

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI  
PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA BERBASIS  
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA  
KELAS IX SMP N 1 KLUET TENGAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**EGO VANHANAS SAPUTRA  
NIM. 18212057**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2023M/1445 H**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI  
PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA BERBASIS  
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA  
KELAS IX SMP N 1 KLUET TENGAH**

Oleh :

**Ego Vanhanas Saputra**

**NIM. 180212057**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

Disetujui Oleh

A R - R A N I R Y

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Khairan AR, M.Kom.  
NIP. 198607042014031001



Raihan Islamadina, S.T., M.T  
NIP. 198901312020122011

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MATERI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA BERBASIS  
APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA  
KELAS IX SMP N 1 KLUET TENGAH

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah 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:

Jumat, 21 Juli 2023

2 Muharram 1445 H

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

Ketua



Khalid AR, M. Kom  
NIP. 198607042014031001

Sekretaris



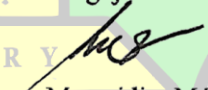
Raihan Islamadina, S.T, M.Eng  
NIP. 198901312020122011

Penguji 1



Mira Maisura, M.Sc  
NIP. 198605272019032011

Penguji 2



Mursyidin, M.T  
NIDN. 0105048203

Mengetahui,

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



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D  
NIP. 197301021997031003



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ego Vanhanas Saputra  
NIM : 180212057  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide 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 atautanpa 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.

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 15 Juni 2023  
Yang menyatakan



  
Ego Vanhanas Saputra

NIM : 180212057

## ABSTRAK

Nama : Ego Vanhanas Saputra  
NIM : 180212057  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah  
Bidang Peminatan : Teknik Jaringan Komputer  
Jumlah Halaman :  
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom  
Pembimbing II : Raihan Islamadina, S.T., M.T  
Kata Kunci : Perancangan Media, *Uji kelayakan*, Metode *R&D*.

Dari obeservasi yang saya lakukan di SMPN 1 Kluet Tengah, guru masih menggunakan media konvensional sehingga kurang dalam pemanfaatan elektronik, kemudian siswa masih susah mengerti mengenai materi yang diajarkan karena pembelajaran disampaikan hanya berbentuk buku. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran sehingga memudahkan guru menjelaskan materi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D, dengan langkah observasi, perencanaan, desain produk, pembuatan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, pembagian angket, analisis dan kesimpulan produk. Teknik pengumpulan data berupa angket yang berisi 10 pertanyaan mengenai media pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini diambil dari 3 objek yaitu ahli media, ahli materi dan siswa. Untuk ahli media mendapat hasil dengan nilai rata-rata 48,5 dengan persentase 97%, ahli materi mendapatkan nilai 50 dengan persentase 100% dan siswa mendapatkan nilai rata-rata 114,6 dengan persentase 91,6%. Sehingga mendapatkan kesimpulan pada penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya media pembelajaran materi perangkat lunak pengolah kata berbasis *articulate storyline* layak digunakan atau diterapkan pada proses pembelajaran.

A R - R A N I K Y



## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga terselesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah”**. Shalawat beriringan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita nabi Allah Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, beliau telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan (kebodohan) menuju zaman yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Tentunya peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta atas doa, nasihat serta kasih sayang yang selalu tercurah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mira Maisura M.Sc 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 proposal penelitian ini.
3. Bapak Khairan AR, M.Kom., selaku Dosen pembimbing dalam proses penelitian skripsi atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.

4. Ibuk Raihan Islamadina, S.T., M.T selaku Dosen pembimbing 2 dalam proses penelitian skripsi atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan
5. Bapak/Ibu Dosen beserta Staff Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberi banyak ilmu pengetahuan dan bantuan selama ini kepada peneliti.
6. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum beserta seluruh dewan guru SMP N 1 Kluet Tengah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
7. Ibuk Melissa S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika di SMP N 1 Kluet Tengah yang telah memberikan sebagian waktu mengajarnya untuk peneliti.
8. Ucapan terima kasih juga kepada seluruh sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat, motivasi dan bantuan serta masukan bagi peneliti dalam penelitian ini.

Dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga proposal ini dapat membantu pembaca dan kemajuan ilmu pengetahuan. Peneliti mengakui bahwa pada saat penelitian proposal ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan pada masa mendatang sangat diharapkan. Semoga Allah Subhanallahu Wata'ala meridhai penelitian ini dan selalu memberi kemudahan bagi kita semua. Amin Ya Rabbal' Alamin.

Banda Aceh, Juni 2023  
**Ego Vanhanas Saputra**

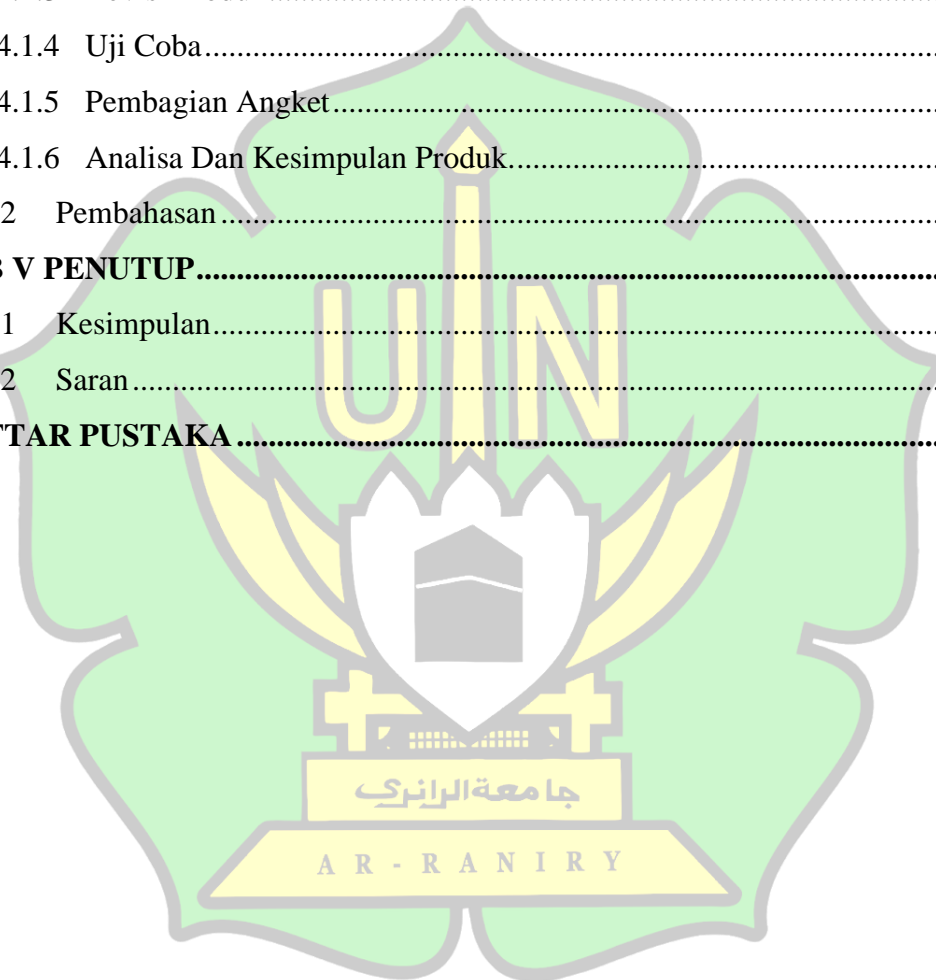
## DAFTAR ISI

<i>Lembaran Pengesahan Pembimbing:</i> .....	
<i>Lembar Pengesahan penguji sidang:</i> .....	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat penelitian.....	6
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	7
1.7 Sistematika penulisan.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b> .....	<b>11</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 <b>Media Pembelajaran Elektronik</b> .....	12
2.1.3 Pembelajaran Berbasis Komputer.....	12
2.1.4 Media Pembelajaran Cetak .....	13
2.1.5 Media Pembelajaran Digital .....	14
2.3 Media Interaktif .....	15
2.3.1 Pengertian Media Interaktif .....	15
2.3.2 Level Interaktif .....	15
2.3.3 komponen Multimedia Interaktif.....	16



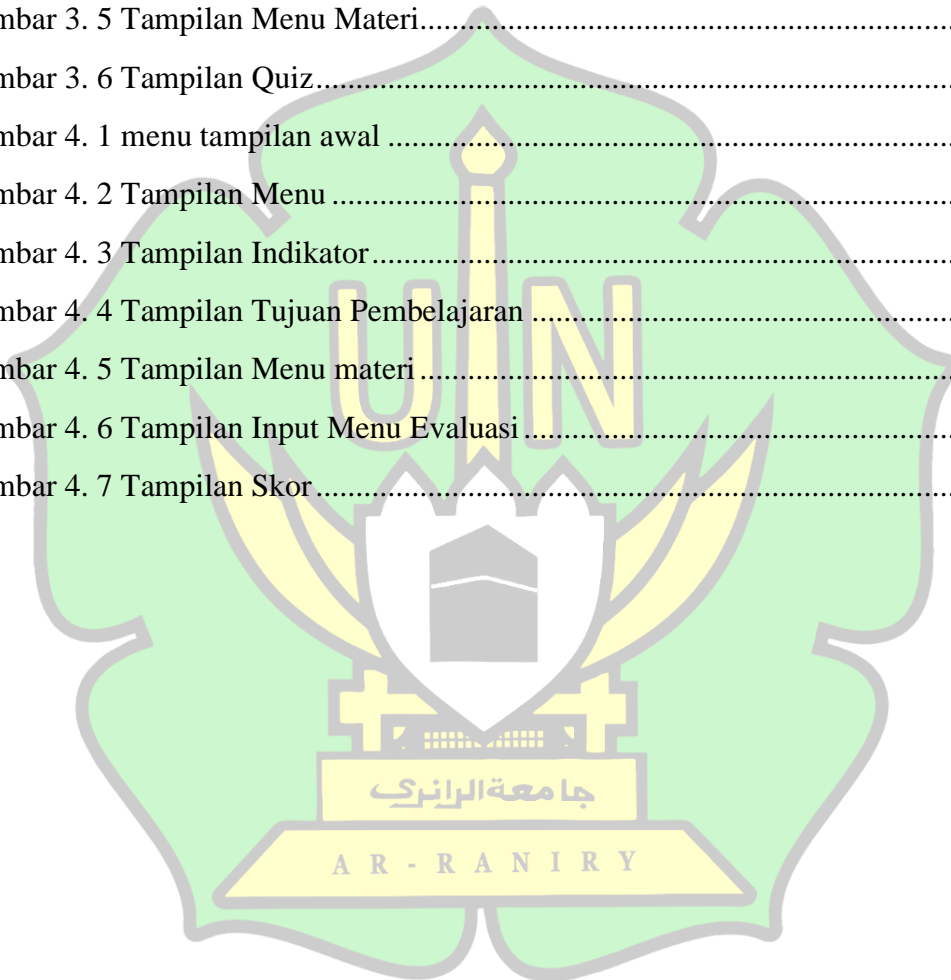
2.4	Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	17
2.5	Macam-Macam Pembelajaran Komputer.....	17
2.5.1	Model Drils .....	17
2.5.2	Model Tutorial .....	18
2.5.3	Model Simulasi .....	18
2.5.4	Model Instruction Games.....	19
2.6	Articulate Storyline .....	19
2.6.1	Pengertian Articulate Storyline.....	19
2.6.2	Kelebihan Articulate Storiline .....	20
2.6.3	Sejarah Microsoft Word.....	21
2.6.4	Kerangka Teoritis .....	21
2.6.5	Hipotesis Penelitian .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>25</b>
3.1	Jenis Dan Pendekatan Penelitian .....	25
3.1.1	Jenis Penelitian .....	25
3.1.2	pendekatan Penelitian .....	25
3.2	Subyek Penelitian dan Sumber Data .....	25
3.2.1	Subyek Penelitian .....	25
3.2.2	sumber data.....	26
3.3	Teknik pengumpulan data .....	26
3.3.1	Observasi .....	26
3.3.2	Wawancara.....	26
3.3.3	Angket.....	26
3.4	Teknik anilisis data.....	27
3.5	Rancangan Penelitian .....	31
3.5.1	Perencanaan Produk.....	31
3.5.2	Desain produk .....	33
3.5.1	Pembuatan produk .....	34
3.5.2	Validasi Produk.....	34
3.5.3	Revisi Produk.....	35
3.5.4	Uji Coba.....	35

3.5.5	Pembagian Angket.....	35
3.5.6	Analisis Produk dan Hasil Produk.....	35
<b>BAB IV HASIL DAN KESIMPULAN.....</b>		<b>36</b>
4.1	HASIL .....	36
4.1.1	Pembuatan produk .....	36
4.1.2	Validasi Produk.....	41
4.1.3	Revisi Produk.....	45
4.1.4	Uji Coba.....	46
4.1.5	Pembagian Angket.....	48
4.1.6	Analisa Dan Kesimpulan Produk.....	49
4.2	Pembahasan .....	55
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>57</b>
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>59</b>



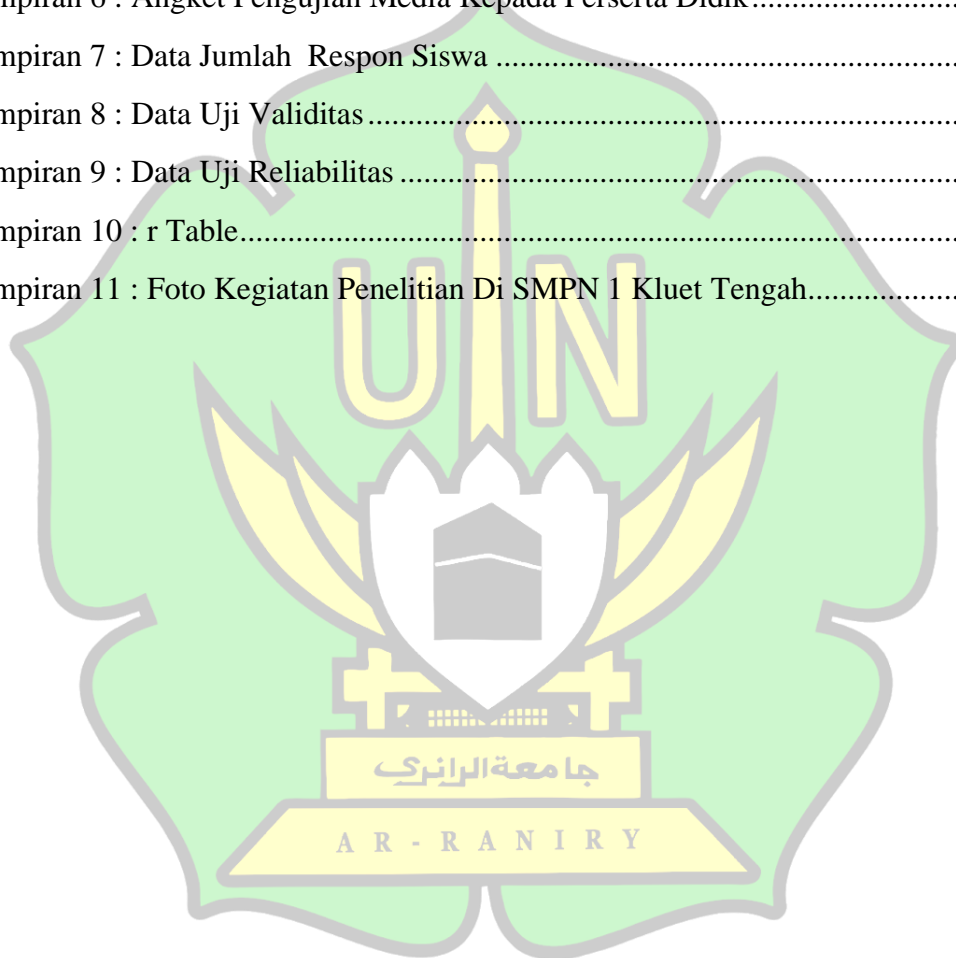
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka teoritis .....	22
Gambar 3. 1 Tahapan R&D .....	31
Gambar 3. 2 Flowchart media.....	32
Gambar 3. 3 tampilan awal .....	33
Gambar 3. 4 Tampilan Menu .....	33
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Materi.....	34
Gambar 3. 6 Tampilan Quiz.....	34
Gambar 4. 1 menu tampilan awal .....	36
Gambar 4. 2 Tampilan Menu .....	37
Gambar 4. 3 Tampilan Indikator.....	38
Gambar 4. 4 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	39
Gambar 4. 5 Tampilan Menu materi.....	39
Gambar 4. 6 Tampilan Input Menu Evaluasi.....	40
Gambar 4. 7 Tampilan Skor.....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat keputusan Bimbingan Skripsi .....	62
Lampiran 2 : Surat Permohonan penelitian Ke kabag. Akademik.....	63
Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian.....	64
Lampiran 4 : Angket Pengujian Media Kepada Ahli Media.....	65
Lampiran 5 : Angket Pengujian Media Kepada Ahli Materi .....	67
Lampiran 6 : Angket Pengujian Media Kepada Peserta Didik.....	70
Lampiran 7 : Data Jumlah Respon Siswa .....	72
Lampiran 8 : Data Uji Validitas .....	74
Lampiran 9 : Data Uji Reliabilitas .....	75
Lampiran 10 : r Table.....	76
Lampiran 11 : Foto Kegiatan Penelitian Di SMPN 1 Kluet Tengah.....	77



