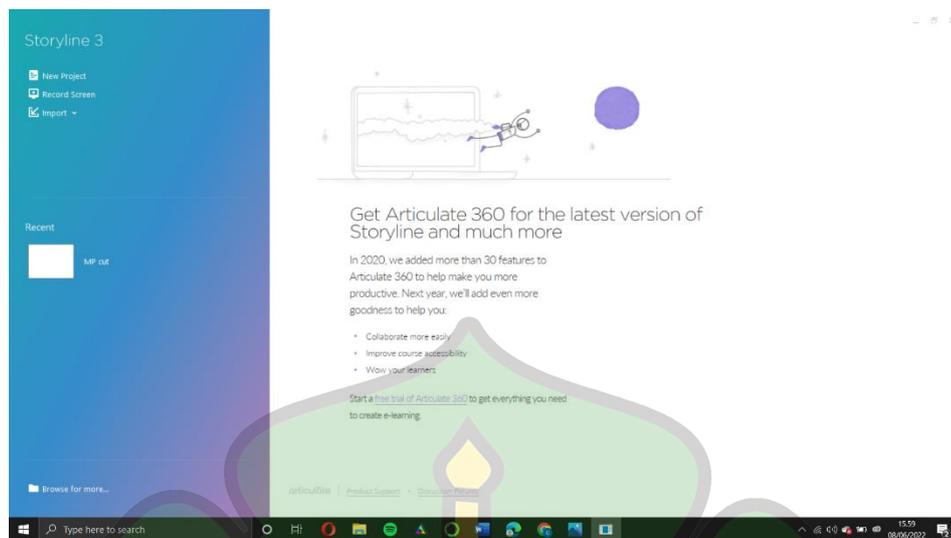
Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, video, bahkan animasi dan simulasi. *Articulate Storyline* juga sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi dengan tampilan yang beda, *Articulate Storyline* ini sama dengan *PowerPoint* bedanya *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan di bandingkan Microsoft Power Point salah satunya mempunyai fitur seperti *timeline, movie, picture, character* dan lain-lain yang mudah digunakan. Hasil publikasi atau *file* yang tersimpan dari *Articulate Storyline* berupa media berbasis

web (html5) atau *application file* (.exe) yang dapat dijalankan diberbagai perangkat seperti laptop, tabelt, dan *smartphone* [20].

Pengoperasian *Articulate Storyline* cukup mudah untuk digunakan, hal tersebut dikarenakan sebelum menjalankan aplikasi, pengembangan media terlebih dahulu membuat beberapa urutan yang dimulai dengan capaian kompetensi, materi, evaluasi, hingga intruksi penggunaan media [21]. Adapun penginstalan program *Articulate Storyline* dapat dilakukan dengan memperhatikan spesifikasi *software* dan *hardware* yang diperlukan PC/Laptop yaitu:

Tabel 2. 1 Spesifikasi software dan hardware program *Articulate Storyline*

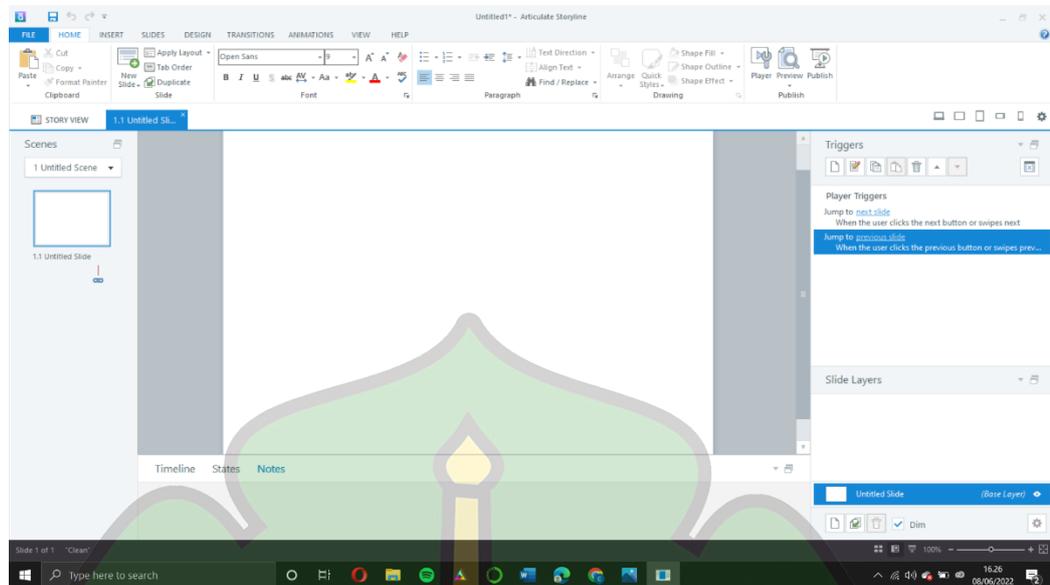
SOFTWARE	HARDWARE
<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Operasi Windows 10 (32-bit or 64- bit), Windows 8 (32-bit atau 64- bit), Windows 7 SP1 atau (32-bit or 64-bit), Mac OS X 10.6.8 atau dengan desktop paralel terbaru 7+ atau VMware Fusion 4+ • NET Runtime Microsoft .NET Framework 4.5.2 atau lainnya (dapat diinstal jika tidak ada) • Tampilan C++ Tampilan microsoft C++ 2017 dapat didistribusikan ulang (dapat diinstal jika tidak ada) • Adobe Flash Player Adobe Flash Player 10.3 atau lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kapasitas memori minimal 2 GB • Tersedia ruang disk minimal 1 GB • Prosesor CPU 2 GHz atau lebih tinggi (32-bit or 64-bit) • Menampilkan resolusi layar 1,280 x 800 atau lebih tinggi • Memiliki mikrofon dan webcam untuk merekam narasi dan video



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Articulate Storyline



Gambar 2. 2 Tampilan Lembar Kerja Utama Articulate Storyline



Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kerja Lanjutan *Articulate Storyline*



Gambar 2. 4 Tampilan Menu Utama *Articulate Storyline*

1. Kelebihan *Articulate Storyline*

Articulate Storyline ini memiliki tampilan yang sama dengan *power point*. Adapun keunggulan yang dimilikinya adalah tersedia berbagai macam *character* yang dapat dibuat menjadi animasi tanpa di download terlebih dahulu, adanya fitur *quiz* yang dilengkapi nilai hasil tanpa dibuat secara manual dan otomatis memunculkan sertifikat hasil belajar serta terdapat *trigger* yang dapat mengatur perpindahan *slide* dan pergerakan *object*. Media *Articulate Storyline* memiliki ciri khas tertentu seperti dilengkapi beberapa menu, diantaranya terdapat tombol tanya yang berfungsi untuk melihat penjelasan yang lebih rinci, tombol *zoom* untuk

memperbesar dan memperkecil gambar serta beberapa tombol navigasi yaitu submit, next dan back yang tersedia otomatis dibagian layar media [22].

Media *Articulate Storyline* juga dilengkapi beberapa menu yang menjadi ciri khas, diantaranya yaitu tombol tanya yang berfungsi untuk melihat penjelasan materi lebih dalam, tombol untuk memperbesar gambar (*zoom*), serta beberapa tombol navigasi berupa *submit*, *next*, dan *back* yang telah tersedia otomatis di bagian bawah layar media[23].

2. Kekurangan *Articulate Storyline*

Dari banyaknya kelebihan yang dimilikinya, tentu tidak lepas dari adanya kekurangan. Berdasarkan situs resminya pada laman website www.articulate.com, harga untuk membeli lisensi *software* satu paketnya berkisar 18 juta. Hal ini merupakan kekurangan dari *Articulate Storyline*, dimana harga yang ditawarkan tidak terjangkau dan cenderung mahal untuk perorangan [24].

2.7 Media Pembelajaran *Articulate Storyline* “Marrta”

Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan media *Articulate Storyline* yang merupakan salah satu metode pembelajaran aktif membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi dengan menarik, kreatif dan komprehensif dengan banyaknya tersedia fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, karakter dan lain sebagainya. Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* peneliti dinamai dengan media pembelajaran “Marrta”. *Marrta* dalam media pembelajaran ini mempunyai arti “pendekatan” yang bermaksud media pembelajaran yang diterapkan peneliti di sekolah mampu membuat siswa-siswa

menjadi lebih dekat dalam memahami pelajaran TIK di kelas. Media pembelajaran ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan memperoleh pengetahuan dari proses interaksi mereka dengan guru dan teman dikelas.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif dalam menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* ini, yang baik digunakan guru dalam pembelajaran dikelas. Media ini dapat membantu guru untuk mempresentasikan informasi dalam bentuk presentasi terhadap pertanyaan yang telah disiapkan atau diberikan sebelumnya kepada siswa dengan tampilan yang menarik dan kreatif. Selain itu, media pembelajaran ini dapat membantu siswa lebih aktif karena menarik perhatiannya untuk memperoleh informasi dengan presentasi materi dari guru yang kreatif. Dengan menggunakan media pembelajaran ini banyak siswa yang lebih semangat untuk memperhatikan materi yang sedang diberikan [19].

Pada penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana tingkat keberhasilan belajar siswa yang dilakukan di SMP Negeri 18 Banda Aceh. Dalam penelitian ini akan menerapkan media pembelajaran aktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* pada proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam penerapan ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan materi dengan menggunakan *Articulate Storyline* yang telah di Download serta mempersiapkan pertanyaan dalam bentuk yang kreatif.

- b) Setelah itu, guru menampilkan hasil materi yang telah dibuat menggunakan *Articulate Storyline* dengan menggunakan proyektor di depan kelas lalu tampilkan secara keseluruhan.
- c) Masing-masing siswa memperhatikan materi yang di tampilkan di depan.
- d) Guru memulai materi pembelajaran. Nantinya, ditengah-tengah pembelajaran guru menyuruh siswa untuk bertanya sesuai dengan materi yang disediakan.
- e) Selanjutnya sebelum guru menjawab pertanyaan guru menyuruh dulu siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan hingga seterusnya.
- f) Setelah pembelajaran materi selesai, guru menanyakan tentang materi hari ini dengan media presentasi yang baru apakah siswa lebih tertarik atau tidak.

2.8 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hasil belajar juga dapat diperoleh dari gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari konsekuensi penilaian proses belajar siswa suatu pencapaian yang diraih oleh seseorang atau siswa, bagaimanapun keadaanya dan didapatkannya dengan adanya usaha terlebih dahulu [25].

