



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
SISWA KELAS XII**

TESIS

**Disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan**

Oleh :

AGUS SUDARMANTO

2220112009

*******O CI KUVGT'PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

*******RTQI TCO 'RCUECUCTLPC"**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO

JANUARI 2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis Berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA KELAS XII”** yang disusun oleh Agus Sudarmanto NIM 2220112009, telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Purwokerto, 29 Desember 2024 M

Pembimbing,



Dr. Srivanto, M. Pd
NIK. 2160507

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Benny Wijanarko K, M.Si.
NIK. 2160755

PENGESAHAN TESIS

Tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BELAJAR SOSIOLOGI ASYIK (BIOLA) BERBASIS *ARTCULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA KELAS XII” yang disusun oleh Agus Sudarmanto NIM 2220112009, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis pada tanggal Tujuh Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Dr.rer.nat Anang Widhi Nirwansyah, S.Pd.,M.Sc.
NIK. 2160586



Tanda Tangan

Anggota /Penguji II

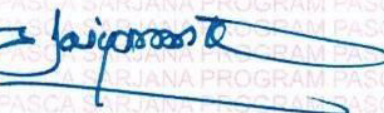
Dr. Elly Hasan Sadeli, M.Pd.
NIK. 2160467



Tanda Tangan

Pembimbing

Dr. Sriyanto, M.Pd.
NIK. 2160507



Tanda Tangan

Mengetahui
Direktur Pascasarjana



Dr. Kuntoro, M.Hum
NIK. 2161127

PERNYATAAN KEASLIAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agus Sudarmanto
NIM : 2220112009
Program Studi : Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya maka saya menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Yang membuat pernyataan



Agus Sudarmanto

PERSEMBAHAN

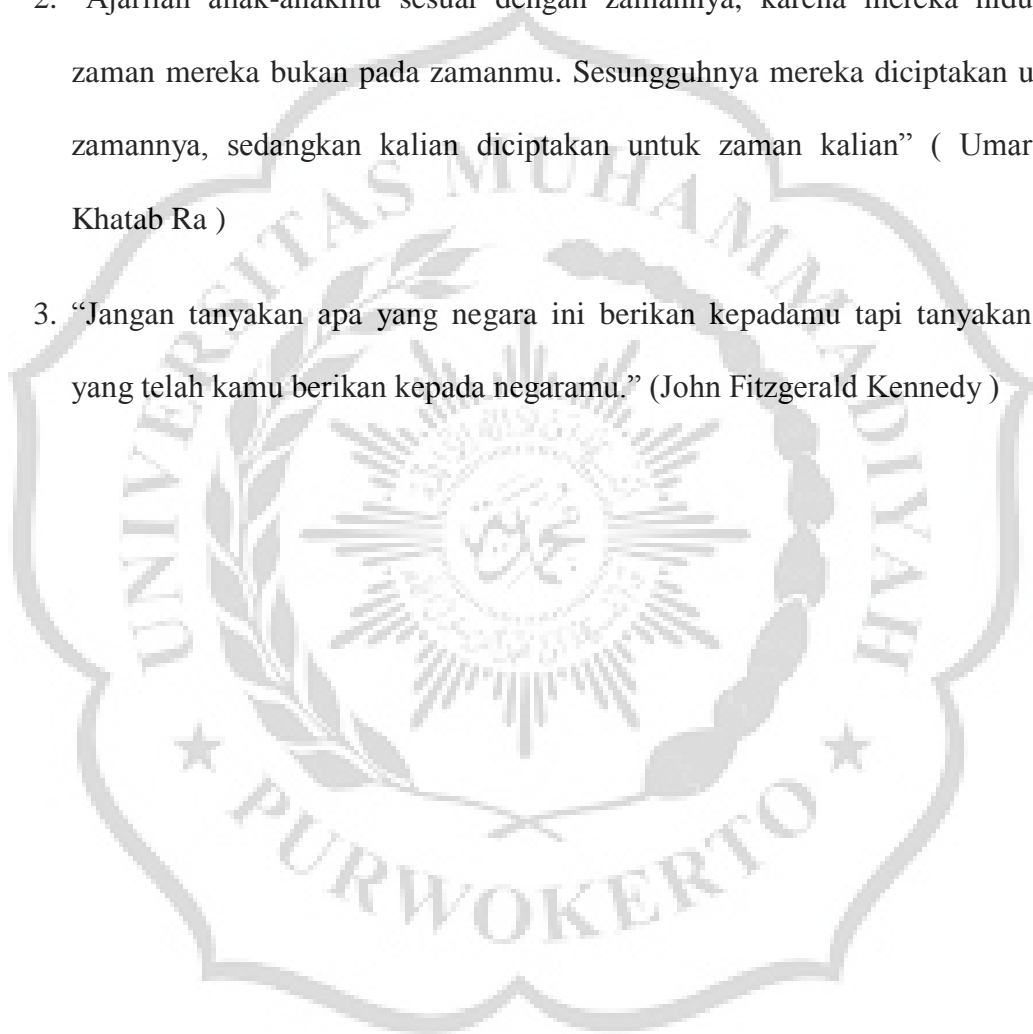
Tesis ini peneliti persembahkan untuk orang-orang yang telah mendoakan dan selalu memotivasi, sehingga peneliti dapat sampai dititik sekarang ini. Persembahan ini ditujukan kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Bapakku tersayang Basri dan Ibuku tercinta Suratijem yang tak pernah lelah memberikan dukungan, cinta, dan doa yang tulus. Tanpa mereka, aku takkan bisa mencapai titik ini.
2. Istriku tercinta Hartati Ratnaningsih, STr. Keb. Bdn. yang dengan sabar dan penuh kasih memberikan dorongan, pengertian, dan semangat tanpa henti di saat-saat sulit. Kehadiranmu menjadi cahaya dan penopang di setiap tantangan yang kuhadapi..
3. Ketiga buah hatiku tersayang, Kakak Reswara Nugraheni , Mamas Asyam Zhafran Alatas, dan Adik Asrafa Maulana yang menjadi motivasi terbesar untuk terus berjuang dan menjadi pribadi yang lebih baik. Senyummu adalah pengingat bahwa segala usaha ini memiliki makna yang lebih besar.
4. Keluarga besar tercinta yang menjadi motivasi dan semangat untuk lebih maju
5. Akhirnya, kepada diriku sendiri, yang telah berjuang dan berusaha keras melewati segala rintangan dan cobaan, terima kasih karena tidak pernah menyerah dan selalu percaya bahwa setiap langkah kecil akan membawa kita lebih dekat pada impian.