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 Tabel Kategori/Keterangan.....	27
Tabel 3. 2 Indikator Penilaian Ahli Media.....	28
Tabel 3. 3 Indikator Penilaian Ahli Materi .....	29
Tabel 3. 4 Indikator Penilaian Media Pembelajaran Untuk Siswa.....	30
Tabel 4. 1 Hasil Angket Ahli Media Pertama.....	42
Tabel 4. 2 Hasil Angket Ahli Media Kedua.....	43
Tabel 4. 3 Hasil Angket Ahli Meteri.....	44
Tabel 4. 4 Hasil Angket Siswa.....	47
Tabel 4. 5 Hasil Angket Siswa.....	49
Tabel 4. 6 Hasil Ahli Materi .....	50
Tabel 4. 7 Hasil Rata-Rata angket Siswa.....	51
Tabel 4. 8 Validitas Instrumen.....	53
Tabel 4. 9 Cronbach Alfa.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas.....	55



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam strategi menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 Menteri pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan kembali pembelajaran TIK yang dulunya pernah dihapus sejak 2014 dengan nama resmi mata pelajaran Informasi, dengan mengeluarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Kualitas pendidikan cukup berpengaruh terhadap proses pembelajaran atau interaksi guru di kelas. Proses pembelajaran yang baik dan benar dilihat dari beberapa kriteria seperti profesional guru, perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, pembelajaran dan tujuan pendidikan, cara atau strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan media media yang digunakan saat pembelajaran[1]

Ada banyak sekali media pembelajaran yang memudahkan aktivitas belajar dan paham peserta didik diantaranya adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pembelajaran yang memanfaatkan komputer atau multimedia dengan menggunakan android merupakan Pembelajaran berbasis multimedia[2].

Ruang lingkup multimedia pembelajaran interaktif maksudnya adalah bukan berfokus pada media yang digunakan seperti pada sistem hardwer komputer melainkan lebih mengacu pada proses belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan pada layar monitor komputer[3]. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Fikri dkk, dengan judul Perancangan Media pembelajaran Tik kelas XI berbasis multimedia di mas ASY-Syarif Kotolaweh.

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian tersebut adalah kurangnya penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang menangkap isi pelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *riset and development* (R&D). Perancangan media tersebut menggabungkan beberapa buah aplikasi *Autodesk 3Ds Max 2010*, dan *Kinemaster*. Sehingga yang dapat diperoleh dari penelitian tersebut secara keseluruhan mendapatkan nilai sangat baik termasuk kedalam kategori efektif [4]. Komputer adalah sebuah teknologi yang bisa dikatakan bisa membantu dari berbagai aspek pekerjaan maupun pendidikan. Proses belajar mengajar yang biasanya hanya disampaikan secara ceramah atau lisan kadang membosankan, tentu disinilah peran media pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan antusias siswa dalam belajar [5].

Dari obeservasi yang saya lakukan di SMPN 1 Kluet tengah, guru masih menggunakan media konvensional sehingga kurang dalam pemanfaatan elektronik, kemudian siswa masih susah mengerti mengenai materi yang diajarkan karena pembelajaran disampaikan hanya berbentuk buku. Masalah selanjutnya yang saya dapatkan adalah siswa masih awam atau tidak bisa mengimplementasikan materi tersebut dikarenakan ketersediaan komputer yang terbatas sehingga materi tentang pengenalan perangkat lunak pengolah kata sulit untuk dipahami. Jadi untuk meningkatkan pemahaman siswa perlunya ada inovasi baru dalam penyampaian materi mengajar sehingga akan menimbulkan ketertarikan terhadap peserta didik. Pencapaian suatu pembelajaran belum tentu dikarenakan siswanya yang kurang

pintar, tetapi bisa saja dikarenakan penjelasan guru mengenai kepada muridnya yang kurang tepat atau efektif.

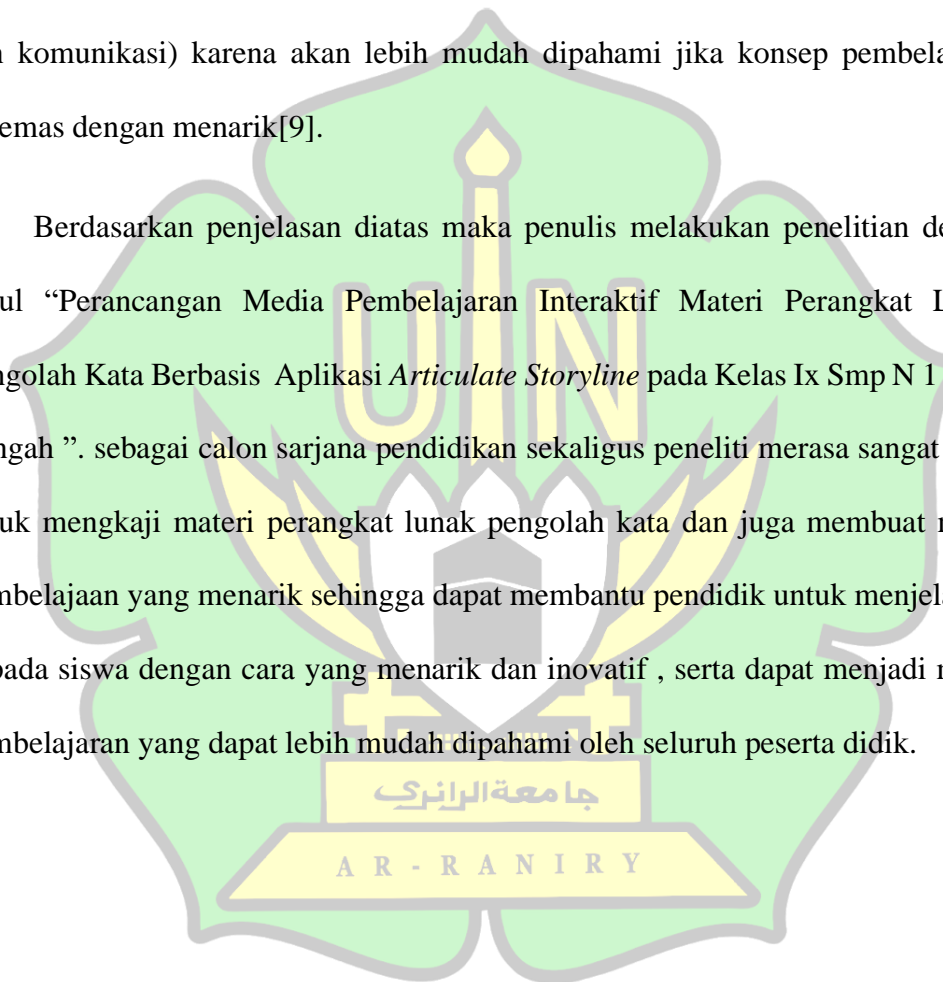
Media pembelajaran interaktif merupakan alternatif dalam pemecahan masalah kasus tersebut, dikarenakan ada banyak manfaat seperti proses pembelajaran lebih hidup, efisien waktu dan tenaga, sehingga proses belajar lebih terarah dan jelas [6]. Dalam penelitian terdahulu yang berjudul pengaruh media pembelajaran Power Point interaktif terhadap hasil belajar IPS tahun 2021. Dalam penelitian tersebut mendapatkan kesimpulan  $t$  hitung  $>$   $t$  table ( $2,366 > 2,006$ ) sehingga adanya pengaruh terhadap belajar peserta didik [7].

Melalui pembelajaran TIK diharapkan siswa bisa beradaptasi dengan perubahan dalam kehidupan terlebih terhadap perkembangan teknologi yang sangat pesat peserta didik diharapkan mampu mengoperasikan teknologi informasi, Siswa yang mampu mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik bisa membantu memenuhi kebutuhan siswa seperti mencari, menggali, menganalisis, dan bertukar informasi secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan TIK, siswa akan banyak sekali mendapatkan berbagai pengalaman dan referensi dengan cepat sehingga akan lebih mudah mendapatkan ide-ide yang kreatif. Salah satu manfaat yang bisa didapatkan siswa karena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah bisa membantu mengembangkan sikap proaktif dan kemampuan untuk belajar secara mandiri, memungkinkan siswa berani membuat keputusan dan mempertimbangkan kapan dan dimana TIK tepat dan optimal untuk digunakan, termasuk dampak dari apa yang mereka pelajari sekarang dan di masa depan [8].



Aplikasi *articulate storyline* adalah salah satu aplikasi multimedia yang kegunaannya membuat atau melihat sebuah animasi, gambar, video dan juga gim. Aplikasi ini sangat membantu pengguna dalam mengkreasikan sebuah karya berupa animasi dan lain-lain tak terkecuali dalam pembelajaran TIK (teknologi informasi dan komunikasi) karena akan lebih mudah dipahami jika konsep pembelajaran dikemas dengan menarik[9].

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada Kelas Ix Smp N 1 Kluet Tengah”. sebagai calon sarjana pendidikan sekaligus peneliti merasa sangat perlu untuk mengkaji materi perangkat lunak pengolah kata dan juga membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu pendidik untuk menjelaskan kepada siswa dengan cara yang menarik dan inovatif , serta dapat menjadi media pembelajaran yang dapat lebih mudah dipahami oleh seluruh peserta didik.



## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media pembelajaran intraktif berbasis *articulate storyline* pada materi perangkat lunak pengolah kata?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap proses belajar siswa materi perangkat lunak pengolah kata kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap proses belajar siswa materi perangkat lunak pengolah kata kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah



#### 1.4 Batasan Penelitian

1. Media yang akan dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran mengenai perangkat lunak pengolahan kata.
2. Penelitian ini berfokus membuat sebuah modul dengan media software *articulate storyline*
3. media ini untuk menguji kelayakan media dalam proses belajar

#### 1.5 Manfaat penelitian

1. Bagi siswa
  - a. Memudahkan siswa memahami pembelajaran
  - b. Siswa lebih bersemangat belajar
  - c. Meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa
2. Bagi Guru
  - a. memudahkan guru dalam menyampaikan materi
  - b. mendapatkan pengetahuan bagaimana merancang media pembelajaran
3. Bagi peneliti
  - a. Mendapatkan pengalaman dalam membuat atau merancang media pembelajaran serta mengasah kemampuan peneliti seperti kreativitas dan keterampilan dalam membuat konsep yang menarik.

## 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian terdahulu

no	judul	Obyek penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian
1	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline (2020)	SMK Muhammadiyah 5	Metode R&D menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif	Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase skor sebesar 94% dilihat dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek bahasa. Sedangkan presentase skor validasi ahli media sebesar 98% dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kegrafikan dan aspek kelayakan penyajian.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan MOODLE di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta	Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta	Metode R&D	Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, praktisi pembelajaran ekonomi, dan 37 peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 29 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ahli materi mendapatkan nilai 4,61 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 4,36 yang termasuk dalam kategori "Sangat

				Layak”, praktisi pembelajaran ekonomi mendapatkan nilai 4,19 yang termasuk dalam kategori “Layak”, dan dari 37 peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 29 Jakarta mendapatkan hasil respon positif dengan presentase yang diperoleh $\geq 65\%$ .
3	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran macromedia flash menggunakan metode Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp Unismuh Makassar	Smp Unismuh Makassar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design</li> <li>2. Tutorial</li> <li>3. One-Group Pretest-Posttest</li> </ol>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran macromedia flash berbasis tutorial sebesar 46,57 berada pada kategori sedang, minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran macromedia flash berbasis tutorial sebesar 60,52 berada pada kategori tinggi. Perhitungan dengan rumus uji t menunjukkan bahwa thitung 14,536 lebih besar dari pada ttabel baik pada taraf signifikan 1,724. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran macromedia flash berbasis tutorial terhadap minat belajar siswa

				pada mata pelajaran IPA di SMP Unismuh Makassar.
4	pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas x (2020)	Kelas x	R&D (design, define, develop dan dessimanate)	Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas sebanyak 15 orang. Alat pengumpul data dokumentasi dan lembar validasi. Hasil percobaan validitas produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan, untuk aspek materi diperoleh rata-rata validator sebesar 4,4 dikategori “sangat baik”. Untuk aspek media menempati golongan “sangat otentik” berata-rata validator I sebanyak 4.57 dan rata-rata validator II sebesar 4,71, serta uji coba produk untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan praktis dengan jumlah rata-rata 4,75. Sehingga ditetapkan sebetulnya produk perantara pembelajaran memadai dipakai dalam prosedur pembelajaran.

## 1.7 Sistematika penulisan

### Bab 1 : Pendahuluan

Bab pertama ialah pendahuluan yang menguraikan penegasan judul, latar belakang permasalahan, identifikasi serta batas permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan pengembangan, faedah pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penyusunan.

### Bab 2: Landasan Teoretis

Bab ke dua merupakan landasan teori yang mempunyai substansi deskriptif teoritik serta teori-teori pengembangan model.

### Bab 3: Metodologi Penelitian

Bab ini menerangkan tentang tata cara penelitian, dalam bab ini dipaparkan tipe penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk pengembangan, tipe informasi, instrumen pengumpulan informasi, dan metode analisis informasi yang digunakan oleh peneliti.