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tentu guru harus menggunakan strategi didalam pembelajaran yang bersifat aktif pada siswa. Salah satu tujuan penggunaan media-media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar dan presetasi belajar. Salah satu media dalam pembelajaran ini yaitu media pembelajaran interaktif dengan bantuan media pembelajaran berbasis *Articulate*

Storyline, dimana media ini menuntuk siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih fokus kedepan untuk memperhatikan tampilan materi yang lebih menarik dengan kualitas yang lebih baik, berbantuan dengan media pembelajaran ini menambah siswa tertarik dan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung berjalan dengan efektif.

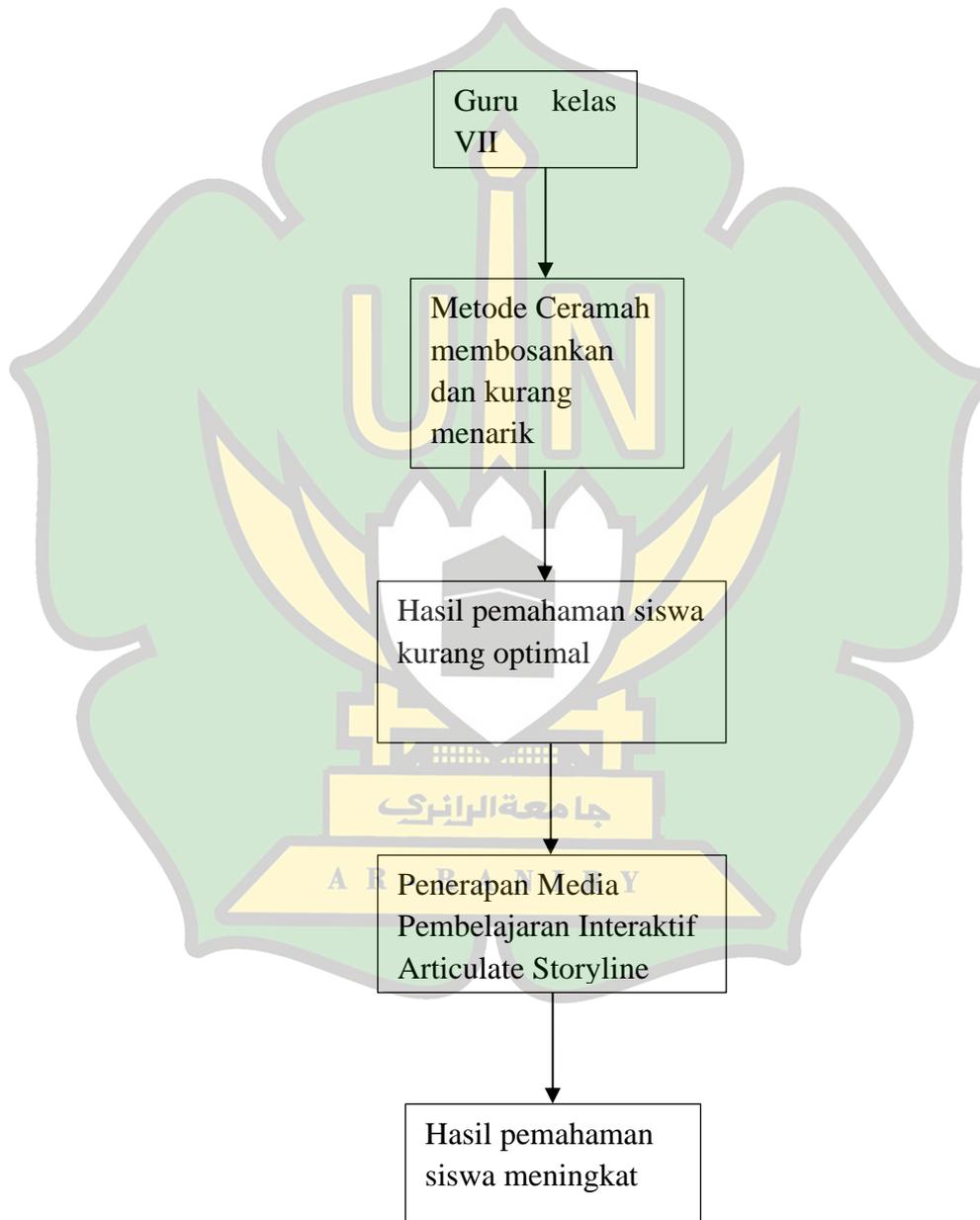
2.9 Kerangka Berpikir

SMP N 18 Banda Aceh merupakan sekolah yang telah melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka. Akan tetapi, pemberian materi pelajaran TIK tidak disampaikan secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung karena guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa memberikan gambaran objek materi yang sedang dipelajari. Hal itu membuat siswa merasa bosan karena kurangnya inetraksi lebih antara siswa dengan guru selain itu siswa juga merasa bosan karna lebih banyak tulisan dan tidak melibatkan mereka untuk menggunakannya. Siswa pada tingkat sekolah menengah pertama lebih suka jika belajar yang dipandukan dengan gambar atau animasi yang tertera di depan kelas.

Permasalahan tersebut dapat diberikan solusi secara tepat yaitu dengan menerapkan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran inetarktif yang penyajian materi pembelajarannya dapat dibuat lebih menarik dan menyenangkan. *Articulate Storyline* sebagai perangkat lunak yang dapat menggabungkan suara, video, gambar, teks, dan animasi untuk dijadikan media pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan. Berbagai kemudahan yang ada pada media pembelajaran tersebut, membuat guru akan lebih mudah menyampaikan materi serta siswa dapat

memahami konsep materi dengan lebih menyenangkan, sehingga hasil pemahaman siswa akan meningkat. Berikut merupakan gambaran kerangka berpikir dari penjelasan di atas.

Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angka-angka sejak dimulainya pengumpulan hingga penampilan data dengan menggunakan analisis statistik. Adapun penelitian berjenis eksperimen dengan bentuk *quasy experimental*, di mana sebelum adanya penelitian subjek sudah ditempatkan dalam 1 kelompok utuh (kelas). Penelitian dirancang menggunakan *nonequivalent kontrol group design* dengan melibatkan dua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen) yang pemilihannya tidak dilakukan secara random. Kedua kelompok tersebut kemudian diberikan tes pendahuluan sebelum pembelajaran dan diberikan tes akhir setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Gambaran dari rancangan tersebut dapat dilihat pada tabel yaitu:

Tabel 3. 1 Nonequivalent kontrol kontrol group design

Kelompok	Pretest	Treatment (Perlakuan)	Post-test
Eksperimen	O1	X(Media <i>Articulate Storyline</i>)	O2
Kontrol	O3		O4

Keterangan:

O₁: Nilai kemampuan awal (*pre-test*) kelas eksperimen

O₂: Nilai kemampuan akhir (*post-test*) kelas eksperimen

X: Pemberian *treatment*

O₃: Nilai kemampuan awal (*pre-testt*) kelas kontrol

O4: Nilai kemampuan akhir (*Post-test*) kelas kontrol

Prosedur dalam penelitian ini dilakukan melalui tahap awal, pelaksanaan, dan akhir. Penjelasan garis besar tersebut yaitu:

1. Tahap awal

Sebelum pelaksanaan penelitian, diperlukan tahap awal yang meliputi kegiatan perizinan sekolah, identifikasi masalah melalui wawancara dengan guru kelas VII, perumusan masalah dan penemuan solusi, membuat media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*, melakukan validasi media oleh ahli media, mempersiapkan soal *pre-test* dan *post-test* sebagai instrument penelitian yang disertai kisi-kisi, kunci jawaban, dan pedoman penskoran, menentuka kelas kontrol dan eksperimen, dan menentukan waktu penelitian sesuai dengan jadwal pembelajaran TIK.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru diberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* beserta capaian tujuan yang harus dipenuhi dalam penelitian ini, memberikan soal *pre-test* yang bertujuan mengetahui pemahaman siswa awal, pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka oleh guru dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* di kelas eksperimen dan menggunakan metode ceramah di kelas kontrol, selanjutnya memberikan soal *post-test* untuk mengetahui hasil pemahaman siswa.

3. Tahap akhir

Kegiatan pada tahap akhir dilakukan dengan penilaian hasil tes *pre-test-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, perhitungan rata-rata hasil tes, melakukan uji normalitas data, melakukan uji homogenitas data (apabila distribusi data normal), melakukan pengujian hipotesis dan menarik kesimpulan.

1.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Kelas VII SMP Negeri 18 Banda Aceh dijadikan sebagai tempat penelitian yang dilaksanakan dari 2 sampai dengan 6 Juni 2022 dan bertepatan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022

1.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sumber data penelitian diperoleh dari himpunan subjek penelitian yang keseluruhan memiliki karakteristik tertentu atau disebut dengan populasi [19]. Penelitian ini dengan populasi sebanyak siswa dari seluruh kelas VII semester dua tahun ajaran 2021/2022 SMP Negeri 18 Banda Aceh yang terdiri dari kelas, yaitu:

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

No	Kelas VII	Jumlah siswa
1.	Kelas VII-1	30 Siswa
2.	Kelas VII-2	27 Siswa
3.	Kelas VII-3	29 Siswa
4.	Kelas VII-4	28 Siswa
5.	Kelas VII-5	30 Siswa
Total		144 Siswa

2. Sampel

Setelah diketahui populasi, selanjutnya adalah menentukan sampel penelitian. Pengambilan bagian dari anggota populasi (sampel) dilakukan melalui Teknik tertentu. Teknik dalam penelitian ini menggunakan *cluster sampling* yang digunakan untuk menentukan sampel secara randomisasi terhadap kelompok atau kelas. Cara tersebut digunakan karena Pemilihan sampel tidak dapat mengubah kelas yang sebelumnya sudah terbentuk, selain itu pemilihannya juga tidak dilakukan secara random untuk individu. Penelitian ini memilih dua kelompok sampel dari lima rombongan kelas VII SMP Negeri 18 Banda Aceh dengan hasil yaitu kelas VII-2 yang memiliki total 27 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-5 dengan total 30 siswa sebagai kelas kontrol.

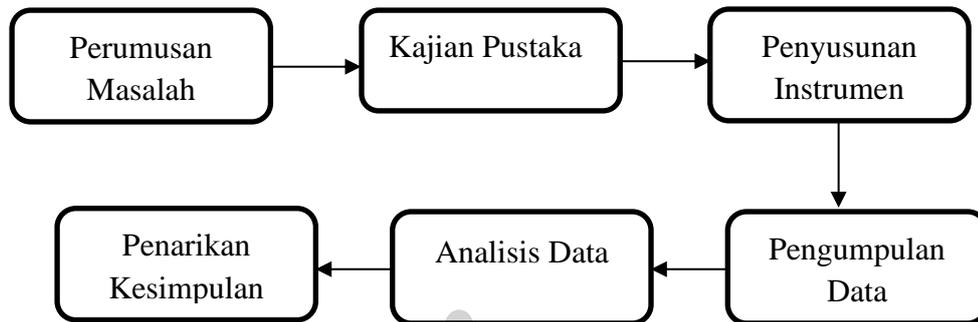
Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan beberapa keadaan khusus:

- 1) Kelas yang mempunyai nilai rendah pada mata pelajaran TIK.
- 2) Kelas yang susah diatur dan yang dikatakan malas.

Dari keadaan khusus tersebut setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran TIK dapat mengambil 2 kelas yaitu kelas VII-2 dan VII-5

1.4 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti membuat sebuah tahapan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Bagan Tahapan Penelitian

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan usaha untuk mengetahui peristiwa atau kegiatan yang di amati secara langsung dengan merekam segala tindakan yang terjadi [26]. Penggunaan teknik observasi pada penelitian ini bertujuan untuk melakukan observasi awal. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui gambaran lokasi penelitian, melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran IPA seputar siswa kelas VIII.

2. Tes

Tes yaitu teknik pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan untuk menghitung kemampuan, pengetahuan atau talenta yang dimiliki seseorang atau kelompok [26]. Teknik pengumpulan data ini akan diberikan kepada sampel. Menggunakan kelas eksperimen yang akan menggunakan media *Articulate Storyline*. Dalam penelitian ini menggunakan 2 tes yaitu:

a. *Pre-test*

Pre-test ialah tes yang berisi beberapa pertanyaan atau latihan diberikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa pada materi.

b. *Post-test*

Post-test yang berisi beberapa pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa pada materi menggunakan media *Articulate Storyline*.

1.6 Instrumen Penelitian

1. Tes

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes dengan jenis tes tertulis yang terdiri dari soal sebanyak 10 butir dengan pilihan ganda pada kedua kelas yaitu kelas ekperiment dan kelas kontrol. Hasil yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari siswa. Instrument penelitian ini terbatas hanya materi-materi yang berkaitan materi sesuai dengan kisi-kisir. Tes tertulis ini terdiri dari pilihan ganda sebanyak 10 butir pertanyaan, dan soal *pre-test* sama dengan soal *post-test* agar dapat melihat pengaruh kemampuan pengetahuan siswa tentang materi pelajaran TIK.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Materi	Bentuk Soal
1.	Software	Pilihan Ganda
2.	Hardware	Pilihan Ganda
3.	Bahasa Pemograman	Pilihan Ganda

2. Dokumentasi

Istilah dokumen merujuk pada materi seperti foto, video, film, memo, surat dan segala macam yang bisa digunakan sebagai informasi yang menjadi bagian dari sumber data.

3. Instrumen Penelitian

- a. Instrumen metode wawancara menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur (tidak menyediakan alternatif jawaban) yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran.
- b. Instrumen untuk mengukur pemahaman soal tes (*pre-test dan post-test*) berupa pilhan ganda dengan disesuaikan indicator pemahaman yang dibuat.
- c. Instrumen metode dokumentasi dilakukan melalui pengambilan gambar.
- d. Angket, seperangkat pertanyaan yang dibuat dan ditunjukkan kepada responden untuk mendapatkan informasi. Angket ditunjukkan guna untuk mengukur media pembelajaran mengenai isi media, materi, tampilan, dan kualitas media yang akan ditetapkan. Berikut kisi-kisi yang akan dibuat.

Tabel 3. 4 Ksisi-kisi intrumen Angket

No	Variabel	Indikator
1.	Hasl Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan • Keinginan dan hasil sisa terhadap materi yang disampaikan
2	Media Belajar Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti pelajaran dengan seksama dari awal hingga selesai • Siswa lebih semngat menggunakan media

Tabel 3. 5 Angket untuk Ahli Media

No	Penilaian	Indikator
1.	Aspek Media	<ul style="list-style-type: none"> • Daya Tarik siswa dengan media • Kesesuaian dengan materi • Kejelasan terhadap materi • Kemudahan penggunaan media
2.	Aspek desain	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan gambar, animasi, komposisi desain dan warna serta font yang sesuai

Tabel 3. 6 Kisi-kisi angket Ahli Materi

No	Penilaian	Indikator
1.	Aspek Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dan kejelasan terhadap materi
2.	Aspek Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Bahasa baku dan mudah di pahami
3.	Aspek Media	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan penggunaan media • Manfaat media

3.7 Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Deskriptif

Teknik analisis deskriptif merupakan suatu teknik analisis data untuk menganalisis data dengan mengumpulkan data, mengolah data dan menyimpulkannya dengan menggunakan pengukuran data. Teknik analisis deskriptif dapat memperoleh informasi dengan beberapa cara yaitu mencari mean media dan modus, penyebaran data (*range*, simpangan rata-rata, simpangan baku dan varian), terakhir ukuran letak (kuartil, desil dan persentil) [29].

Selanjutnya untuk mengukur skala pengaruh hasil belajar siswa dari *pre-test* dan *post-test* dengan menganalisis data skala persentase hasil belajar siswa dari *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut [30]:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka Persentase

F: frekuensi persentase responden

N: Jumlah siswa

Dalam penelitian ini menggunakan teknik penskoran berdasarkan nilai KKM yang ada di SMPN 18 Banda Aceh. Berikut tabel nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM):



Tabel 3. 7 Tabel Nilai Kriteria Ketentuan Minimal (KKM)

Nilai	Predikat	Keterangan
90 – 100	A	Sangat Baik
80 – 89	B	Baik
70 – 79	C	Cukup
60 – 69	D	Kurang
< 59	E	Sangat Kurang

(Sumber: Staff Tata Usaha SMPN 18 Banda Aceh)

3.8 Teknik Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas perlu dilakukan peneliti untuk mengetahui jenis statistik yang akan digunakan. Apabila data yang didapatkan normal maka dapat menggunakan statistik parametrik dengan statistik inferensial, begitu sebaliknya jika data yang didapatkan tidak normal maka dapat menggunakan statistic nonparametric [31]. Pada penelitian ini untuk menganalisis data interval skala hasil belajar siswa digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* karena uji ini sesuai untuk mengukur skala hasil belajar siswa. Untuk menghitung uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

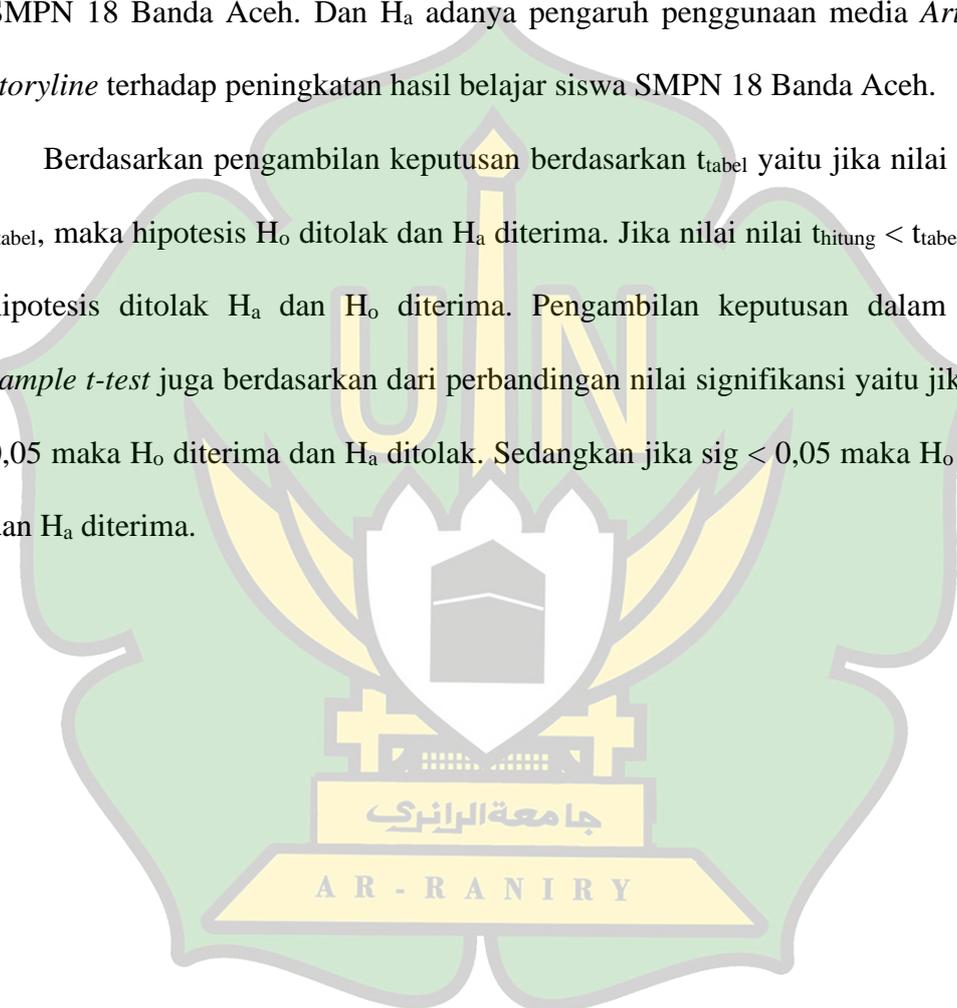
2. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap penggunaan media *Articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan metode uji *Paired Sample T-Test* yang dilakukan pada program IBM SPSS Statistics. *Paired Sample T-Test* merupakan salah satu metode pengujian hipotesis pada kelompok sampel yang sama dengan mendapatkan dua perlakuan yang berbeda yang

menghasilkan dua data berpasangan. Tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*.

Adapun kemungkinan hasil penelitian ini yaitu H_0 tidak ada pengaruh penggunaan media *Articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh. Dan H_a adanya pengaruh penggunaan media *Articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh.

Berdasarkan pengambilan keputusan berdasarkan t_{tabel} yaitu jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis ditolak H_a dan H_0 diterima. Pengambilan keputusan dalam *paired sample t-test* juga berdasarkan dari perbandingan nilai signifikansi yaitu jika $sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem ialah tahapan dimana media yang telah dibuat siap untuk digunakan dan siap dioperasikan dalam keadaan yang sebenarnya untuk melihat apakah sistem yang dibuat mencapai hasil yang diinginkan. Media yang dihasilkan dari menggunakan software ini menghasilkan media yang interaktif bagi penggunaannya. Media yang telah dikembangkan tersebut kemudian diberi nama Martta. Media ini berisikan materi terkait teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya pada materi sistem operasi, perangkat lunak dan pemrograman.