### Bab 4: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menerangkan tentang hasil serta ulasan penelitian, dalam bab ini dipaparkan deskripsi hasil penelitian pengembangan, analisis informasi hasil uji coba serta kajian produk akhir.

### Bab 5: Penutup

Bab ini menerangkan tentang penutup, dalam bab ini dipaparkan kesimpulan penelitian dan sara

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### 2.1 Media Pembelajaran

##### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (Ali Muhson, 2010) kata media pada awalnya ditulis dengan “medium” yang diambil dari bahasa latin yang artinya pengantar atau perantara, Maksudnya adalah segala sesuatu yang bisa mendapatkan informasi dari sumber informasi kemudian bisa diberikan kepada penerima informasi. Pada proses pembelajaran dasarnya adalah proses komunikasi dimana murid menerima informasi dari guru yang sebagai sumber informasi, sehingga apapun bantuan atau alat yang digunakan pada saat pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah gabungan dari perangkat lunak (materi pembelajaran) dengan perangkat keras (alat atau media belajar)[9].

Pemanfaatan media pembelajaran bisa menumbuhkan minat belajar, motivasi, keaktifan komunikasi antara siswa dan guru saat proses belajar sehingga bisa mempengaruhi psikologis siswa. Penggunaan media pembelajaran akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif sehingga memudahkan penyampaian informasi atau pesan selama proses belajar berlangsung.



## 2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

### 2.1.2 Media Pembelajaran Elektronik

Salah satu media elektronik yang dapat menyalurkan informasi tentang pembelajaran secara audio-visual adalah televisi karena disertai dengan unsur gerak dan suara. Televisi Pendidikan adalah program khusus untuk media pembelajaran tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi bukan hanya media hiburan saja tetapi bisa dimanfaatkan dengan maksimal sebagai media Pendidikan. Oleh sebab itu televisi mempunyai ciri khas tersendiri diantaranya diarahkan oleh instruktur, teratur, beraturan, sistematis dan terpadu.

Sudah banyak riset yang dilakukan untuk menguji sejauh mana kehebatan peran televisi terhadap dunia Pendidikan, banyak program yang dirancang dalam berbagai tingkatan umur, hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan belajar bagi siapapun. Yang perlu diingat adalah televisi hanyalah media, oleh sebab itu proses pembelajaran tergantung bagaimana cara memahami dan tergantung dari kelebihan dan kekurangan program yang telah dibuat[10].

### 2.1.3 Pembelajaran Berbasis Komputer

Media yang sering digunakan saat pembelajaran salah satunya adalah Komputer. Komputer dapat membantu sekaligus sumber belajar yang dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam memberikan atau menerima suatu materi pembelajaran secara sempurna. Penggunaan

komputer pada saat pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dikarenakan komputer dapat menyalurkan informasi berupa audio, menampilkan pesan secara visual, bahkan audio visual.

Semakin bertambahnya tahun maka semakin banyak juga teknologi-teknologi yang berkembang sehingga tidak membutuhkan waktu lama dalam hal penyampaian atau mendapatkan informasi karena didukung teknologi yang canggih di era globalisasi. Walaupun demikian ada dampak baik dan buruknya pada suatu negara. Orang-orang dari macam-macam negara dapat saling berbagi informasi, teknologi dan ilmu pengetahuan.

*Computer Assisted Instruction (CAI)* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan komputer, dalam konsep CAI ini komputer difungsikan sebagai objek utama untuk menyajikan materi pembelajaran, menyimpan materi, hingga memberikan analisis evaluasi pembelajaran. Untuk memaksimalkan fungsi CAI, Indonesia terus berusaha dalam mengurangi kesenjangan digital (*digital divide*) di antara penduduknya dengan cara menggunakan ICT di berbagai sektor, termasuk juga di sektor pendidikan yang disebut dengan e-education atau e-learning[10].

#### 2.1.4 Media Pembelajaran Cetak

Jenis-jenis media cetak seperti, koran, majalah, jurnal, tabloid, bulletin dan lain-lain. Semua itu tujuannya adalah sama yaitu untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, pesan atau informasi secara tertulis bisa dalam bentuk gambar seperti karikatur dan komik. Media

cetak seperti surat kabar memiliki kelebihanya tersendiri diantaranya adalah tidak dibatasi oleh waktu, informasi lebih mendalam, bisa ditemukan diberbagai tempat seperti perpustakaan, hotel, asrama dan lain-lain. (Canggara, 2013:122).

Secara umum ada beberapa alasan media massa mempunyai tujuan yang sama. Pertama, memberikan informasi dengan cara menyiarkan. Kedua, mendidik. Media massa memberikan informasi tentang Pendidikan sehingga bisa menjadi sarana pembelajaran massa. Ketiga. Menghibur. Selain digunakan untuk Pendidikan, sumber informasi, bisa juga dimanfaatkan sebagai sarana hiburan. Hal itu dihadirkan untuk menjadi alternatif lain dalam mengimbangi informasi atau berita dan artikel-artikel yang dapat menguras pikiran pembaca[11].

#### 2.1.5 Media Pembelajaran Digital

Salah satu media pembelajaran digital adalah media proyeksi. Proyeksi adalah media yang menghubungkan elektronik yang lain sebagai bantuan untuk menampilkan gambar pada layer proyektor. Ini disebut sebagai teknologi gabungan yang artinya adalah menggabungkan beberapa media elektronik untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. gabungan beberapa jenis teknologi tersebut dianggap modern, dikarenakan dikendalikan oleh komputer[10].

## 2.3 Media Interaktif

### 2.3.1 Pengertian Media Interaktif

Rob Philips dan Nugroho (2008) menjelaskan arti interaktif merupakan suatu proses pemberdayaan atau latihan suatu pesertadidik untuk menguasai proses atau lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar menggunakan komputer. Titik fokus pembelajaran interaktif bukan teletak pada komputer atau hardwer yang digunakan, melainkan lebih berfokus terhadap bagaimana siswa merespon pembelajaran yang ditampilkan pada layar komputer. Untuk mendapatkan respon yang baik dari siswa guru harus memberikan atau membuat media yang menarik sehingga kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh program yang sudah dibuat [12].

Pengertian Media Pembelejaraan Interaktif (MPI) ialah suatu gabungan media pembelajaran seperti tulisan, audio, gambar, video, grafik, animasi dengan bantuan komputer dalam mencapai tujuan pembelajaran dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

### 2.3.2 Level Interaktif

Level interaktif bertujuan untuk melihat seberapa pengguna merespon dengan program. Tingkatan interaktivitas dalam MPI dapat diidentifikasi sebagai berikut.

### 1. Suara atau video

suara atau video adalah elemen yang harus dimiliki oleh media pembelajaran.

### 2. Navigasi halaman

Navigasi halaman ialah tombol yang digunakan untuk *next* and *back*. Siswa dapat membuka halaman yang diinginkan.

### 3. *Control link* dan menu

Control link dan menu yaitu objek yang berupa tulisan, icon, dan gambar yang diberikan *hyperlink*, sehingga jika objek tersebut diklik maka MPI akan menampilkan halaman atau objek lain yang diinginkan

### 4. *Animation*

kontrol animasi merupakan button untuk menjalankan animasi. fungsi button tersebut dibuat sesuai dengan jenis animasi yang akan diatur.

### 5. *Quiz*

Dalam mekanisme pembuatan *quiz* harus ada yang namanya aksi-reaksi maksudnya adalah ketika sebuah program berupa kuis, siswa dituntut untuk menjawab soal yang diberikan kemudian MPI memberi *feedback* berupa jawaban yang benar pada soal tersebut [13].

#### 2.3.3 komponen Multimedia Interaktif

Dalam buku *Applied Approach* karangan Cepi Safruddin Abd Jabar dkk, (Gayestik, 1992) memaknai multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan,

menyajikan, dan mengakses kembali informasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, atau animasi [14].

## 2.4 Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sangatlah dibutuhkan, dikarenakan media komputer mempunyai cirikhas yang bisa memudahkan pemahaman pada saat proses pembelajaran. Ada beberapa manfaat menggunakan komputer dalam pembelajaran:

1. Komputer dapat menyediakan berbagai jenis modalitas belajar siswa.
2. Memudahkan dalam penjelasan materi sehingga lebih efisien dan efektif.
3. Tampilan bisa disesuaikan dengan keingan pembuat media sehingga lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa.
4. Media yang terdapat audio, visual, dan kinestetik dapat memicu Meningkatkan minat peserta didik untuk belajar
5. Memungkinkan siswa merespon secara langsung media pembelajaran dan menumbuhkan kreatifitas peserta didik[10].

## 2.5 Macam-Macam Pembelajaran Komputer R Y

### 2.5.1 Model Drils

Model drills adalah metode pembelajaran latihan oleh siswa terhadap materi yang sudah diajarkan. Melalui model drills kebiasaan latihan akan dilakukan secara terus menerus sehingga akan ditanamkan kebiasaan. Dengan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang, maka akan terbentuk

sebuah kebiasaan pada siswa. Melalui model ini, maka akan memperdalam pemahaman pelajaran pada siswa. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengerjakan berbagai mata pelajaran dan kecakapan[10].

### 2.5.2 Model Tutorial

Model tutorial pada dasarnya memberikan konsep atau bantuan kepada siswa agar bisa tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tutorial adalah sebuah bentuk model pembelajaran yang dilakukan oleh seorang ahli dengan cara memberikan sebuah arahan atau petunjuk kepada siswa. Ada banyak contoh model pembelajaran berdasarkan tutorial seperti demonstrasi, metode tutor sebaya, memberikan bahan evaluasi dan lain-lain. Menurut Rosman (2009; 42) model tutorial menggunakan komputer adalah proses pembelajaran dengan bantuan software komputer yang berisi soal soal evaluasi dan materi pembelajaran. Tujuan model tutorial yang pertama, meningkatkan pemahaman peserta didik yang sudah diberikan melalui software pembelajaran. kedua, meningkatkan kemampuan dan skil peserta didik dalam *problem solving* [15].

### 2.5.3 Model Simulasi

Model simulasi adalah sebuah strategi pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar melalui perumpamaan atau penciptaan tiruan yang hampir sama dengan keadaan yang sebenarnya. Model pembelajaran simulasi bisa dilakukan dalam bentuk animasi yang menarik, hidup, dan

memadukan beberapa elemen seperti gambar, suara, tulisan, dan lain-lain sehingga pembelajaran berjalan dalam keadaan tanpa resiko.[10]

#### 2.5.4 Model Instruction Games

*Instruction games* adalah salah satu metode pembelajaran dalam bentuk permainan yang mendidik sehingga memberikan pengalaman belajar baru dan dapat menambah kemampuan siswa. Memanfaatkan gim. Pendidikan berfungsi untuk pembelajaran dikelas menyenangkan dan hidup sehingga siswa pada saat belajar menjadi bersemangat dalam melakukan aktivitas [10].

### 2.6 Articulate Storyline

#### 2.6.1 Pengertian Articulate Storyline

*Articulate storyline* merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *global incorporation* yang salah satu fungsinya untuk membantu para guru atau siapapun dalam merancang pembelajaran berbasis digital baik itu profesional ataupun pemula. Darmawan (2016) menyatakan *articulate storyline* ialah perangkat lunak/aplikasi yang didukung oleh *System Smart Brainware* yang membantu desainer memformat CD, halaman web pribadi, dan *word processing*, melalui template yang di publish baik *offline* maupun *online*[16]. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak untuk mengembangkan kursus online dan *e-learning* interaktif. Antarmukanya sangat mendekati dengan *Microsoft PowerPoint*, tetapi menawarkan fungsi yang jauh lebih memudahkan sehingga guru yang masih awam dalam



menggunakan aplikasi tersebut akan cukup membantu pada proses perancangan media pembelajaran interaktif [17].

### 2.6.2 Kelebihan Articulate Storiline

Berikut ada beberapa kelebihan *Articulate storyline* yaitu :

1. Memiliki fitur penambahan mulai dari link url dan tombol, character, berbagai macam kuis, terdapat juga layer yang bisa memisahkan objek yang satu dengan lainnya.
2. Terdapat trigger untuk mengarahkan tombol sesuai dengan kemauan perancang.
3. Selain itu terdapat berbagai format publish seperti *Articulate storyline* online, html, CD , dan word sehingga hasil produknya terlihat lebih komprehensif, interaktif dan efektif.
4. Software ini memiliki berbagai fitur seperti layer kerja berupa *scene* dan slide, video, suara, character, gambar dan link Url dari website sehingga dapat membuat sumber materi menjadi lebih lengkap dan menarik.
5. Komponen yang tersedia pada *articulate storyline* berupa audio dan visual sehingga dapat membuat masing-masing siswa lebih memaksimal dalam penerimaan materi. Media yang sudah dirancang menggunakan *articulate storyline* bisa diakses offline maupun online, cd, LMS [18].

### 2.6.3 Sejarah Microsoft Word

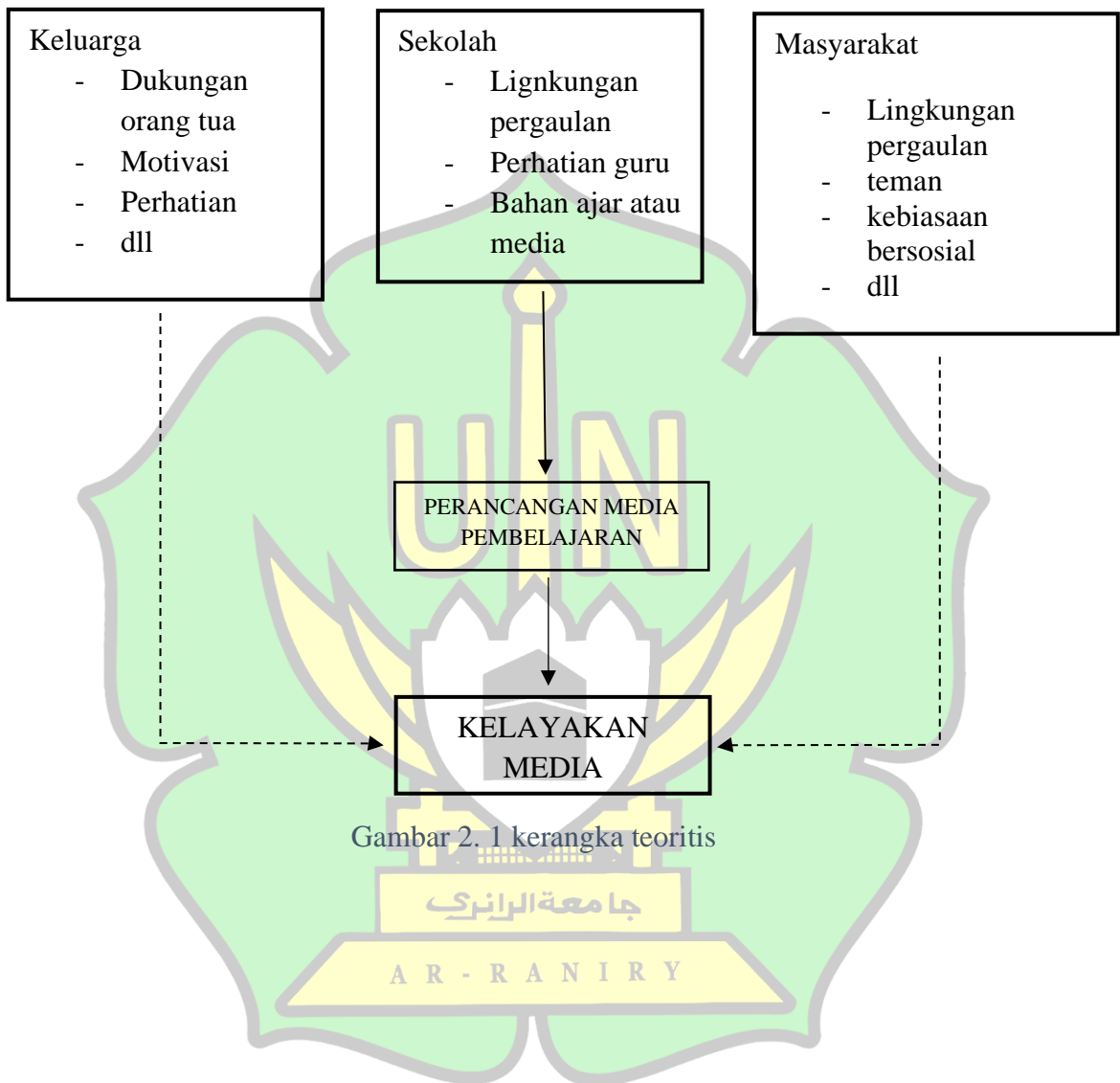
*Microsoft word* ialah software pengolah kata sering juga disebut sebagai aplikasi perkantoran banyak manfaat yang bisa kita dapatkan dari software ini bisa digunakan seperti membuat sebuah paper/tugas, menginput data, karya ilmiah dan lain-lain. Pada awal diterbitkan *software* yaitu pada tahun 1983 diberi nama *multi-tool word* khusus *xenix*, dan ada juga model-model lain yang dikembangkan untuk berbagai sistem operasi seperti *apple macintosh* (1984), *DOS* (1983), *OS/2*, *SCO UNIX* dan *microsoft windows* (1989). Setelah menjadi bagian dari *microsoft office* system 2003 dan 2007 diberi nama *Microsoft office word* (wali, 2018) [19].

Pada era 4.0 hampir semua pekerjaan membutuhkan komputer sebagai media dalam membantu pekerjaan begitu juga dengan aplikasi *Microsoft word* yang sangat berguna disetiap kalangan baik anak-anak, pemuda bahkan orang dewasa. Banyak yang menggunakan *software* ini untuk membantu atau menyelesaikan pekerjaan seperti orang-orang yang bekerja diperkantoran, mahasiswa dalam mengerjakan tugas dan lain-lain begitu juga dengan guru banyak kemudahan yang didapatkan menggunakan *software* ms.word diantara lebih menghemat waktu, menghemat kertas dan lain-lain.

### 2.6.4 Kerangka Teoritis

Sudah banyak penelitian yang membahas manfaat media interaktif dalam pembelajaran dan terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satu manfaat kegunaan media pembelajaran adalah menumbuhkan semangat

dan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media yang menarik maka perhatian siswa terhadap materi pembelajaran akan lebih meningkat [20].



Gambar 2. 1 kerangka teoritis

Dari bagan diatas seya lebih berfokus pada penelitian menguji kelayakan media pembelajaran terhadap proses belajar siswa. Dengan memanfaatkan media diharapkan siswa dapat menguasai atau memahami materi yang disampaikan sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan pada pelajaran TIK. Dalam proses kegiatan belajar mengajar TIK dbutuhkan interaksi atau keterlibatan guru dan pesertadidik secara optimal. Untuk mecancapai tersebut salah satunya dengan cara menciptakan suasana kelas baru atau inovasi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis artuculate storyline. Penggunaan media tersebut merupakan cara untuk menarik perhatian siswa supaya tidak terkesan membosankan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk pelajaran TIK.

#### **2.6.5 Hipotesis Penelitian**

Berkaitan dengan uji kelayakan modul, hal yang dicermati ialah apakah modul yang dikembangkan sudah sesuai dengan konsep pengetahuan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (BNSP, 2016; Depdiknas, 2008). Kelayakan modul diukur bila telah memenuhi kevalidan isi/materi, kevalidan desain bahan ajar yang dikembangkan, kepraktisan pembelajaran, dan keterbacaan (BNSP, 2016; Depdiknas, 2008; Kemenristekdikti, 2017). Validitas dan kepraktisan ini dapat diperoleh melalui angket dari penilaian para pakar di bidangnya (BNSP, 2016) [21].

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian teoritis di atas, maka disusun hipotesis penelitian berikut:

Ho : Media pembelajaran menggunakan Articulate storyline 8 tidak layak diterapkan pada proses belajar TIK siswa kelas IX SMP N 1 KLUET TENGAH.

Ha : Media pembelajaran menggunakan Articulate storyline 8 layak diterapkan pada proses belajar TIK siswa kelas IX SMP N 1 KLUET TENGAH.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian**

##### **3.1.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang akan penulis lakukan adalah dengan menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif dan sesuai dengan rumusan masalah. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, dan data pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

##### **3.1.2 pendekatan Penelitian**

Studi ini memakai penelitian kuantitatif yang mengacu pada analisa informasi berupa angka, yang bertujuan memperoleh gambaran tentang suatu keadaan menurut data yang ditemui dari proses mengumpulkan data, serta analisa data dengan mempraktikkan prosedur hingga jadi data baru yang bisa digunakan untuk menganalisa terpaut permasalahan yang sedang diteliti.

#### **3.2 Subyek Penelitian dan Sumber Data**

##### **3.2.1 Subyek Penelitian**

Lokasi peneletian ini dilakukan di SMPN 1 KLUET TENGAH, subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IX dengan total 122, jumlah siswa yang digunakan dalam sample ini adalah 30 siswa untuk uji coba produk akhir atau uji coba lapangan

### 3.2.2 sumber data

Penelitian ini menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber datanya adalah primer.

## 3.3 Teknik pengumpulan data

### 3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan wawancara bersema guru yang bersangkutan dan ikut serta dalam membantu dan mengamati pada saat proses pembelajaran. Observasi ini berguna untuk mengetahui kebutuhan apa saja sebelum membuat sebuah produk.

### 3.3.2 Wawancara

Wawancara untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Wawancara yang dilakukan dilakukan terhadap ahli media, selanjutnya ahli materi untuk mengetahui apakah materi yang di dalam media tersebut cocok.

### 3.3.3 Angket

Instrumen angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data mengenai respon atau tanggapan peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut

Tabel 3. 1 Tabel Kategori/Keterangan

Presentase pencapaian	keterangan	angka
81 – 100 %	Sangat setuju	5
61 – 80 %	setuju	4
41 – 60 %	Ragu-ragu	3
20 – 40 %	Tidak setuju	2
0-20%	Sangat tidak setuju	1

Hasil angket respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus [12]

$$P = \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Jumlah Skor kategori}} \times 100\%$$

### 3.4 Teknik analisis data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data. Data-data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan pada siswa kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah. Pertanyaan di dalam angket ini ditujukan untuk ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Adapun pertanyaannya adalah sebagai berikut :



Tabel 3. 2 Indikator Penilaian Ahli Media

No	Indikator penilaian	Pernyataan	No. Butir	Jumlah
1	Pengoperasian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan petunjuk penggunaan</li> <li>• Kemudahan dalam pengoperasian program</li> <li>• Penggunaan tombol sesuai fungsi</li> </ul>	1  2  3	3
2	Penilaian media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan huruf</li> <li>• Desain media</li> <li>• Tata letak tombol navigasi</li> <li>• Penggunaan gambar, video dan animasi</li> </ul>	1  2  3  4	4
Jumlah butir				7

Tabel 3. 3 Indikator Penilaian Ahli Materi

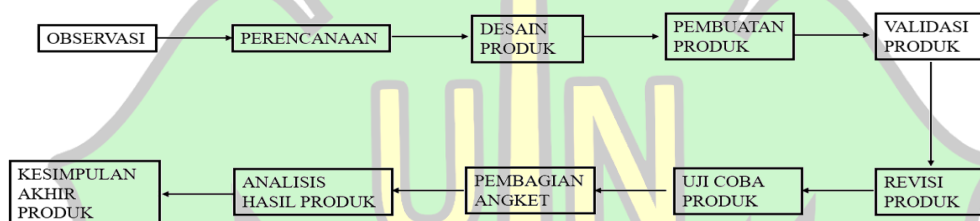
no	Indiator penilaian	Pernyataan	No butir	Jumlah
1	Penyajian materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berisi materi tentang operasi pengolah kata</li> <li>• Berisi modul, video, tutorial pengoperasian Microsoft word</li> <li>• Kejelasan Bahasa</li> <li>• Gambar, animasi dan evaluasi</li> </ul>	1 2 3 4	4
2	manfaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik perhatian</li> <li>• Kemudahan pemahaman</li> <li>• Pembelajaran mandiri</li> </ul>	1 2 3	3
Jumlah butir				7

Tabel 3. 4 Indikator Penilaian Media Pembelajaran Untuk Siswa

no	Indiator penilaian	pernyataan	No butir	Jumlah
1	Tampilan atau desain media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemenarikan media pembelajaran</li> <li>• Kejelasan penggunaan media</li> <li>• Kejelasan gambar, huruf dan animasi</li> </ul>	1 2 3	3
2	pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudahan pemahaman siswa</li> <li>• Kejelasan materi</li> <li>• Mempermudah proses pembelajaran</li> <li>• Keterkaitan materi dengan media</li> </ul>	1 2 3 4	4
3	Hasil ujian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soal evaluasi</li> </ul>	1	1
Jumlah Butir				8

### 3.5 Rancangan Penelitian

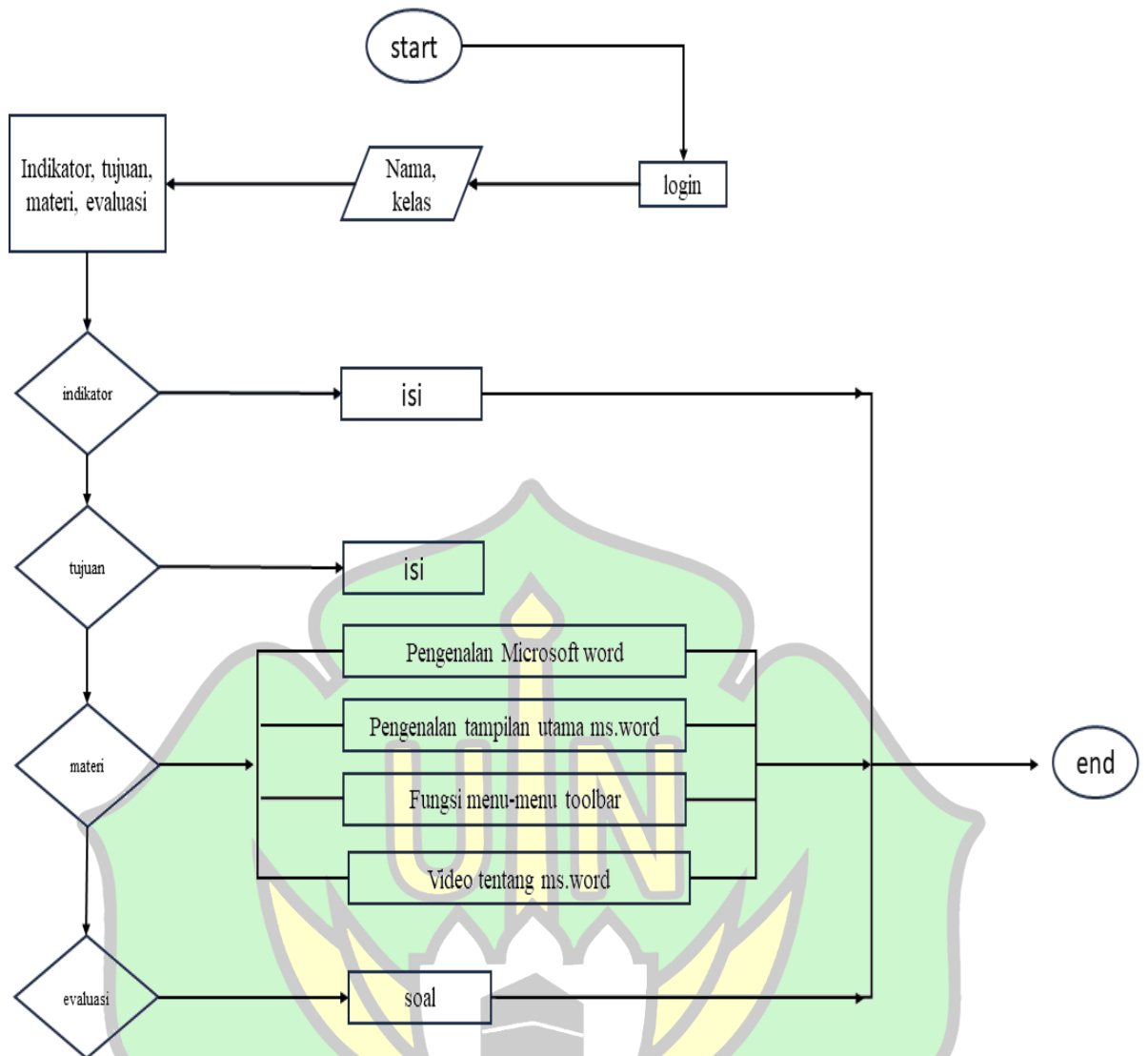
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2016) penelitian pengembangan ialah suatu metode penelitian yang digunakan untuk membuat sebuah produk dengan tujuan tertentu, dan menguji kelayakan produk yang telah dibuat. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk sebuah media pembelajaran dengan menggunakan articulate storyline. Tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan R&D

#### 3.5.1 Perencanaan Produk

Perencanaan dalam penelitian ini dimulai dari awal yaitu dengan menentukan tema atau kerangka media, perencanaan rancangan desain yang menarik dalam pembuatan media pembelajaran. Perencanaan ini bertujuan sebagai kerangka awal dalam pembuatan media pembelajaran sehingga kedepannya akan mempermudah desain. Dalam merancang media ini untuk menggambarkan setiap alur aplikasi dari awal hingga akhir, diperlukan flowchart untuk menggambarkan setiap tahapan, contohnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Flowchart media

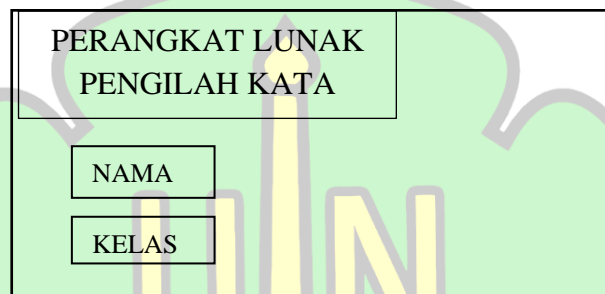
جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

### 3.5.2 Desain produk

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan *template* tampilan, memilih warna yang sesuai dengan template, membuat animasi dan karakter-karakter yang menarik dan sesuai dengan materi *software Articulate storyline*.