Materi yang disajikan dalam media Martta ini dibuat dengan visualisasi yang menarik dan interaktif. Isi dari materi yang ditampilkan tidak monoton. Dalam media pembelajaran Martta ini terdapat berbagai fitur didalamnya yaitu, indikator, tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi. Berikut adalah gambar isi dari media pembelajaran Martta.

4.1.1 Tampilan awal



Gambar 4. 1 Tampilan awal

4.1.2 Kompetensi inti dan pendahuluan



Gambar 4. 2 Kompetensi inti dan pendahuluan

4.1.3 Materi



Gambar 4. 3 Tampilan materi

4.1.4 Evaluasi



Gambar 4. 4 Tampilan evaluasi

4.2 Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Pada bab ini membahas tentang hasil analisis deskriptif data *pre-test post-test*, hasil uji normalitas, hasil uji hipotesis dan juga pembahasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam penelitian, peneliti mengambil studi kasus di SMPN 18 Banda Aceh, dengan responden kelas eksperimen VII-2 berjumlah 27 siswa dan kelas kontrol VII-5 berjumlah 30 siswa. Siswa pada kelas VII-2 akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sedangkan kelas VII-5 akan diberikan perlakuan dengan metode seperti biasa. Penelitian ini dilakukan 2 Juni S/d 6 Juni 2022 di SMPN 18 Banda Aceh.

2. Analisis Data

a. Analisis Data Statistik Deskriptif

1) Analisis hasil belajar *Pre-testt* pada siswa kelas Kontrol VII-5 SMPN 18 Banda Aceh sebelum

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SMPN 18 Banda Aceh, diperoleh data yang telah dikumpulkan melalui instrument tes, sehingga dapat mengetahui hasil belajar siswa berupa nilai dalam bentuk angka dari kelas kontrol VII-5 SMPN 18 Banda Aceh. Data hasil belajar siswa kelas VII-5 SMPN 18 Banda Aceh *pre-test*.

Tabel 4. 1 Statistik Hasil Belajar *Pre-testt* Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	30
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	80

Nilai Minimum	10
Rentang Nilai	70
Mean	23,33
Modus	30
Media	30

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) dari hasil belajar TIK kelas kontrol VII-5 SMPN 18 Banda Aceh setelah dilakukan *pre-test* adalah 23 dari nilai ideal yaitu 100. Nilai maksimum mencapai 80 dari 100, nilai minimum 10 dari 100, rentang nilai 70 dari 100 nilai ideal. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas kontrol VII-5 dikategorikan rendah.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, maka presentase tingkat hasil belajar siswa kelas kontrol VII-5 SMPN 18 Banda Aceh melalui *pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat Pretest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Predikat
1	90 – 100	0	0%	Sangat Baik
2	80 – 89	0	0%	Baik
3	70 – 79	0	0%	Cukup
4	60 – 69	0	0%	Kurang
5	< 59	30	100%	Sangat Kurang
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap pretest rata-rata yang diperoleh adalah 23, dengan 100% siswa berada pada predikat sangat kurang berada di katagori <59.

2) Deskripsi Hasil *Post-test* mata pelajaran TIK siswa kelas kontrol VII-5 SMPN 18 Banda Aceh

Tidak ada perbedaan materi setelah pretest berlangsung, hanya saja rentang waktu dari *pre-test* ke *post-test* saja yang berbeda. *Post-test* pada kelas ini tetap menggunakan metode ceramah yang biasa guru ajarkan di dalam kelas. Data hasil *post-test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Statistik Hasil Belajar *Post-test* Siswa

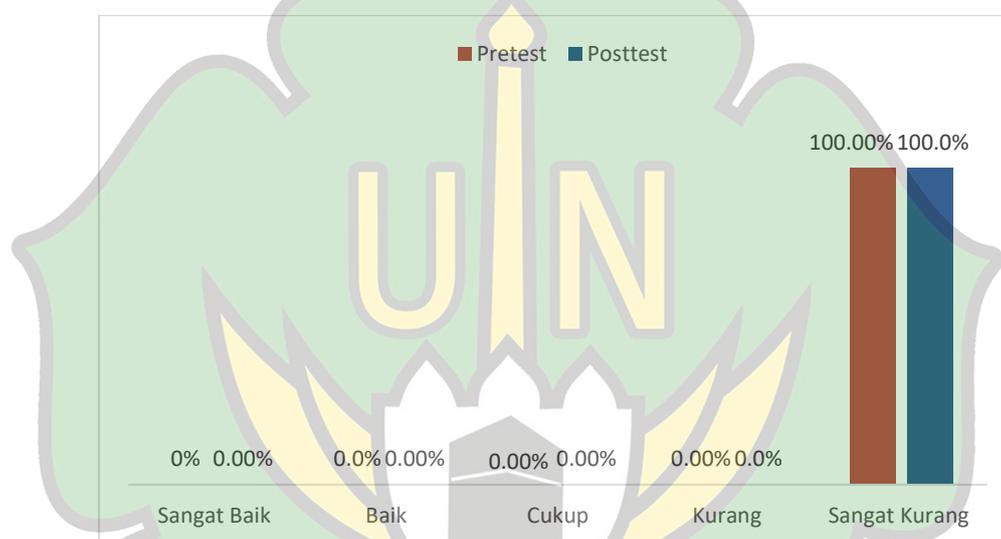
Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	30
Nilai ideal	100
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	30
Rentang Nilai	70
Mean	28,97
Modus	30
Median	50

Berdasarkan pada Tabel 4.3 setelah melakukan Posttest menunjukkan adanya kenaikan dari hasil belajar mata pelajaran TIK yaitu 28,97 dari nilai ideal yaitu 100. Nilai maksimum mencapai 100 dari 100, nilai minimum 30 dari 100, rentang nilai 70 dari 100 nilai ideal. Terjadinya kenaikan dari nilai rata-rata (mean) dari 23,33 ke 28,97. Untuk melihat penilaian presentase dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat *Post-test*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Predikat
1	90 – 100	0	0%	Sangat Baik
2	80 – 89	0	0%	Baik
3	70 – 79	0	0%	Cukup
4	60 – 69	0	0%	Kurang
5	< 59	30	100%	Sangat Kurang
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan Tabel 4.3 bisa di lihat bahwa hasil presentase untuk nilai *post-test* pada kelas kontrol VII-5 pada range nilai <59 dengan predikat sangat buruk. Walaupun terdapat perubahan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-testnya* namun tetap saja nilai siswa pada kelas kontrol belum sampai tuntas atau mencukupi KKM.



Gambar 4. 5 Perbandingan Nilai Persentase Hasil Belajar Siswa

Jika dilihat dari grafik untuk membandingkan nilai presentase *pre-test* dan *posttest* untuk kelas kontrol VII-5 SMPN 18 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa metode cara ngajar guru yaitu metode ceramah belum efektif dalam pembelajaran TIK.

3) Deskripsi Hasil *Pre-test* mata pelajaran TIK pada kelas eksperimen VII-2

SMPN Banda Aceh sebelum diterapkan media *Articulate Storyline*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SMPN 18 Banda Aceh diperoleh data yang telah di kumpulkan melalui tes sama dengan kelas kontrol, sehingga dapat mengetahui hasil belajar siswa berupa nilai dalam bentuk

angka dari kelas VII-2 SMPN 18 Banda Aceh. Data hasil belajar siswa kelas VII-2 SMPN 18 Banda Aceh sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Statistik Hasil Belajar Pretest siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	27
Nilai ideal	100
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	10
Rentang Nilai	70
Mean	36,92
Modus	40
Median	40

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan rata-rata (mean) dari hasil belajar mata pelajaran TIK kelas VII-2 SMPN 18 Banda Aceh setelah dilakukan *pre-test* adalah 36,92 dari nilai ideal 100, rentang nilai 70 dari 100 nilai ideal. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK sebelum diberikan treatment di kategorikan rendah.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas maka presentase tingkat hasil belajar siswa kelas eksperimen VII-2 SMPN 18 Banda Aceh dalam penguasaan materi yang telah dilakukan pretest dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat Pretest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Predikat
1	90 – 100	0	0%	Sangat Baik
2	80 – 89	1	3,7%	Baik
3	70 – 79	1	3,7%	Cukup
4	60 – 69	0	0%	Kurang

5	< 69	25	92,5%	Sangat Kurang
	Jumlah	27	100%	

Berdasarkan data yang ada pada Tabel 4.6 diatas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pre-test* hanya 2 siswa yang nilainya di atas KKM dari 27 siswa dengan rata-rata yang di peroleh yaitu 36,92, dengan 92,5% siswa berada pada predikat dengan katagori sangat kurang pada range nilai <59, di katagori cukup dengan presntase 3,7% pada range nilai 70-79, dan pada presentase 3,7% siswa berada pada kategori baik dengan range nilai 80-89.

4) Deskripsi Hasil *Post-test* mata pelajaran TIK pada kelas ekperiment VII-2 SMPN 18 Banda Aceh setelah di terapkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*

Selama diberikan perlakuan pada pelajaran TIK dengan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap kelas ekperiment terjadi perubahan. Perubahan tersebut berupa data hasil belajar yang diperoleh setelah diberikan *post-test*. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Statistik Hasil Belajar *Post-test* Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	27
Nilai ideal	100
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	30
Rentang Nilai	70
Mean	70,38
Modus	70

Median	70
--------	----

Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) dari hasil belajar TIK dengan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* pada kelas ekperiment VII-2 SMPN 18 Banda Aceh adalah 70,38 dari nilai ideal yaitu 100. Nilai maksimum mencapai 100 dari 100, nilai minum 30 dari 100, rentang nilai 70 dari 100 nilai ideal. Untuk melihat bahwa nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK menggunakan media interaktif *ArticulateStoryline* di kelas eksperiment VII-2 SMPN 18 Banda Aceh dapat dikatakan nilai siswa mengalami peningkatan.

Meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan karna pembelajaran yang dilakukan dikelas menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*. Untuk penilaian presentase penguasaan materi setelah diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.8.

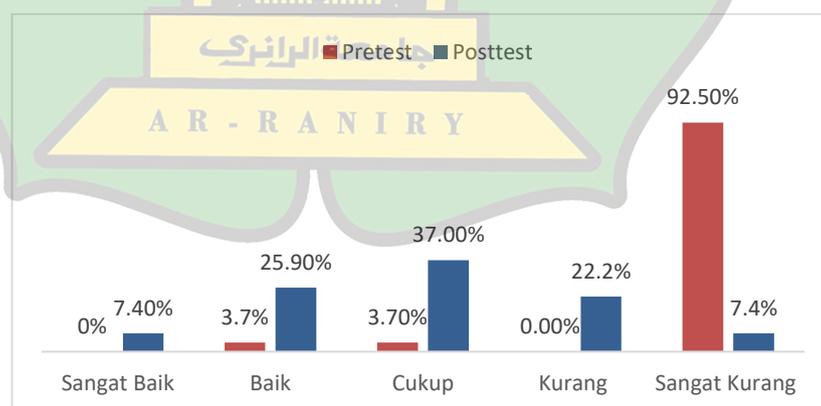
Tabel 4. 8 Nilai Persentase Penguasaan Materi Saat *Post-test*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Predikat
1	90 – 100	2	7,4%	Sangat Baik
2	80 – 89	7	25,9%	Baik
3	70 – 79	10	37%	Cukup
4	60 – 69	6	22,22%	Kurang
5	< 69	2	7,4%	Sangat Kurang
	Jumlah	27	100%	

Berdasarkan data yang ada pada Tabel 4.8 di atas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan

media mengalami peningkatan 18 siswa nilainya diatas KKM dari 27 siswa dengan katagori sangat baiak (7,4%), baik (25,9%), cukup (37%), kurang (22,22%), dan sangat kurang (7,4%).

Dapat dilihat pada Gambar 4.2, terjadinya perubahan nilai yang signifikan berdasarkan kategori nilai yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan saat penelitian. Pada katagori sangat baik *pre-test* yang di peroleh 0% siswa namun saat *posttest* terjadikenaikn persentase menjadi 7,4% siswa. Pad kategori baik saat *pre-test* diperoleh 3,7% setelah dilakuka *potetst* presentae meningkat menjadi 25,9%. Pada kategori cukup nilai *pre-test* 3,7% setelah dilakukan *postets* menjadi 37%. Untuk kategori kurang saat *pre-test* diperoleh 0% setelah dilakukan *postetst* menjadi 22,22% siswa. Dan pada kategori sangat kurang saat *pre-test* diperoleh 92,5% setelah dilakukan *post-test* mengalami penurunan drastis menjadi 7,4% siswa yang berada di kategori ini.



Gambar 4. 6 Perbandingan Nilai Persentase Hasil Belajar Siswa

Diketahui bahwa nilai KKM pada SMPN 18 Banda Aceh adalah ≥ 70 .

Sehingga dapat diambil kesimpulan hasil belajar menggunakan media

interaktif *Articulate Storyline* mengalami kenaikan presentase siswa ≥ 70 . Pada presentase siswa yang nilainya ≥ 70 berjumlah 2 saat diberikan perlakuan dengan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* nilai pada posttest siswa yang bernilai ≥ 70 berjumlah 18 siswa.

5) Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data penelitian yang diolah sebelum menguji hipotesis berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Data diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan peneliti pada dua kelas yaitu kelas kontrol VII-5 dan kelas eksperimen VII-2 SMPN 18 Banda Aceh. Uji normalitas dilakukan menggunakan program IBM SPSS Statistic dengan syarat normal bahwa hasil belajar siswa dengan penggunaan media belajar interaktif *Articulate Storyline* berdistribusi normal jika signifikasinya $> 0,05$. Sebaliknya jika signifikasinya $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Data

Data	Kolmogrov-Sminrov	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i>	.151	.119	Normal
<i>Post-test</i>	.162	.065	Normal

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui bahwa berdasarkan uji kolmogorov smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.119 untuk variabel kontrol dan 0.065 untuk variabel eksperimen. Nilai signifikansi > 0.05 , dengan demikian data berdistribusi secara normal

2. Uji Hipotesis

Setelah diketahui kedua data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan metode *Paired Sample T-Test* pada program IBM SPSS Statistics. Menggunakan metode *Paired Sample T-Test* dilakukan pada kelompok yang sama dengan dua data yang berbeda. Apabila signifikansi $>0,05$ dan nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk hasil analisis uji-t dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Hasil *Paired Sample T-Test*

Variabel	t	df	Sig (two-sided p)	Keterangan
<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i>	-9,311	26	<,000	Ada Perubahan

Tabel 4. 11 Hasil Uji T

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
-9,311	26	,000	1,1945752	,1283023	1,4562341	-,9329163

Berdasarkan Tabel 4.10 dan Tabel 4.11 diketahui bahwa berdasarkan uji *independen sample T test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000. Nilai signifikansi < 0.05 , dengan demikian terdapat perbedaan nilai kelas eksperimen dengan nilai kelas kontrol dimana kelas eskperimen memiliki nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbandingan variable pada nilai signifikasi yaitu $0,00 < 0,05$ dimana sesuai dengan syarat dari uji *Paired Sample T-Test* yaitu H_0

ditolak dan H_a diterima artinya adanya pengaruh penggunaan media belajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh.

Penggunaan t_{tabel} dapat dihitung dengan melihat nilai t_{hitung} yaitu -9,311 dan nilai sig. (two-sided p) yaitu <0,00 dengan nilai Df di peroleh $27-1 = 26$, sehingga didapatkan t_{tabel} yaitu 2,055. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel} = (9,311 > 2,055)$. Maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh penggunaan media belajar interaktif menggunakan articulatet storyline terhadap hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa salah satunya dengan menggunakan media belajar interaktif, banyak media yang tersedia sebagai salah satu upaya menghidupkan suasana dalam proses pembelajaran, dan salah satu media belajar interaktif adalah *Articulate Storyline*. Media belajar *Articulate Storyline* dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar agar hasil pembelajaran yang di dapatkan juga lebih baik. Dan siswa juga akan lebih aktif mengikuti kegiatan proeses pembelajaran dikelas. Media *Articulate Storyline* memiliki banyak fitur yang bisa di akses dengan mudah, penggunaan media juga mudah buat guru maupun siswa, tampilan yang di tampilkan bisa dalam bentuk beberapa seperti dalam bentuk link, ppt, .html dan lain sebagainya.

Media *Articulate Storyline* adalah salah satu contoh bentuk dari media digital untuk pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media digital seperti

Articulate Storyline pada saat pembelajaran dapat memberikan pusat perhatian dan meningkatkan interaksi anatar siswa dan guru di dalam kelas. Dengan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk mencari tahu lebih lanjut, baik dalam kesulitan menjawab atau memecahkan solusi pada media *Articulate Storyline* yang di tampilkan, sehingga terjadinya interaksi yang intens terhadap guru dan antar siswa.

Pada penelitian ini menggunakan media belajar interaktif *Articulate Storyline*. Penggunaan media *Articulate Storyline* terfokus pada mata pelajaran TIK dengan materi software, hardware dan Bahasa pemograman. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media belajar interaktif *Articulate Storyline* pada kelas ekperiment yaitu kelas VII-2 SMPN 18 Banda Aceh dengan menggunakan Teknik *quasy experimental* Penelitian dirancang menggunakan *nonequivalent kontrol group design* dengan melibatkan dua kelompok VII-5 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol dan VII-2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa.

Sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline*, masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan ekperimen diberikan *pre-test* dengan mengambil nilai ujian harian selumnya dengan jumlah soal dan materi soal yang sama. Setelah *pre-test* selesai dilanjutkan menggunakan media *Articulate Storyline* hanya kepada kelas ekperiment yaitu kelas VII-2 sedangkan kelas kontrol kelas VII-5 menggunakan metode belajar seperti biasa. Selanjutnya

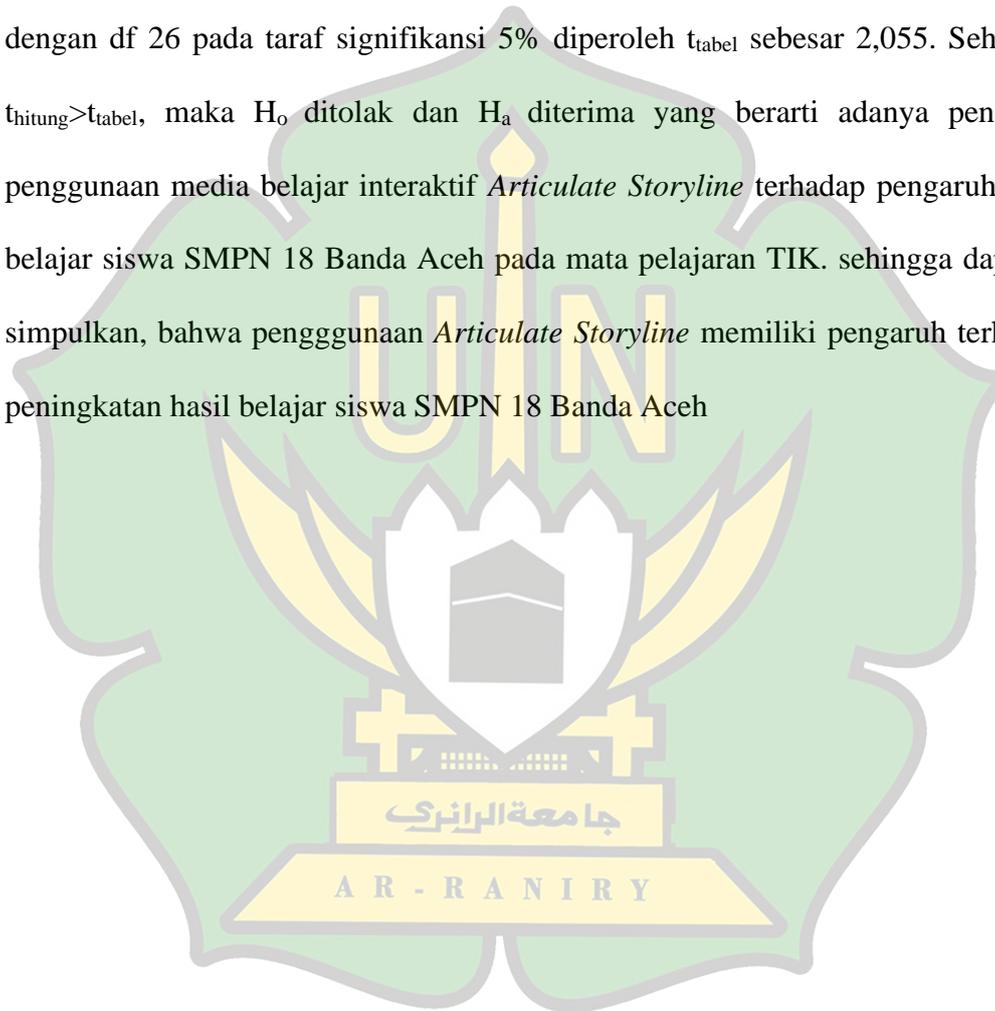
dipertemuan setelahnya siswa kedua kelas yaitu VII-2 dan kelas VII-5 diberikan *post-test*. *Post-test* yang diberikan sama dengan *pre-test* sebelumnya.