#### 1. Desain tampilan awal media



PERANGKAT LUNAK  
PENGILAH KATA

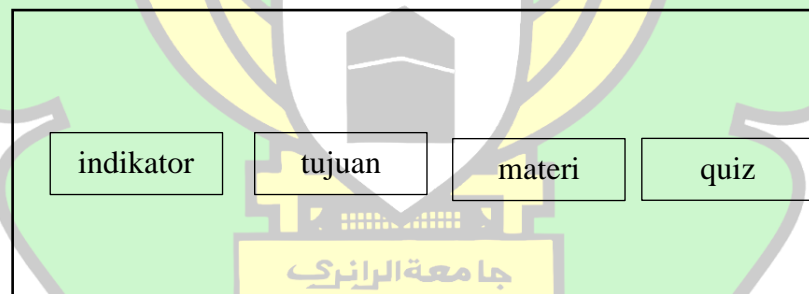
NAMA

KELAS

The image shows a screenshot of a software interface. At the top, there is a title box containing the text 'PERANGKAT LUNAK' and 'PENGILAH KATA'. Below the title, there are two input fields: one labeled 'NAMA' and another labeled 'KELAS'. The background features a large, stylized green and yellow logo of UIN Ar-Raniry.

Gambar 3. 3 tampilan awal

#### 2. Desain tampilan menu



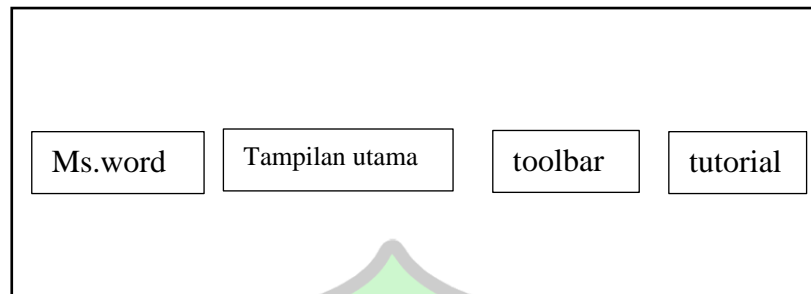
indikator    tujuan    materi    quiz

جامعة الرانيري

The image shows a screenshot of a menu screen. It features four buttons arranged horizontally: 'indikator', 'tujuan', 'materi', and 'quiz'. Below the buttons, there is a banner with the text 'جامعة الرانيري' (UIN Ar-Raniry) in Arabic script. The background is a light green color with a faint watermark of the university's logo.

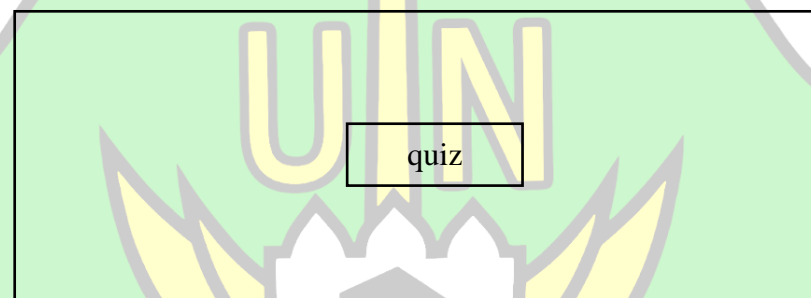
Gambar 3. 4 Tampilan Menu

### 3. Tampilan menu materi



Gambar 3. 5 Tampilan Menu Materi

### 4. Tampilan menu evaluasi



Gambar 3. 6 Tampilan Quiz

#### 3.5.1 Pembuatan produk

Setelah mendesain awal media selanjutnya membuat media tersebut dengan memasukkan data-data yang dibutuhkan berdasarkan *prototype* yang telah dirancang sebelumnya.

#### 3.5.2 Validasi Produk

Setelah merancang produk, langkah selanjutnya adalah verifikasi ahli media dan ahli materi untuk menilai atau mengevaluasi kualitas media pembelajaran. Validasi tersebut bertujuan untuk memastikan ada atau benar atau untuk memastikan sesuatu itu benar.

### 3.5.3 Revisi Produk

Produk direvisi setelah mengetahui apa saja penilain dari ahli media dan ahli materi, jika ada kekurang pada media tersebut, media akan disesuaikan dengan kebutuhan penilaian.

### 3.5.4 Uji Coba

Tahap uji coba ini dilakukan setelah revisi terakhir, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan siswa terhadap media pembelajarannya yang telah dibuat.

### 3.5.5 Pembagian Angket

Pembagian angket dilakukan setelah menguji media pembelajaran yang udah dibuat kepada siswa, tujuannya adalah anket tersebut untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran

### 3.5.6 Analisis Produk dan Hasil Produk

Setelah angket dibagikan selanjutnya diperlukan analisis lebih untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat.



## BAB IV

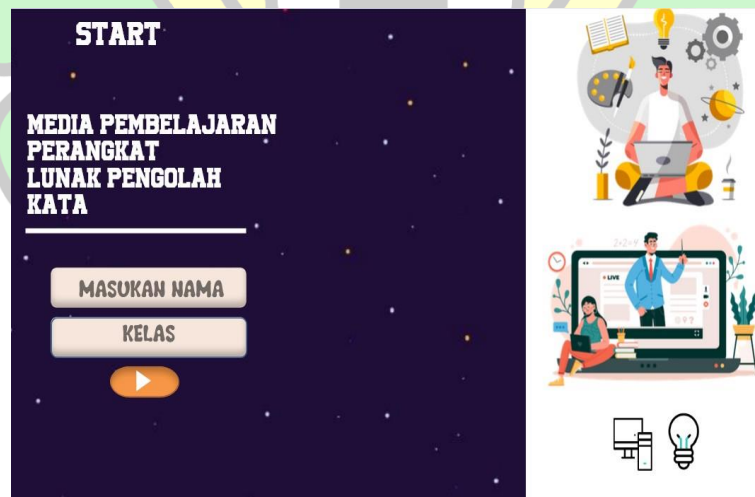
### HASIL DAN KESIMPULAN

#### 4.1 HASIL

##### 4.1.1 Pembuatan produk

Sebelum merancang atau membuat produk media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata, peneliti melakukan diskusi dengan guru dan siswa. Selanjutnya membuat desain alur media pembelajaran yaitu flowchart dan storyboard, kemudian mencari bahan-bahan untuk medisain sebagai bahan pendukung dalam pembuatan produk. Produk awal yang berupa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran simulasi digital materi pengelolaan perangkat lunak pengolah kata adalah sebagai berikut:

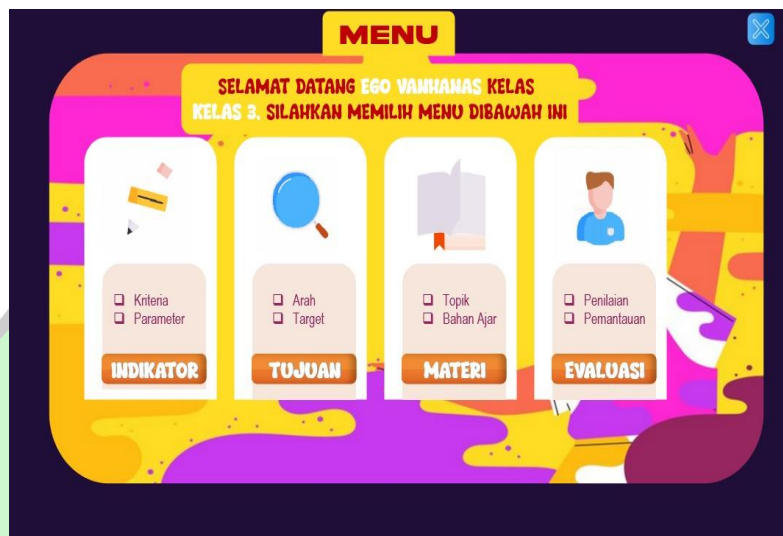
1. Tampilan Awal/Start



Gambar 4. 1 menu tampilan awal

Pada tampilan awal ini bersisi beberapa menu input seperti memasukan nama dan kelas. Pada saat membukan media pembelajaran interaktif ini siswa diarahkan memasukan nama dan kelas sebelum memulai pembelajaran kemudian mengklik tombol dibawah kelas untuk menuju halaman utama.

## 2. Halaman Utama



Gambar 4. 2 Tampilan Menu

Halaman utama berisi tombol pengoperasian yaitu:

- a. indikator
- b. tujuan
- c. materi
- d. evaluasi
- e. tombol exit

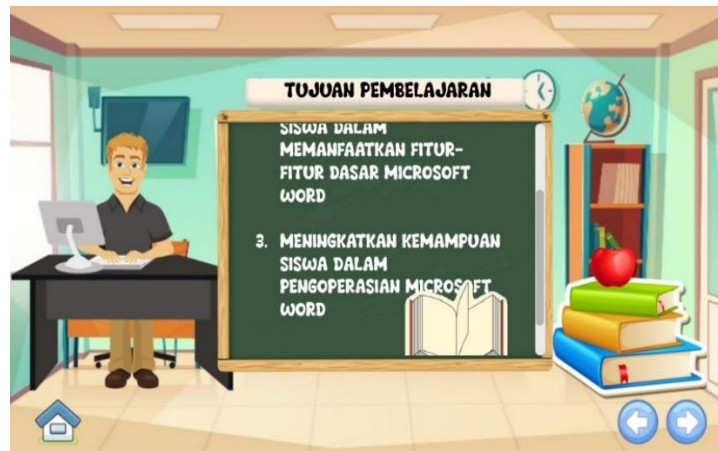
### 3. Menu indikator



*Gambar 4. 3 Tampilan Indikator*

Indikator pembelajaran adalah acuan atau petunjuk yang digunakan untuk mengamati atau menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Indikator pembelajaran mencerminkan perilaku atau hasil konkret yang dapat diamati atau diukur menggambarkan kemampuan atau pengetahuan, sikap dan kerampilan yang diharapkan siswa dapat tercapai setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Indikator ini membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif [22].

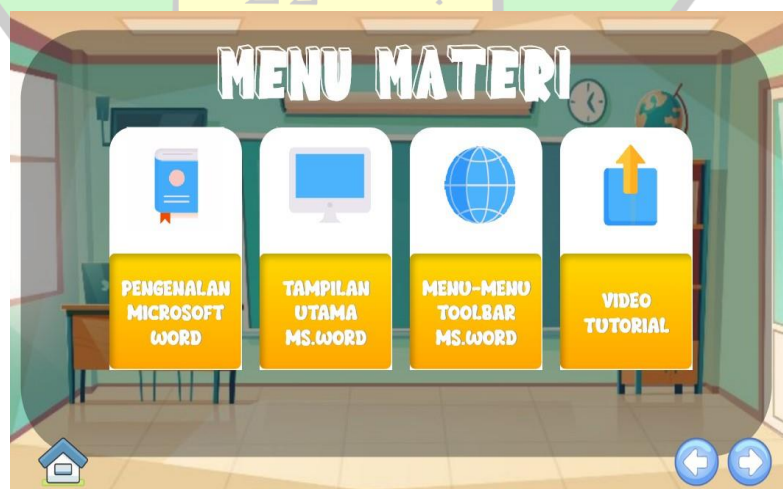
#### 4. Menu Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 4 Tampilan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan hasil yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran membantu dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan jelas dan terarah. Tujuan ini dapat mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan proses berpikir.

#### 5. Menu Materi



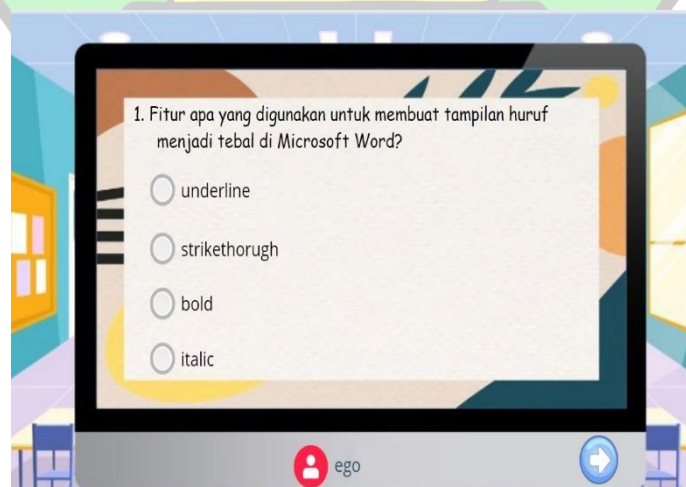
Gambar 4. 5 Tampilan Menu materi

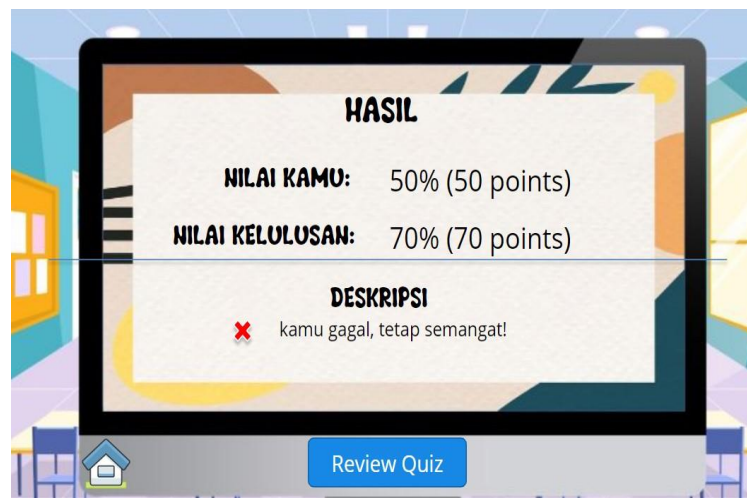
Pada menu ini terdapat materi materi yang membahas tentang perangkat lunak pengolah kata lengkap dengan video tutorial untuk memudahkan siswa dalam memahami materi materi yang di ajarkan, terdapat beberapa menu utama :

- a. pengenalan *Microsoft word*
  - b. tampilan utama *Microsoft word*
  - c. Menu menu toolbar *Microsoft word*
  - d. video tutorial
6. Menu evaluasi



Gambar 4. 6 Tampilan Input Menu Evaluasi





Gambar 4. 7 Tampilan Skor

Pada halaman ini siswa akan diberi sebuah petunjuk bagaimana cara menjawab soal dengan materi yang sudah dipelajari. Seperti mengisi nama, pilih salah satu jawaban yang menurut anda benar. Setelah itu tinggal mengklik tombol yang berwarna kuning untuk lanjut mengerjakan soal. Pada menu evaluasi terdapat 10 soal, dengan nilai masing-masing soal memiliki nilai 10 points, sehingga apabila siswa menjawab 10 pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan skor 100. Sebagai contoh satu orang siswa menjawab 10 pertanyaan, hanya 5 soal yang dijawab benar dengan nilai 50 points, sehingga siswa tersebut dinyatakan gagal dikarenakan nilai yang didapatkan masih berada dibawah kkm yaitu minimal 70 points.

#### 4.1.2 Validasi Produk

Setelah perancangan media pembelajaran selesai, Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi ke ahli media 1 dan 2, kemudian diperiksa oleh ahli media apa saja kekurangan dari media tersebut, jika terdapat kekurangan maka akan direvisi kembali sesuai dengan saran dari ahli media satu dan dua.