Berdasarkan hasil data *pre-test* kelas kontrol VII-5 diperoleh adalah 23 dengan nilai terbanyak pada predikat kategori sangat kurang, dengan 100% siswa berada pada predikat sangat kurang berada di katagori <59. Dapat dilihat pada hasil *pre-testt* tersebut bahwa kemampuan siswa dalam materi pelajaran TIK tergolong rendah. Lalu setelah *post-test* tidak terlalu terjadi perubahan dari pretest yaitu diperoleh rata-rata 28,97 range nilai <59 dengan predikat sangat buruk. Walaupun terdapat perubahan nilai rata-rata antara *pre-testt* dan posttestnya namun tetap saja nilai siswa pada kelas kontrol belum sampe tuntas atau mencukupi KKM.

Berdasarkan hasil data *pre-testt* kelas ekperiment VII-2 yang di peroleh yaitu 36,92 dengan 92,5% siswa berada pada predikat dengan katagori sangat kurang pada range nilai <59, pada katagori cukup pada range 70-79 dengan presentase, sedangkan hanya 3,7% siswa berada pada kategori baik dengan range nilai 80-89. Dari hasil pretest kelas ekperiment tersebut membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi TIK masih tergolong rendah. Kemudian setelah mendapatkan nilai *post-test* yaitu menjadi 70,38. Menggunakan media *Articulate Storyline* dapat dilihat adanya peningkatan pada nilai dikategorikan sangat baik (7,4%), baik (25,9%), cukup (37%), kurang (22,22%), dan sangat kurang (7,4%). Sesuai dengan nilai KKM pada SMPN 18 Banda Aceh yaitu ≥ 70 , pada *pretest* di kelas ekperiment hnaya ada 1 siswa yang nilainya

lewat KKM dan pada sat *post-test* siswa yang melewati KKM berjumlah 18 siswa.

Berdasarkan dari hasil analisis inferensial dengan menggunakan rumus uji t *Paired Sample T-Test*, bahwa nilai nilai t_{hitung} yang didapatkan sebesar 9,311 dengan df 26 pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 2,055. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya pengaruh penggunaan media belajar interaktif *Articulate Storyline* terhadap pengaruh hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh pada mata pelajaran TIK. sehingga dapat di simpulkan, bahwa penggunaan *Articulate Storyline* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil belajar siswa pada kelas ekperiment VII-2 mengalami peningkatan dan mencapai keberhasilan sebesar 70,3% , siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai KKM sebanyak 18 siswa. Yang diukur menggunakan soal *post-test* yang terlebih dahulu telah diberikan treatment menggunakan media *Articulate Storyline*. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Articulate Storyline* tidak mengalami signifikan dalam nilai presentase siswanya, hanya kenaikan rata rata dari pretest ke postest sebanyak 6%.

Dan berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 9,311$ dan $t_{tabel} = 2,055$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = (9,311 > 2,055)$. Yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya adanya pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap peningkaan hasil belajar siswa SMPN 18 Banda Aceh pada kelas ekperiment.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran dalam upaya meningkatkan pendidikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Kepada siswa kelas VII 2 dan seluruh siswa SMPN 18 Banda Aceh disarankan untuk dapat mempertahankan hasil belajar hingga mencapai nilai KKM dan menggunakan media *Articulate Storyline* untuk membantu proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Kepada guru diharapkan dapat menggunakan media *Articulate Storyline* sebagai sarana pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi calon peneliti

Kepada calon peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan media *Articulate Storyline* sebagai sumber penelitian dengan menganalisis lebih lanjut untuk memperkuat hasil penelitian ini .



DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

- [1] T. H. Nurgiansah, Bab 1 Buku Filsafat Pendidikan, Kota Penerbit: Jakarta. 2020.
- [2] I. Hasyim, Pengertian Organisasi Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Truko 01 Uptd Pendidikan Kecamatan Bringin Semester 2 Tahun Pelajaran 2015 / 2016 Info Artikel Abstrak Rendahnya Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pkn Kelas V Di SD Negeri, *J. Prim. Child. Educ*, 2020, vol. 3, no 1.
- [3] Y. Hae, Y. R. P. Tantu, and W. Widiastuti, Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, 2021, vol. 3, no. 4.
- [4] T. O. Harahap and R. Mukhaiyar, Meta Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Project-Based Learning, *Jtev*, 2020 vol. 06, no. 02.
- [5] I. W. Santyasa, M. Juniantari, and G. S. Santyadiputra, Efektivitas Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Guru-Guru Di Sma N 2 Singaraja, *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2020, no. 4.
- [6] R. A. Pratama, Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan, *J. Dimens*, 2019, vol. 7, no. 1.
- [7] D. B. Arrozi, A. N. Wahyudi, and A. S. Prayoga, Penerapan Media Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan Software *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V, *J. Ilmu Pendidik. STKIP Kusuma Negara*, 2021, vol. 13, no. 1.
- [8] N. Hamzah B. Uno, *Tecnology Education*. 2014. vol. 15, no. 8.

- [9] N. Hamzah B. Uno, *Tecnology Education*. 2014. vol. 15, no. 8.
- [10] S. dan Hariyanto, *Perkembangan Teknologi*. 2017.
- [11] R. Festiawan, “Belajar dan pendekatan pembelajaran,” 2020.
- [12] Akhiruddin, Sujarwo, H. Atmowardoyo, and N. H, *HaryantoAtmowardoyo Dr. NurhikmahH.S.Pd., M.Pd.* 2019.
- [13] M. I. Makki and A. Aflahah, “Kemampuan Berbicara Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Indonesia Jurusan Tarbiyah STAIN Pamekasan,” *NUANSA J. Penelit. Ilmu Sos. dan Keagamaan Islam*, 2019, vol. 16, no. 1.
- [14] D. Na Mumtahana, *Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civics Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Student*. 2020.
- [15] S. Setyaningsih, R. Rusijono, and A. Wahyudi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia,” *Didakt. J. Pendidik. dan Ilmu Pengetah*, 2020, vol. 20, no. 2.
- [16] M. S. M. Rahmi, M. A. Budiman, and A. Widyaningrum, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku, *Int. J. Elem. Educ*, 2019 vol. 3, no. 2.
- [17] Uu. Agustina and Elan, “Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Sindangheula 02,” *JS (Jurnal Sekolah)*, 2021, vol. 5, no. 3.
- [18] A. Nurullah, Y. Soepriyanto, S. Sulton, and A. Husna, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan, *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, 2019, vol. 2, no. 4.

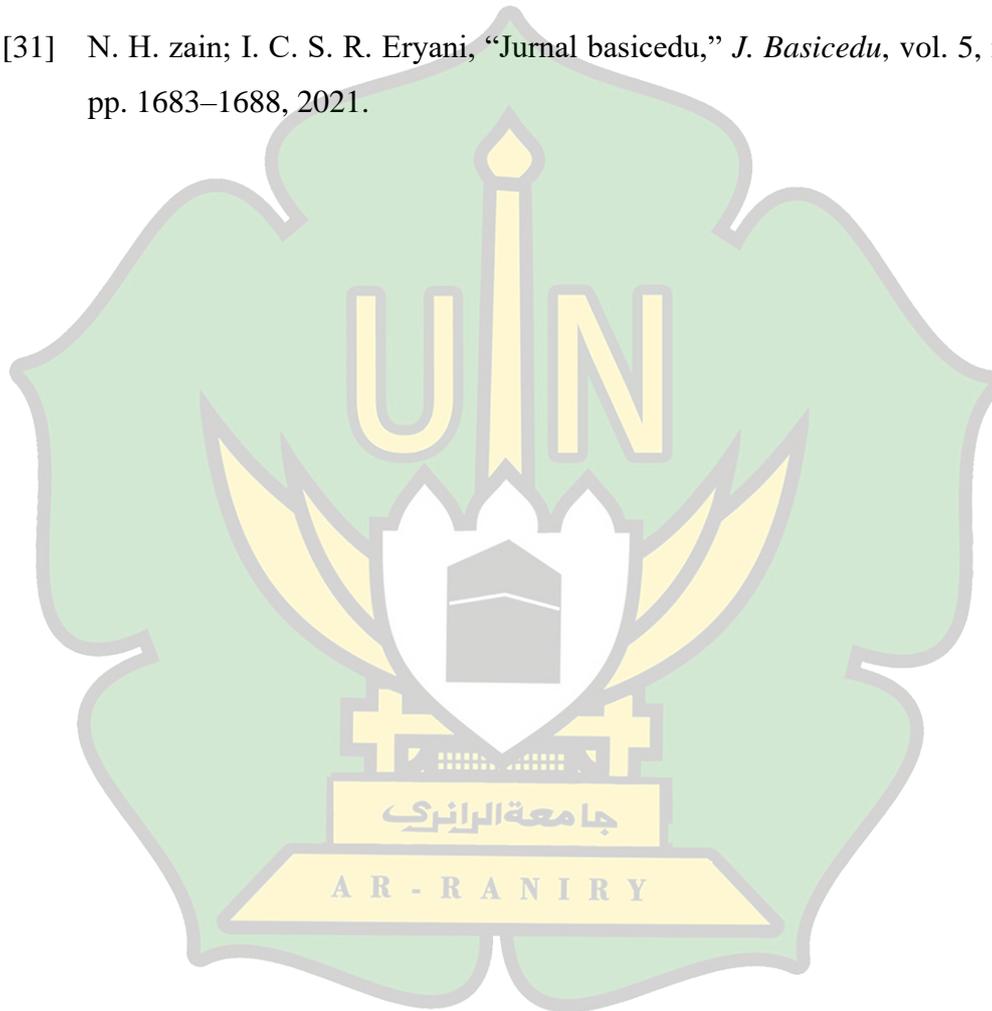
- [19] P. Arwanda, S. Irianto, and A. Andriani, Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Siswa Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar,*Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, 2020, vol. 4, no. 2.
- [20] C. Hadza, A. Sesrita, and I. Suherman, Development of Learning Media Based on *Articulate Storyline*,*Indones. J. Appl. Res*, 2020, vol. 1, no. 2.

B. Artikel Seminar

- [21] M. P. Dr. Shilphy A. Octavia, *media-media pembelajaran*. 2021.
- [22] D. S. dan A. Bentri, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X,2020.
- [23] A. N. Y. dan N. Ducha, “Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA, 2017.
- [24] “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMA Negeri 1 Kebumen,” 2017.
- [25] R. Andriani and R. Rasto, “Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa,” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 4, no. 1, p. 80, 2019.
- [26] M. . Dr. Muhammad Yaumi, M. Hum., *Media Teknologi Pembelajaran*. 2018.
- [27] M. . Dr. Muhammad Yaumi, M. Hum., *Media Teknologi Pembelajaran*. 2018. hal.30
- [28] U. Amri, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* 3 Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa SMP Negeri 2 Gantaran Keke Kabupaten Bantaeng,” vol. 4, no. 1, p. 6, 2021.
- [29] U. Amri, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate*

Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa SMP Negeri 2 Gantaran Keke Kabupaten Bantaeng,” vol. 4, no. 1, p. 6, 2021.

- [30] R. H. Hutapea, “Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik,” *BIA’ J. Teol. dan Pendidik. Kristen Kontekst.*, vol. 2, no. 2, pp. 151–165, 2019.
- [31] N. H. zain; I. C. S. R. Eryani, “Jurnal basicedu,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1683–1688, 2021.



LAMPIRAN

Lampiran 1 SK

323

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4781/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 16 Maret 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Khairan AR, M.Kom. sebagai pembimbing pertama
2. Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Cut Adelya Asna Thasya
NIM : 180212003
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 18 Banda Aceh Pada Mata Pelajaran TIK

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 April 2022

An. Rektor
Dekan
Muslim Razali

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TEL. (0651) 7555136
 E-mail:dikbud@bandaacehkota.go.id Website:www.dikbud.bandaacehkota.go.id
 Kode Pos : 23125

SURAT IZIN
NOMOR: 074/A4/2324
TENTANG
PENELITIAN

Dasar : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor: B - 6143/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022 tanggal 31 Mei 2022, hal Penelitian Ilmiah Mahasiswa

MEMBERI IZIN

Kepada :
 Nama : **CUT ADELIA ASNA THASYA**
 NIM : 180212003
 Semester/Jurusan: VIII/Pendidikan Teknologi Informasi
 Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi pada SMP Negeri 18 Banda Aceh dengan Judul:

“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK”.

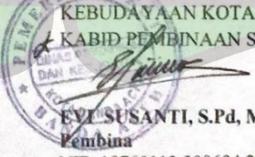
Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Harus mengikuti protokol kesehatan yang ketat
3. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada pihak sekolah.
4. Surat ini berlaku sejak tanggal 2 Juni s.d 18 Juni 2022.
5. Diharapkan kepada mahasiswa yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan penelitian tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
6. Kepala Sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk mahasiswa yang benar-benar telah melakukan penelitian.

Demikian untuk dimaklumi dan terima kasih.

Banda Aceh, 2 Juni 2022 M
 2 Dzulkaidah 1443 H

AR - RANIRY
 a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
 KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
 KABID PEMBINAAN SMP,


EVI SUSANTI, S.Pd, M.Si
 Pembina
 NIP. 19760113 200604 2 003

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
2. Kepala SMP Negeri 18 Kota Banda Aceh.

Lampiran 3 Uji Normalitas SPSS

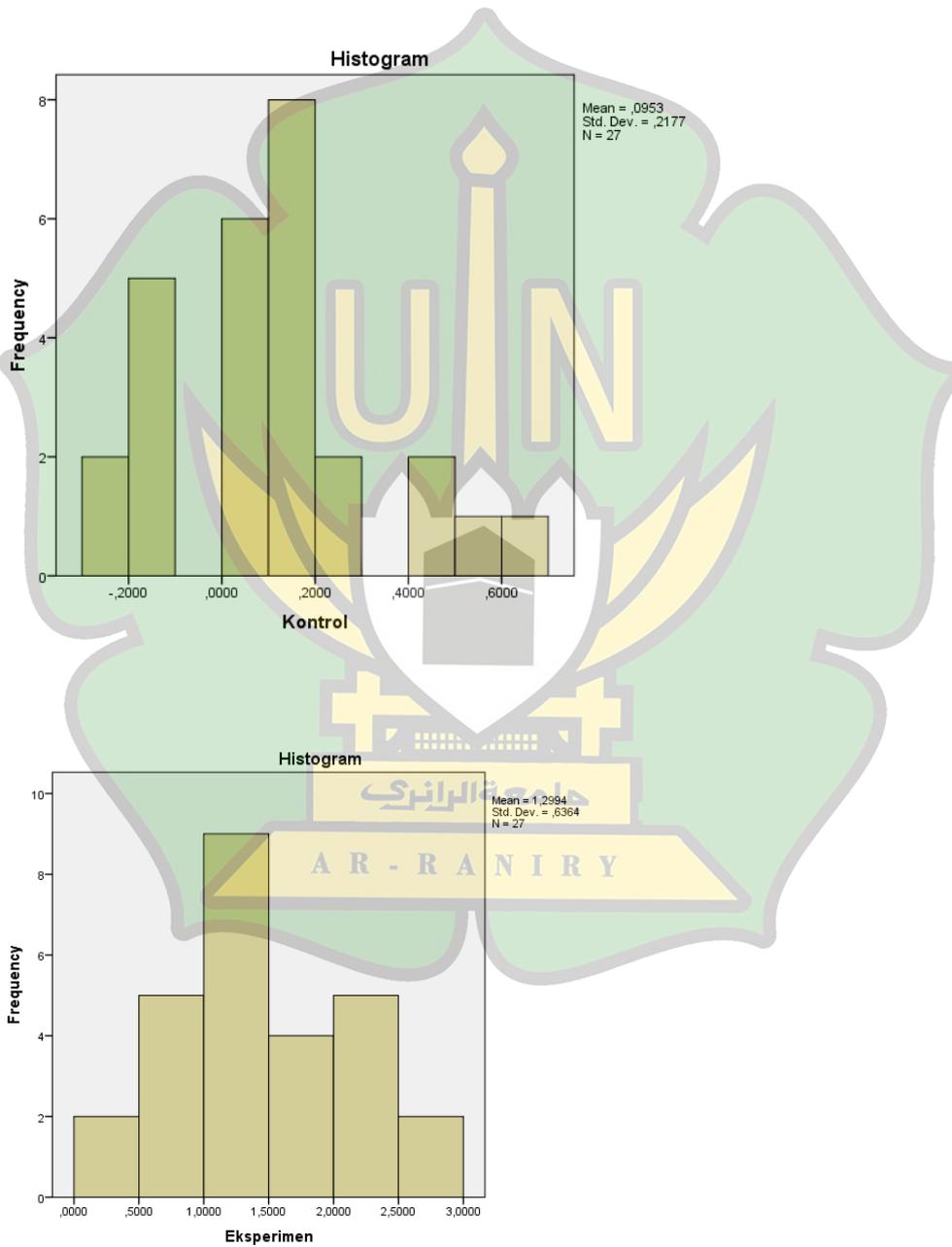
Uji Normalitas

		Descriptives		
		Statistic	Std. Error	
Kontrol	Mean	,095289	,0419000	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	,009162	
		Upper Bound	,181416	
	5% Trimmed Mean	,087472		
	Median	,125000		
	Variance	,047		
	Std. Deviation	,2177188		
	Minimum	-,2500		
	Maximum	,6000		
	Range	,8500		
	Interquartile Range	,2778		
	Skewness	,529	,448	
	Kurtosis	-,155	,872	
Eksperimen	Mean	1,299385	,1224790	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	1,047626	
		Upper Bound	1,551144	
	5% Trimmed Mean	1,293041		
	Median	1,250000		
	Variance	,405		
	Std. Deviation	,6364198		
	Minimum	,2000		
	Maximum	2,5000		
	Range	2,3000		
	Interquartile Range	1,2000		
	Skewness	,216	,448	
	Kurtosis	-,720	,872	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	,151	27	,119	,953	27	,252
Eksperimen	,162	27	,065	,958	27	,338

a. Lilliefors Significance Correction



UJI T**Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kontrol	30	,104810	,2093099	,0382146
	Eksperimen	27	1,299385	,6364198	,1224790



Lampiran 4 Surat selesai penelitian dari sekolah SMP Negeri 18 Banda Aceh



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 18
Jln Tgk. Chik Diponeung Raya No. 7 Telp. (0651) 8053021 Banda Aceh
E-mail : smpn18@disidibna.net Website : disidibna.net kode Pos.23125

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422 / 124 / 2022

Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 Banda Aceh, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Cut Adelya Asna Thasya
NIM : 180212003
Program studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Sesuai dengan Surat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh No.074/A4/2324 tanggal 18 November 2022 Perihal : Izin Pengumpulan Data. Dengan ini yang bersangkutan telah mengadakan **Pengumpulan data** dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

“PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK”.

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 07 Juni 2022
Kepala


Rahmaniah, S.Pd
NIP. 19690720 199303 2 003

Lampiran 5 Bukti lulus plagiat

Cut Adelya_180212003

ORIGINALITY REPORT

30%	29%	13%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	6%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
3	repository.institutpendidikan.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	1%
7	www.e-journal.my.id Internet Source	1%
8	www.utopiccomputers.com Internet Source	1%
9	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
10	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
11	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
12	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
14	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1%
15	es.scribd.com Internet Source	<1%

Lampiran 6 Lembar validasi

LEMBAR VALIDASI

ANGKET HASIL BELAJAR SISWA

Nama : Cut Adelya Asna Thasya

Nim : 180212003

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 18 Banda Aceh Pada Mata Pelajaran TIK

Validator

Petunjuk:

- a. Bapak / Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Sesuai**
 - 2 = Kurang Sesuai**
 - 3 = Sesuai**
 - 4 = Sangat Sesuai**
- b. Bila menurut Bapak / Ibu validator angket hasil belajar siswa perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian kolom komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek yang di Validasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas				
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				
3.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator hasil belajar siswa				
4.	Kalimat menggunakan Bahasa yang baik dan benar				
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkapkan hasil belajar siswa				