Setelah validasi ahli media selesai langkah selanjutnya adalah validasi ahli materi untuk melihat apakah materi sesuai dengan bahan yang akan diajarkan, jika tidak sesuai akan dilakukan revisi mengenai materi.

### 1. Ahli media

Validasi ahli media pertama memperoleh nilai poin 5 disemua pertanyaan dengan kategori “ sangat bagus sekali ”, pada validasi pertama tidak ada revisi dari ahli media, saran yang diberikan “ sudah sangat baik ”. tabelnya dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 4. 1 Hasil Angket Ahli Media Pertama

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi	✓				
2	Aplikasi mudah digunakan	✓				
3	Desain tampilan aplikasi	✓				
4	Warna desain tampilan aplikasi	✓				
5	Penggunaan font dan warna pada aplikasi	✓				
6	Fungsi tombol navigasi	✓				
7	Tata letak isi materi	✓				
8	Kesesuaian tampilan warna tombol pada aplikasi	✓				



9	Kelayakan aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran	✓				
10	Pemilihan jenis huruf, warna huruf, jarak spasi	✓				

Validasi ahli media kedua memperoleh nilai poin 5 pada tujuh pertanyaan dengan kategori “ sangat bagus sekali ” dan poin empat pada e pertanyaan dengan kategori “ sangat bagus “. pada validasi kedua ada sedikit revisi atau saran diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. perhatikan warna yang digunakan, hindari tek yang cerah di background yang cerah.
- b. teks yang dihighlight berikan warna yang berbeda.
- c. bedakan animasi pada tombol *next/back*.

Tabel 4. 2 Hasil Angket Ahli Media Kedua

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi	✓				
2	Aplikasi mudah digunakan	✓				
3	Desain tampilan aplikasi	✓				
4	Warna desain tampilan aplikasi		✓			
5	Penggunaan font dan warna pada aplikasi		✓			



6	Fungsi tombol navigasi	✓				
7	Tata letak isi materi	✓				
8	Kesesuaian tampilan warna tombol pada aplikasi	✓				
9	Kelayakan aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran	✓				
10	Pemilihan jenis huruf, warna huruf, jarak spasi		✓			

## 2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi memperoleh nilai poin 5 disemua pertanyaan dengan kategori “sangat bagus sekali”, pada validasi ahli materi tidak ada revisi sama sekali, saran yang diberikan “pengujian media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata sudah bagus dan mudah dipahami, sukses dan terus ditingkatkan agar lebih baik”. tabelnya dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Angket Ahli Meteri

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi	✓				
2	Aplikasi mudah digunakan	✓				
3	Desain tampilan aplikasi	✓				
4	Warna desain tampilan aplikasi	✓				

5	Penggunaan font dan warna pada aplikasi	✓				
6	Fungsi tombol navigasi	✓				
7	Tata letak isi materi	✓				
8	Kesesuaian tampilan warna tombol pada aplikasi	✓				
9	Kelayakan aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran	✓				
10	Pemilihan jenis huruf, warna huruf, jarak spasi	✓				

#### 4.1.3 Revisi Produk

Setelah validasi ahli media dan materi, maka langkah selanjutnya melakukan revisi pada produk yang sesuai dengan saran dari ahli media 1 dan 2, ahli materi. Dari hasil validasi produk tidak terdapat perubahan yang signifikan. Untuk saran dari ahli media 1 yaitu Mira Maisura, M.Sc “ sudah sangat baik “. Untuk saran dari ahli media 2 yaitu Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M.Sc adalah sebagai berikut :

Sebelum	Sesudah
<p>Tulisan ego dan kelas 1, berwarna putih, terlalu cerah. Sehingga saling bertabrakan dengan warna background</p>	<p>Merubah tulisan ego dak kelas menjadi warna biru, sehingga lebih nyambung dengan warna background</p>
<p>Tulisan yang dihighlight masih berwarna putih</p>	<p>Memberaika warna yang berbeda pada bagian tulisan yang dihighlight</p>

#### 4.1.4 Uji Coba

Uji coba dilakukan setelah semua tahap dari tahap pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, maka langkah selanjutnya adalah uji coba dilapangan yaitu pada kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah dengan cara menampilkan produk

kepada siswa kemudian menjalankan media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata. Hasil dari uji coba media dapat dilihat tabel dibawah ini

Tabel 4. 4 Hasil Angket Siswa

no	Nama	Pernyataan										Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Gustian Ayani	3	5	3	4	4	3	4	4	3	4	37	74%
2	Rivami	4	3	5	5	4	4	3	5	4	4	41	82%
3	Raja Andrea Mauza	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96%
4	Halimatun Sakdiah	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	47	94%
5	Efrilia Muslima	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	96%
6	Fahdi	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	96%
7	Anisa Safriza	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	45	90%
8	Anna Alfathunnisa Anwar	4	5	5	5	4	4	5	3	5	4	44	88%
9	Annisa Rifa Muliani	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	44	88%
10	Adelya Asyura	3	4	4	3	4	5	5	3	5	4	40	80%
11	Asril Mauliza	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	45	90%
12	Rahmat Munandar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
13	Kayla Olnia	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48	96%
14	Delka Yunijar	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	47	94%

15	Karisa Putri	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	<b>46</b>	<b>92%</b>
16	Elfida Wati	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	<b>46</b>	<b>92%</b>
17	Aula Saputra	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	<b>49</b>	<b>98%</b>
18	Arisman	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	<b>44</b>	<b>88%</b>
19	Abib Bila Azhar	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	<b>49</b>	<b>98%</b>
20	Ade Regar Firansyah	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	<b>45</b>	<b>90%</b>
21	Ruki Yani	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	<b>47</b>	<b>94%</b>
22	Rusnita	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	<b>46</b>	<b>92%</b>
23	Suprijal	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	<b>49</b>	<b>98%</b>
24	Supandi	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	<b>47</b>	<b>94%</b>
25	Wiryandi	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	<b>46</b>	<b>92%</b>

#### 4.1.5 Pembagian Angket

Pembagian angket akan diberikan kepada siswa yang telah melakukan uji coba produk media pembelajaran, angket tersebut berisi beberapa buah pertanyaan mengenai kelayakan media, selanjutnya siswa diharuskan mengisi butir-butir pernyataan yang ada pada angket.

#### 4.1.6 Analisa Dan Kesimpulan Produk.

Berikut Analisa dari beberapa ahli media, materi dan hasil validasi dari peserta didik

##### 1. Validasi Ahli Media

Tabel 4. 5 Hasil Angket Siswa

No	Validator	No Butir Soal										Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Mira Maisura, M.Sc	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
2	Aulia Syarif Aziz,S.Kom.,M.Sc	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	47	94%
		<b>Rata-rata</b>										<b>48,5</b>	<b>97%</b>
		<b>Kategori</b>										<b>Sangat Setuju</b>	

Dari tabel diatas diketahui penguji ahli media 1 Mira Maisura, M.Sc memperoleh nilai 50 dengan persentase 100% dengan kategori sangat setuju dan Aulia Syarif Aziz, S.Kom.,M.Sc memperoleh nilai 47 dengan persentase 94% dengan kategori sangat setuju. Kedua ahli media tersebut memperoleh nilai rata rata 48,5 persentase 97% termasuk kedalam kategori sangat setuju. Maka dapat disimpulkan desain dari media pembelajaran yang telah dirancang tersebut sangat setuju untuk diimplementasikan.

## 2. Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 6 Hasil Ahli Materi

No	Validator	Nomor Butir soal										Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Melisa, S.Pd.I	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
		Kategori										Sangat setuju	

Dari table diatas diketahui ahli materi yaitu Melisa, S.Pd.I memperoleh nilai 50 dengan persentase 100% termasuk ke dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran dengan materi perangkat lunak pengolah kata sangat setuju untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas.

## 3. Penilaian Respon Peserta Didik

Penilaian media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata oleh 25 siswa kelas IX/I angket ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata mata pelajaran TIK. Angket ini terdapat 10 pernyataan mengenai tentang materi dan media pembelajaran, hasilnya dapat dilihat seperti dibawah ini

Tabel 4. 7 Hasil Rata-Rata angket Siswa

No	Pernyataan	jumlah	persentase
1	Materi dan video yang disajikan pada media pembelajaran mudah saya pahami	106	85%
2	Desain tampilan atau media pembelajaran yang digunakan menarik	121	97%
3	Penggunaan media pembelajaran yang digunakan sangat mudah	119	95%
4	Jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran ini sederhana dan mudah dibaca	121	97%
5	Relavan antara materi dan soal evaluasi yang ada dalam media pembelajaran tersebut	111	89%
6	Media pembelajaran ini menyajikan soal – soal latihan yang dapat membantu menguji pemahaman saya perangkat lunak pengolah kata/ms.word	106	85%
7	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini membantu saya dalam memahami pengoperasian perangkat lunak pengolah kata	113	90%
8	Dengan adanya media pembelajaran ini memudahkan saya belajar secara mandiri saat tidak guru	116	93%



9	Gaya bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah dipahami	117	94%
10	Media pembelajaran ini memberikan suasana baru dalam belajar	116	93%
<b>Jumlah</b>		<b>1146</b>	917%
<b>Rata-Rata</b>		<b>114,6</b>	<b>91,6%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat setuju</b>	

Uji coba media pembelajaran dilakukan pada SMPN 1 Kluet Tengah pada sampel 25 orang yaitu kelas IX/1, percobaan berlangsung selama satu jam, percobaan ini dilakukan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran tersebut kemudian dilanjutkan dengan mengisi angket untuk mengetahui seberapa baik media pembelajaran dalam membantu pemahaman siswa. Hasil pengujian media tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,6% yang dapat diambil kesimpulan bahwa media yang digunakan berjalan dengan baik dan dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Media ini dapat membantu siswa memberikan suasana baru yang sebelumnya hanya belajar menggunakan sistem tradisional yaitu buku, sekarang dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih meningkatkan pemahaman siswa dikarenakan sudah dilengkapi dengan video, gambar, animasi, dan soal evaluasi.

#### 4. Uji Validitas Instrumen

Untuk mencari uji validitas instrument menggunakan rumus *korelasi product moment pearson*, rumus tersebut digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh *variable x* terhadap *variable y*. Jika  $r_{xy}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima yang berarti X dan Y berhubungan. Jika  $r_{xy}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$ , maka  $H_o$  diterima, yang berarti X dan Y tidak berhubungan. Pada penelitian ini terdapat instrumen terdiri 10 pertanyaan. Responden pada penelitian ini dilakukan oleh sampel IX/1 sebanya 25 orang, sehingga  $r_{tabel}$  dengan jumlah responden untuk 25 uji 2 arah 25-2 mendapatkan nilai objek 0.3961 dengan nilai  $r_{tabel}$  yang telah ditetapkan. Selanjutnya temukan nilai  $r_{xy}$  dengan memasukkan data kedalam rumus *korelasi pearson product moment*. Hasil Validitas instrumen untuk produk media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Validitas Instrumen

No soal	Rxy	Rtabel	Status
1	0,714472	0,3961	valid
2	0,506277	0,3961	valid
3	0,712814	0,3961	valid
4	0,593768	0,3961	valid
5	0,455937	0,3961	valid
6	0,43742	0,3961	valid
7	0,40174	0,3961	valid
8	0,463866	0,3961	valid
9	0,611904	0,3961	valid
10	0,522141	0,3961	valid

## 5. Uji Reliabilitas

Pengujian media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata ini menggunakan teknik pengujian reliabilitas *internal consistency* yaitu cukup mencoba instrument dalam sekali tes pada subjek penelitian. Hasil analisis dapat digunakan untuk mengetahui reliabilitas instrumen. Teknik uji menggunakan Alfa Cronbach, tabelnya bisa dilihat dibawah ini [23].

Tabel 4. 9 Cronbach Alfa

koefesien reliabilitas Guilford	
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

Dari tabel diatas pada setiap kategori memiliki range yang berbeda dari nilai yang terendah yaitu  $r_{11}$  lebih kecil sama dengan 0,20 dan lebih besar sama dengan 0,00. Diketahui  $r_{11} = 0,717$  yang dimana nilai tersebut didapatkan dari rumus croncabach alfa sehingga mendapatkan intreprestasi reliabel.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas

<b>Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alfa</b>	
<b>Koefesien</b>	<b>interpretasi</b>
0,717	Reliabel

## 4.2 Pembahasan

Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline materi perangkat lunak pengolah kata, dimulai membuat alur atau flowchart sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran, dan output atau publish articulate storyline dalam bentuk HTML sehingga bisa diakses lewat laptop dan handphone. Dalam buku Applied Approach karangan Cepi Safruddin Abd Jabar dkk, (Gayestik, 1992) memaknai multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, atau animasi [14].

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode R&D diawali dengan observasi, perencanaan, desain produk, pembuatan produk, revisi, pengujian, penyebaran, angket, Analisa dan kesimpulan produk. Kemudian lanjut ke tahap validasi ahli media dan ahli materi dan mendapatkan sedikit revisi pada bagian font, dan untuk ahli media tidak ada revisi. Tujuan validasi tersebut untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum diterapka kepada siswa. Hasil yang diperoleh dari ahli media dengan persentase 97% dalam kategori sangat setuju dan untuk ahli materi mendapatkan persentase 100% dalam kategori sangat

setuju. Untuk respon siswa mengenai media pembelajaran mendapatkan nilai dengan persentase 91,6% dengan kategori sangat setuju. Dan dari hasil validasi

Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran perangkat lunak pengolahan kata dapat membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga media pembelajaran layak diterapkan pada proses pembelajaran.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

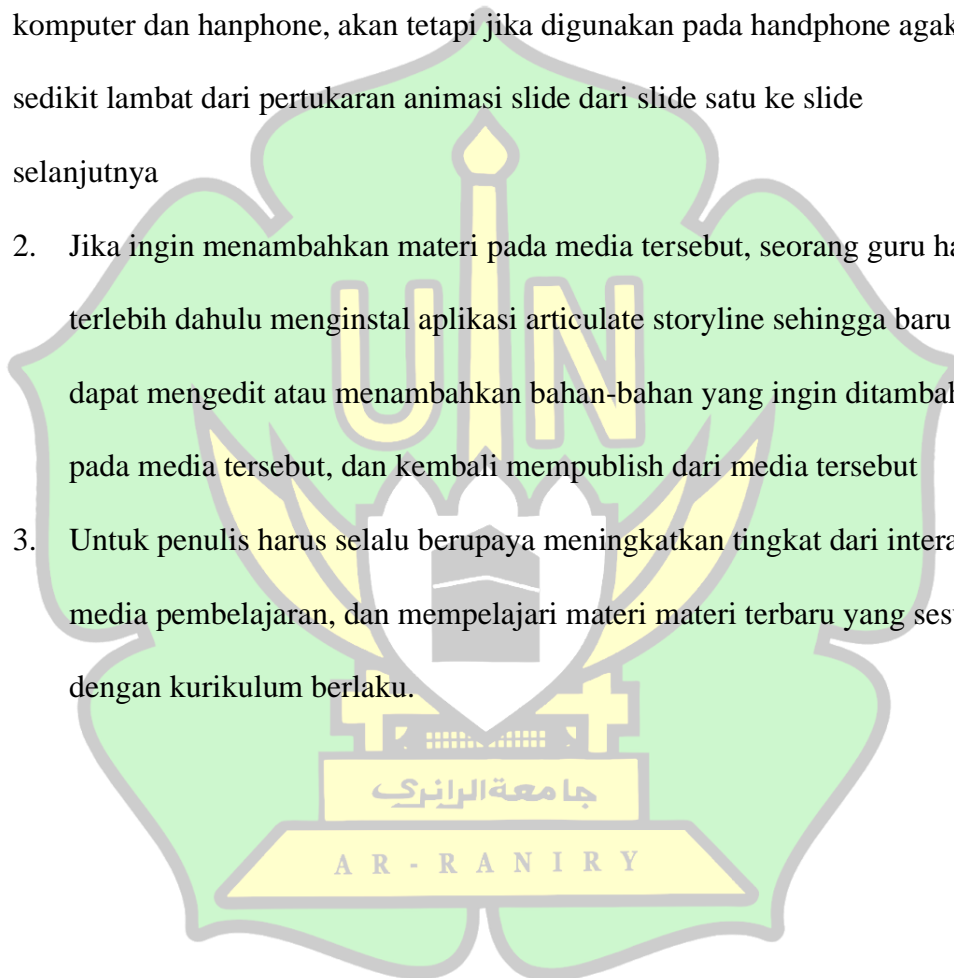
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis maka dapat disimpulkan :

1. Perancangan media pada penelitian ini menggunakan aplikasi *articulate storyline*, diawali dengan membuat *flowchart* untuk alur media yang akan dirancang, dimulai dari halaman awal/start, kemudian masuk kedalam halaman utama dan terdapat beberapa menu seperti indikator, tujuan, materi dan video tutorial. Penelitian ini menggunakan metode R&D yang terdiri dari 10 tahap yaitu, Observasi, perencanaan, desain produk, pembuatan produk, validasi produk, revisi, uji coba, pembagian angket, Analisa dan kesimpulan produk.
2. Hasil analisis angket yang diberikan kepada ahli media untuk divalidasi media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata diperoleh nilai rata-rata 48,5 dengan presentase 97%. Dan hasil analisis angket yang diberikan kepada ahli materi untuk divalidasi materi pada media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata diperoleh dengan presentase 100%. Untuk hasil analisis angket ahli media dan ahli materi dikategorikan sudah sangat setuju, sehingga sudah dapat digunakan untuk mata TIK materi perangkat lunak pengolah kata.
3. Hasil analisis angket yang diberikan kepada peserta didik kelas IX di SMP Negeri 1 Kluet Tengah untuk penilaian terhadap media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata diperoleh nilai rata-rata 114,6 dengan presentase 91,6% dapat dikategorikan sudah sangat setuju oleh peserta didik

untuk diterapkan pada mata pelajaran TIK, sehingga media ini sudah dapat digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran informatika khususnya pada materi algoritma pemrograman.

## 5.2 Saran

1. Media pembelajaran perangkat lunak pengolah kata layak digunakan di media komputer dan handphone, akan tetapi jika digunakan pada handphone agak sedikit lambat dari pertukaran animasi slide dari slide satu ke slide selanjutnya
2. Jika ingin menambahkan materi pada media tersebut, seorang guru harus terlebih dahulu menginstal aplikasi articulate storyline sehingga baru dapat mengedit atau menambahkan bahan-bahan yang ingin ditambahkan pada media tersebut, dan kembali mempublish dari media tersebut
3. Untuk penulis harus selalu berupaya meningkatkan tingkat dari interaktif media pembelajaran, dan mempelajari materi materi terbaru yang sesuai dengan kurikulum berlaku.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Q. Zaman and D. Retnani, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI DI SURABAYA SELATAN," 2015.
- [2] G. Mawardi, T. Iriani, and D. Daryati, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH KOMPETENSI PEMBELAJARAN POKOK MATERI KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR," *Jurnal PenSil*, vol. 8, no. 1, pp. 24–30, Apr. 2019, doi: 10.21009/jpensil.v8i1.8485.
- [3] E. Priyambodo, A. Wiyarsi, D. R. Lis, and P. Sari, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA EFFECTS OF INSTRUCTIONAL MEDIA IN WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING BERBASIS WEB ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION."
- [4] Fikhri M. dkk, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIK KELAS XI BERBASIS MULTIMEDIA DI MAS ASY-SYARIF KOTOLAWEH," 2022. [Online]. Available: <https://irje.org/index.php/irje>
- [5] R. Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3," *Indonesian Language Education and Literature*, vol. 6, no. 1, p. 84, Dec. 2020, doi: 10.24235/ileal.v6i1.7225.
- [6] Rasyid Karo-Karo I, "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN," 2018.
- [7] H. P. Putri and N. Nurafni, "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 3, no. 6, pp. 3538–3543, Jul. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.986.
- [8] D. Wahyudin, "MODEL PEMBELAJARAN ICARE PADA KURIKULUM MATA PELAJARAN TIK DI SMP (ICARE based Instructional Model on ICT Curriculum in Yunior Secondary School)."
- [9] H. Saepul Anwar, "PENGGUNAAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MODEL PEMBELAJARAN POE2WE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN FISIKA."



- [10] S. Pd. , M. P. Dr. Nurdyansyah, *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019.
- [11] A. Zaini, D. Dakwah, K. Stain, and K. Abstrak, “DAKWAH MELALUI MEDIA CETAK,” 2014.
- [12] Karo-Karo R, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik.”
- [13] Surjono H, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281: UNY Press, 2017.
- [14] c.s.d Abd jabar, *APPLIED APPROACH*. UNY Press, 2015.
- [15] astuty sriwahuni Tarigan, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPUTER KETERAMPILAN DAN PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI),” 2020.
- [16] S. Setyaningsih 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,” 2020.
- [17] I. Leztiyani, “OPTIMALISASI PENGGUNAAN ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA,” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [18] R. Kurnia Sari and N. Harjono, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD,” *JP2*, vol. 4, no. 1, pp. 122–130, 2021.
- [19] M. Ropianto and D. Maherdi, “SEJARAH DAN MANFAAT MICROSOFT OFFICE DARI MASA KE MASA PENGANTAR APLIKASI KOMPUTER.”
- [20] T. Nurrita, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA,” 2018.
- [21] M. Syamsussabri, “Kelayakan Modul Pencemaran Lingkungan Berbasis Environmental Worldview dan Environmental Attitudes,” 2019. [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

- [22] T. Hapsari Utami, J. Matematika, and F. U. JISemarang, “INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN,” 2010. [Online]. Available: <http://www.cpass.umontreal.ca/do>
- [23] F. Yusup Program Studi Tadris Biologi and F. Tarbiyah dan Keguruan, “UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF,” *Januari-Juni*, vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018.



## Lampiran 1 : Surat keputusan Bimbingan Skripsi

89

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-6109/Un.08/FTK/KP.07.6/5/2023**

**TENTANG:**

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH 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 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;  
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 11 November 2021
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Khairan AR, M.Kom. sebagai pembimbing pertama  
2. Raihan Islamadina, S.T., M.T. sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi:  
Nama : Ego Vanhanas Saputra  
NIM : 180212057  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Kelas IX SMP N 1 Kluet Tengah
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester genap 2022/2023;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.
- Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 22 Mei 2023

**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 Permohonan penelitian Ke kabag. Akademik



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7537321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5418/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023  
 Lamp : -  
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
 SMP N 1 Kluet Tengah  
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : EGO VANHANAS SAPUTRA / 180212057  
 Semester/Jurusan : / Pendidikan Teknologi Informasi  
 Alamat sekarang : Gampoeng Peurada Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Kelas IX SMPN N 1 Kluet Tengah**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 April 2023  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Mei 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

## Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMP NEGERI 1 KLUET TENGAH**  
 JL. PINANG BANJAR MEGGAMAT KECAMATAN KLUET TENGAH Kode POS 23772

Meggamat, 8 Mei 2023

Nomor : 070 / / 2023  
 Perihal : Telah Melaksanakan penelitian  
 UIN

Kepada Yang Terhormat  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan

Darussalam Banda Aceh  
 Di

Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat saudara No. B-5418/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023. Tanggal 01 mei 2023 Perihal pada pokok surat, maka dengan ini kepala SMP Negeri 1 Kluet Tengah, menerangkan bahwa :

Nama : EGO VANHANAS SAPUTRA  
 NIM : 180212057  
 Jenjang : S1  
 Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi

Benar yang tersebut namanya diatas telah mengadakan penelitian pada SMP Negeri 1 Kluet Tengah dari tanggal 01 Mei s.d 06 Mei 2023, dengan judul : "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA KELAS IX SMPN 1 KLUET TENGAH ", dalam rangka mengumpulkan data-data untuk menyusun skripsi.

Demikian Surat keterangan ini Kami buat agar dapat dimaklumi seperlunya dan atas kerja sama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Kepala SMP Negeri 1 Kluet

A R - R A



NIP. 196512312007011062

## Lampiran 4 : Angket Pengujian Media Kepada Ahli Media

**KUISIONER PENGUJIAN MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA KEPADA AHLI MEDIA**

Nama Penguji : *Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc*

**PETUNJUK**

Setelah menjalankan media perangkat lunak pengolah kata pada pembelajaran TIK, isilah data - data yang berada di kolom ini Dengan memberikan centang (✓) 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 mudah digunakan	✓				
3	Desain tampilan aplikasi	✓				
4	Warna desain tampilan aplikasi		✓			
5	Penggunaan font dan warna pada aplikasi		✓			
6	Fungsi tombol navigasi	✓				
7	Tata letak isi materi	✓				
8	Kesesuaian tampilan warna tombol pada aplikasi	✓				
9	Kelayakan aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran	✓				
10	Pemilihan jenis huruf, warna huruf, jarak spasi		✓			

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

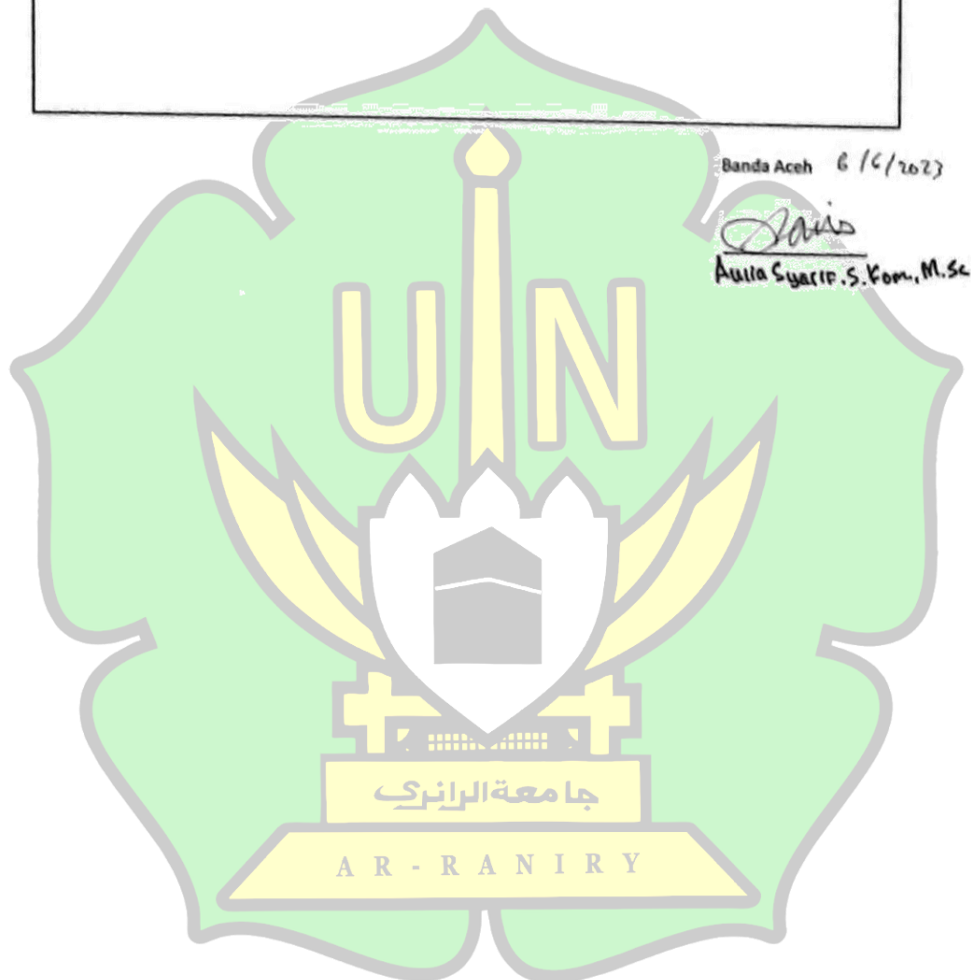


Saran dari ahli media :

Perhatikan warna yang digunakan, hindari teks  
Cerah di background cerah.

Teks yang dihighlight berikan warna yg berbeda.

Bedakan animasi pada tombol next / back.



**KUISIONER PENGUJIAN MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA KEPADA AHLI MEDIA**

Nama Penguji : *Mira Malsura, M.Sc*

**PETUNJUK**

Setelah menjalankan media perangkat lunak pengolah kata pada pembelajaran TIK, isilah data – data yang berada di kolom ini Dengan memberikan centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :

**5 = Sangat Bagus Sekali**

**4 = Sangat Bagus**

**3 = Bagus**

**2 = Cukup Bagus**

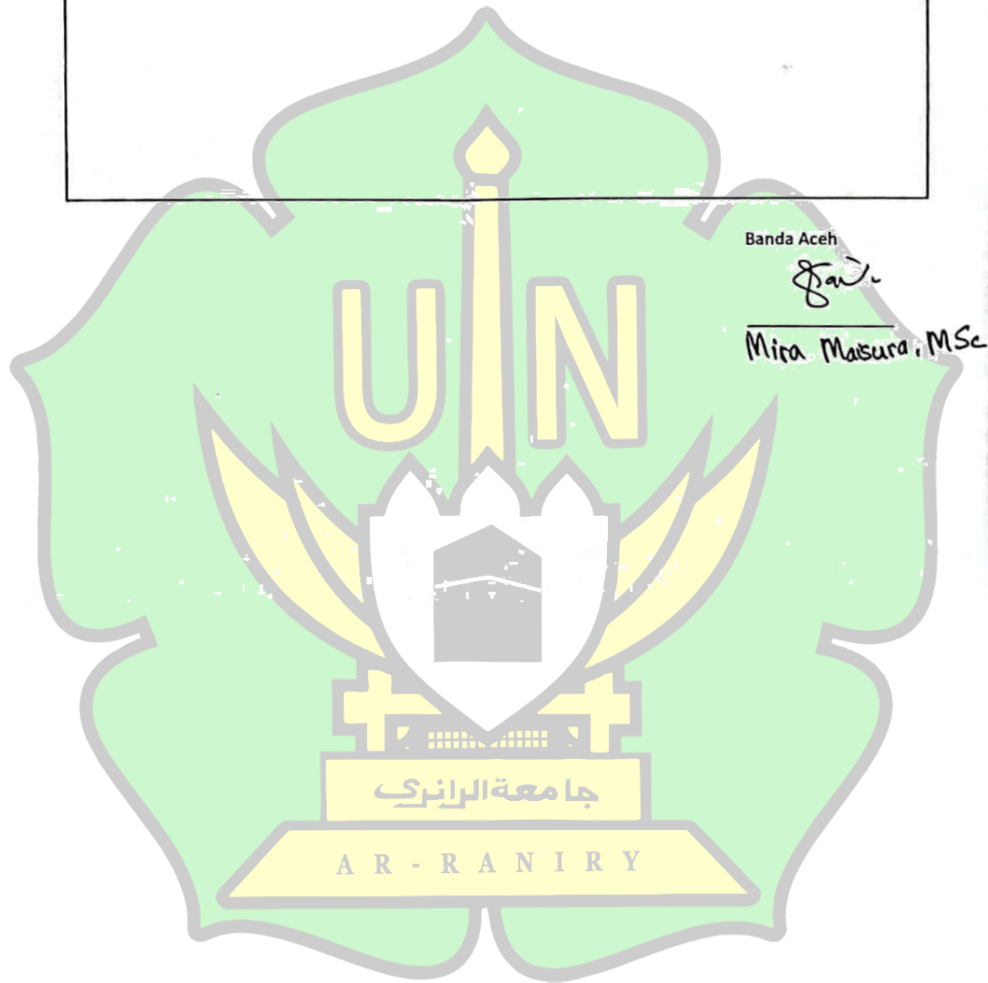
**1 = Tidak Bagus**

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		5	4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi	✓				
2	Aplikasi mudah digunakan	✓				
3	Desain tampilan aplikasi	✓				
4	Warna desain tampilan aplikasi	✓				
5	Penggunaan font dan warna pada aplikasi	✓				
6	Fungsi tombol navigasi	✓				
7	Tata letak isi materi	✓				
8	Kesesuaian tampilan warna tombol pada aplikasi	✓				
9	Kelayakan aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran	✓				
10	Pemilihan jenis huruf, warna huruf, jarak spasi	✓				



Saran dari ahli media :

Sudah sangat baik.