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

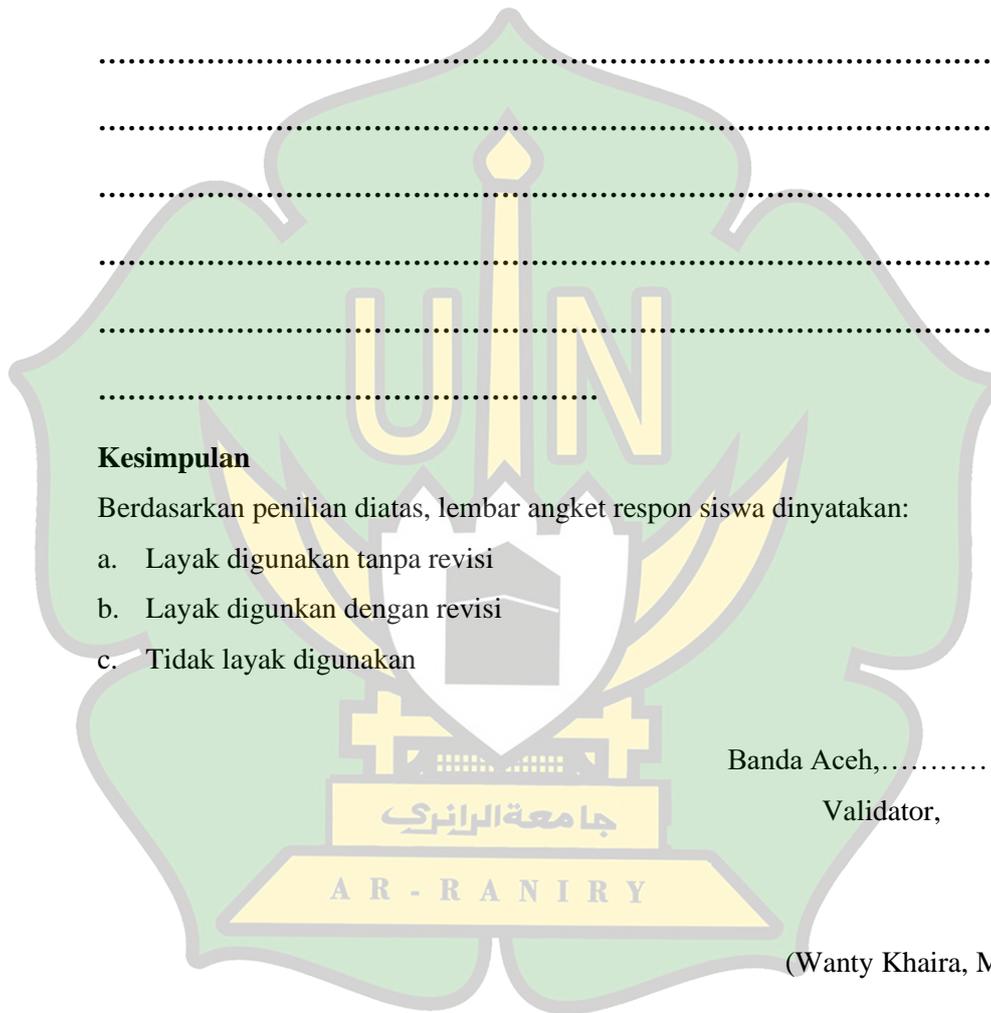
Berdasarkan penilaian diatas, lembar angket respon siswa dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Banda Aceh,.....2022

Validator,

(Wanty Khaira, M.Ed)



Lampiran 7 lembar angket/ kuisisioner

**KUISISIONER/ANGKET OBSERVASI PENERAPAN MEDIA BELAJAR
ARTICULATE STORYLINE**

Nama:

Kelas:

Petunjuk:

1. Isilah angket atau tabel dibawah ini sesuai dengan penilaian anda sendiri
2. Jawablah dengan memilih salah satu jawaban dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan
3. Isilah jawaban dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom respon yang telah ditentukan:

SL : Selalu

S : Sering

KK : Kadang-kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

4. Setiap jawaban yang anda berikan adalah benar, sehingga anda tak perlu ragu dalam menjawabnya
5. Berilah jawaban dari setiap pernyataan dengan memberikan *check list* (✓) pada salah satu kolom responden dengan memilih jawaban yang paling tepat menurut anda.

No	Pernyataan	Respon				
		SL	S	KK	J	TP
1.	Pembejaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan dibanding hanya dengan metode ceramah saja					
2.	Saya lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media di banding dengan metode ceramah					
3.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan tanpa ada interaksi secara langsung					
4.	Pembelajaran dengan metode ceramah membuat saya lebih cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan					
5.	Saya lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (diskusi, menggunakan media-media, dll)					

	karena lebih cepat memahami materi pelajaran					
6.	Saya kurang bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar atau video					
7.	Saya merasa dengan menggunakan media ini lebih puas dan memahami isi materi dengan baik					
8.	Jika ada materi yang tidak di pahami, maka saya malas untuk mencoba memahami materinya					
9.	Jika ada soal TIK yang susah dan sulit diselesaikan, maka saya tidak akan mencoba mengerjakan					
10.	Saya selalu merasa ngantuk setiap belajar TIK karena guru menggunakan metode ceramah					
11.	Jika guru bertanya tentang materi yang dijelaskan, maka saya selalu menjawab pertanyaan					
12.	Pembelajaran ini kurang menarik bagi saya					
13.	Saya kesulitan memahami materi TIK saat guru menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah					
14.	Saya merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media <i>articulate storyline</i> yang baru di ikuti					
15.	Dengan menggunakan media belajar <i>articulate storyline</i> saya lebih bersemangat belajar TIK					
16.	Dengan adanya suara, gambar serta animasi membuat saya lebih mudah memahami isi materi					
17.	Belajar TIK menggunakan media lebih menyenangkan					
18.	Saat guru menjelaskan menggunakan media <i>articulate storyline</i> saya lebih memperhatikan					
19.	Menggunakan media belajar ini saya tidak mengantuk lagi dikelas					
20.	Pelajaran TIK bukanlah pelajaran yang sulit dengan menggunakan media Articulate Storyline					

Lampiran 8 Lembar penilaian ahli media

Nama Penguji :

Setelah menjalankan Articulate Storyline, Isilah data-data yang berada di kolom ini dengan memberikan tanda centang (V) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat .

Bobot Penilaian :

5 = Sangat Bagus Sekali, 4 = Sangat Bagus, 3 = Bagus, 2 = Cukup Bagus, 1 = Tidak Bagus

NO	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi					
2	Aplikasi sangat mudah digunakan					
3	Desain tampilan aplikasi					
4	Sangat paham dengan gambar di aplikasi					
5	Warna desain tampilan aplikasi sangat cocok.					
6	Penggunaan font dan warnanya apakah mudah dilihat					
8	Penambahan backsound pada tombol					
10	Tampilan yang digunakan sesuai untuk anak SMP					
11	Tombol medianya mudah digunakan					
12	Desain tombol medianya sudah bagus					

13	Warna tombol sudah sesuai dengan tampilan medianya					
----	--	--	--	--	--	--

Saran dari penguji media

Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

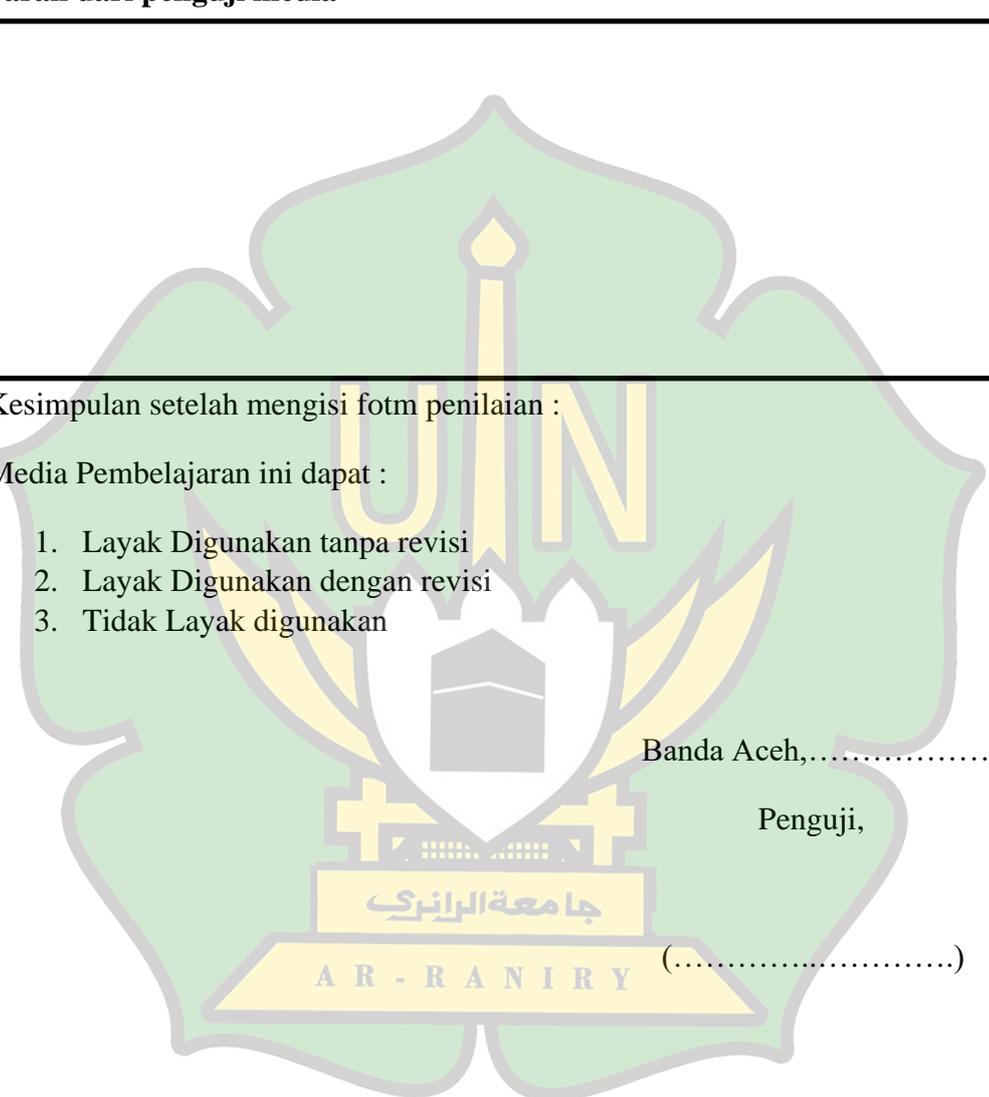
Media Pembelajaran ini dapat :

1. Layak Digunakan tanpa revisi
2. Layak Digunakan dengan revisi
3. Tidak Layak digunakan

Banda Aceh,.....

Penguji,

AR - RANIRY (.....)



Lampiran 9 Dokumentasi



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Cut Adelya Asna Thasya
 Tempat/Tanggal lahir : Jakarta/ 3 Desember 2000
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat Rumah : Jl. Nasional No.22 Desa Kedai, ABDYA
 Telp/HP : 081344579007
 E-Mail Institusi : 180212003@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD)/Sederajat : SD Negeri 3 Manggeng
 Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat: SMP Negeri 1 Manggeng
 Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sederajat : SMA Neger 2 Aceh Barat Daya
 Perguruan Tinggi : Universitas UIN Ar-Raniry
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah/ PTI

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : T. Syahrizal
 Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
 Nama Ibu : Nyai Hana Musidah
 Pekerjaan Ibu : Wiraswasta
 Alamat Lengkap : Jl. Nasional No.22 Desa Kedai, ABDYA