Banda Aceh

*Mira Malsura*

Mira Malsura, MSc

## Lampiran 5 : Angket Pengujian Media Kepada Ahli Materi

**KUISIONER PENGUJIAN MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK  
PENGOLAH KATA KEPADA AHLI MATERI**

Nama Guru : *Malisa, S.Pd*

**PETUNJUK**

Setelah menjalankan media perangkat lunak pengolah kata pada pembelajaran TIK, isilah data – data yang berada di kolom ini Dengan memberikan centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :

5 = Sangat Bagus Sekali

4 = Sangat Bagus

3 = Bagus

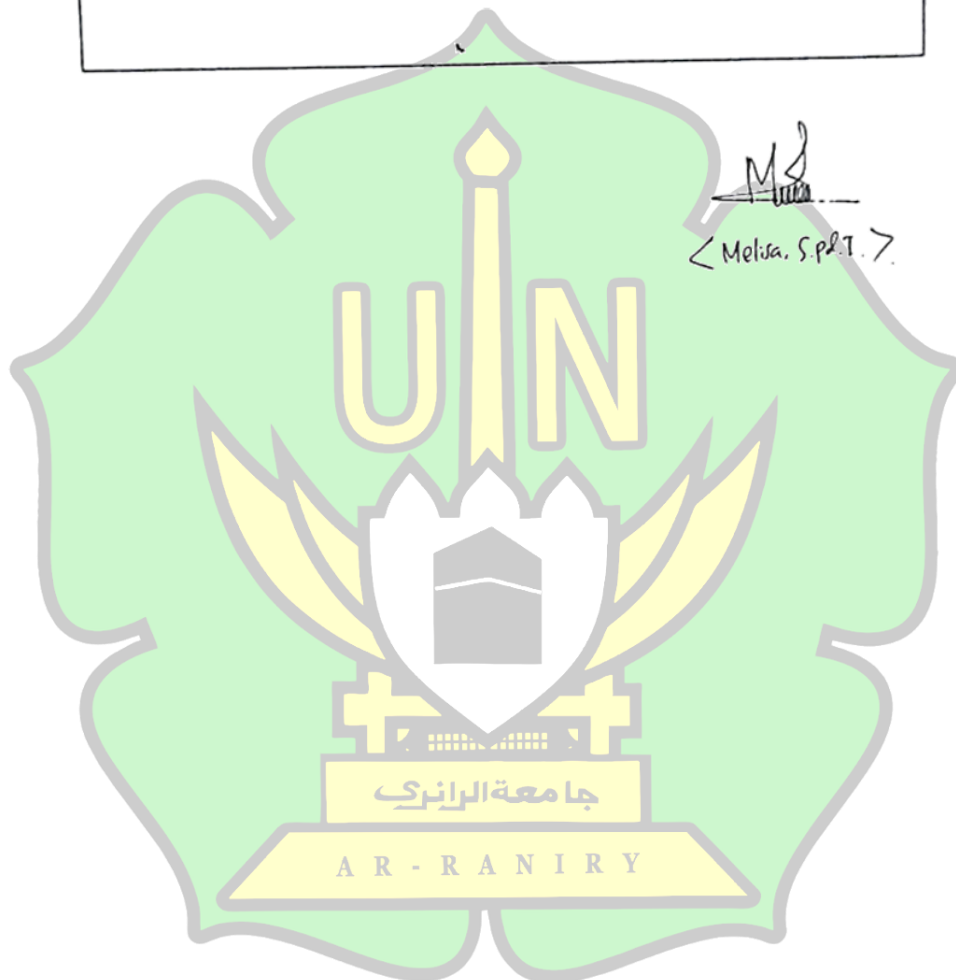
2 = Cukup Bagus

1 = Tidak Bagus

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Indikator Pembelajaran, tujuan pembelajaran					✓
2	Materi pembelajaran sesuai indikator dan tujuan pembelajaran					✓
3	Materi sangat mudah dipelajari					✓
4	Berisi materi tentang perangkat lunak pengolah kata					✓
5	Soal – soal yang disajikan pada menu evaluasi sesuai dengan materi					✓
6	Video yang disajikan dalam aplikasi sesuai materi					✓
7	Berisi modul, video tentang pengoperasian Microsoft word					✓
8	Ketepatan pemilihan gambar					✓
9	Warna desain tampilan dan gambar					✓
10	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja					✓

Saran dari ahli materi :

Pengujian media pembelajaran perangkat lunak  
Pengolah kata sudah bagus dan mudah dipahami  
siswa sukses dan terus ditingkatkan agar lebih baik



## Lampiran 6 : Angket Pengujian Media Kepada Peserta Didik

**KUISIONER RESPONDEN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
MATERI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA**

Nama Siswa : QUSYIN AYANI

Kelas : IX / 1

**PETUNJUK**

Setelah menjalankan media perangkat lunak pengolah kata pada pembelajaran TIK, isilah data – data yang berada di kolom ini

Dengan memberikan centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

**Bobot Penilaian :**

**5 = Sangat Setuju**

**4 = Setuju**

**3 = Ragu – ragu**

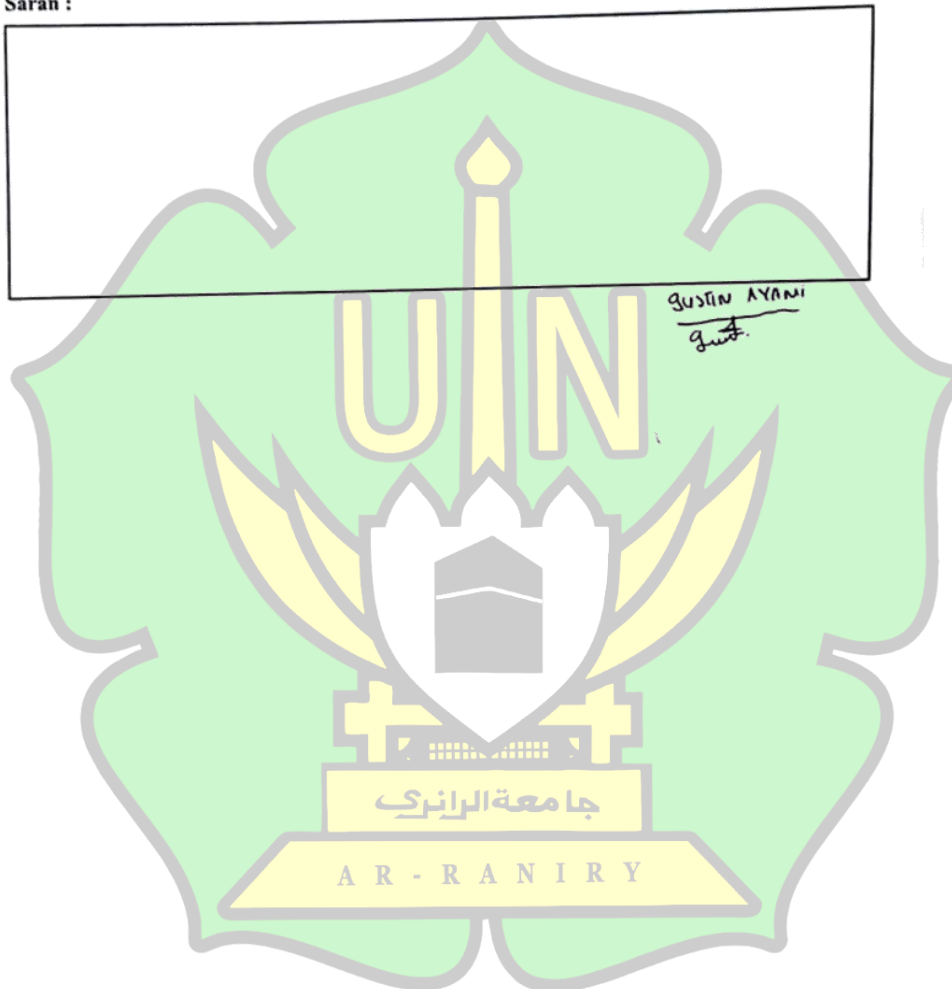
**2 = Tidak Setuju**

**1 = Sangat Tidak Setuju**

No	PERTANYAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Materi dan video yang disajikan pada media pembelajaran mudah saya pahami			✓		
2	Desain tampilan atau media pembelajaran yang digunakan menarik					✓
3	Penggunaan media pembelajaran yang digunakan sangat mudah			✓		
4	Jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran ini sederhana dan mudah dibaca				✓	
5	Relavan antara materi dan soal evaluasi yang ada dalam media pembelajaran tersebut				✓	
6	Media pembelajaran ini menyajikan soal – soal latihan yang dapat membantu menguji pemahaman saya perangkat lunak pengolah kata/ms.word			✓		
7	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini membantu saya dalam memahami pengoperasian perangkat lunak pengolah kata				✓	
8	Dengan adanya media pembelajaran ini memudahkan saya belajar secara mandiri saat tidak guru				✓	

9	Gaya bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah dipahami			✓		
10	Media pembelajaran ini memberikan suasana baru dalam belajar				✓	

Saran :



Lampiran 7 : Data hasil angket Respon Siswa

no	nama	pernyataan										jumlah	Persentase	kategori		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	gustian ayani	3	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	74%	Setuju
2	rivani	4	3	5	5	4	4	3	5	4	4	5	4	41	82%	Sangat Setuju
3	raja andrea mauza	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	96%	Sangat Setuju
4	halimatun saktiah	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	47	94%	Sangat Setuju
5	efriha muslima	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	48	96%	Sangat Setuju
6	fahdi	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	96%	Sangat Setuju
7	anisa safriza	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	45	90%	Sangat Setuju
8	anna alfathumisa anwar	4	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	4	44	88%	Sangat Setuju
9	annisa rifa muliani	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	44	88%	Sangat Setuju
10	adelya asyura	3	4	4	3	4	5	5	3	5	4	5	4	40	80%	Sangat Setuju
11	asril mauliza	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	45	90%	Sangat Setuju
12	rahmat munandar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Setuju
13	kavla olma	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48	96%	Sangat Setuju
14	delka yunijar	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	47	94%	Sangat Setuju
15	karisa putri	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46	92%	Sangat Setuju
16	elfida wati	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	46	92%	Sangat Setuju
17	aula saputra	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%	Sangat Setuju
18	arisman	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	44	88%	Sangat Setuju
19	abib bila azhar	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%	Sangat Setuju
20	ade regar fransyah	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	45	90%	Sangat Setuju
21	ruki yani	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47	94%	Sangat Setuju
22	rusnita	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46	92%	Sangat Setuju
23	suprijal	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%	Sangat Setuju
24	supandi	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	47	94%	Sangat Setuju
25	wiryandi	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	46	92%	Sangat Setuju
		106	121	119	121	111	106	113	116	117	116	116	116	1146	917%	
		85%	97%	95%	97%	89%	85%	90%	93%	94%	93%	94%	93%	824%	9,168	

Lampiran 8 : Data Uji Validitas

no	nama	pernyataan										jumlah	Persentase		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	gustian ayani	3	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	74%
2	rivani	4	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	41	82%
3	raja andrea mauza	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	96%
4	halimatun saktiah	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	47	94%
5	efrilia muslima	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	96%
6	fahdi	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48	96%
7	anisa safriza	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	45	90%
8	anna alfathunnisa anwar	4	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	4	44	88%
9	amisa rifa muliani	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	44	88%
10	adelya asyura	3	4	4	3	4	5	5	3	5	5	4	4	40	80%
11	asril mauliza	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	45	90%
12	rahmat munandar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
13	kayla olnia	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48	96%
14	delka yunijar	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	47	94%
15	karisa putri	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	46	92%
16	elfida wati	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	46	92%
17	aula sapatra	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
18	arisman	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	4	44	88%
19	abib bila azhar	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%
20	ade regar fransyah	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	45	90%
21	ruki yani	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	47	94%
22	rusnita	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	46	92%
23	suprijal	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
24	supandi	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	47	94%
25	wiryandi	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	46	92%
	Rxy	0,714472	0,506277	0,712814	0,593768	0,455937	0,43742	0,40174	0,463866	0,611904	0,522141				
	Rtabel	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961	0,3961				
	Status	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid				







Lampiran 10 : r Table

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620

30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

Lampiran 11 : Foto Kegiatan Penelitian Di SMPN 1 Kluet Tengah



**RIWAYAT HIDUP PENULIS**

Nama : Ego Vanhanas Saputra  
 Tempat/Tanggal lahir : Jambo Manyang, 12 Mei 2000  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Alamat Rumah : Desa Koto Kluet Tengah Aceh Selatan

**RIWAYAT PENDIDIKAN**

Sekolah Dasar : SDN 1 Kluet Tengah  
 Sekolah Menengah Pertama (SMP) : SMPN 1 Kluet Tengah  
 Sekolah Menengah Atas (SMA) : MAN 1 Aceh Selatan  
 Perguruan Tinggi : UIN Ar Raniry  
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan / Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)

**RIWAYAT KELUARGA**

Nama Ayah : Arifin Ahmad  
 Pekerjaan Ayah : PNS  
 Nama Ibu : Zulwaida  
 Pekerjaan Ibu : IRT  
 Alamat Lengkap : Desa Koto Kluet Tengah Aceh Selatan