Teriring doa semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan, bernilai ibadah dan berbuah kebaikan dunia akhirat, Aamiin.

MOTTO

1. “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” (Q.S Ar-Ra“d: 11)
2. “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian” (Umar bin Khatab Ra)
3. “Jangan tanyakan apa yang negara ini berikan kepadamu tapi tanyakan apa yang telah kamu berikan kepada negaramu.” (John Fitzgerald Kennedy)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*” Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XII dapat terselesaikan.

Selama pembuatan tesis tentunya tidak sedikit kesulitan yang peneliti alami, oleh karena itu peneliti banyak menerima arahan serta bimbingan dari berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian. Dengan demikian peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

- 1) Bapak Prof. Dr. Jebul Suroso selaku rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto, yang telah memberi kesempatan ijin belajar
- 2) Bapak Dr.Kuntoro, M.Hum.. Selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto, yang telah membantu kelancaran dalam pelaksanaan ijin belajar
- 3) Bapak Dr. R Beny Wijarnako M.Si selaku Ketua Prodi Pasca Sarjana MPIPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memfasilitasi dan memberikan ilmu dan motivasi kami untuk menyelesaikan tesis.
- 4) Bapak Dr.Sriyanto, M.Pd. selaku selaku Dosen mata kuliah kajian mandiri dan Dosen pembimbing yang telah berbagi ilmu terbaiknya dan selalu memberikan bimbingan, motivasi untuk menyelesaikan tesis.
- 5) Dewan Penguji Tesis Program Magister Pendidikan IPS, Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- 6) Seluruh Dosen Pengajar Program Magister Pendidikan IPS yang dengan kebaikannya telah memberikan ilmu kepada penulis.
- 7) Seluruh Pegawai Bagian Tata Usaha Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- 8) Lahan Adi Puwanto, S.Kom.M.Kom. , Dr. Benny Wijarko, M.Si dan Siti Nasripah, S.Pd. selaku validator yang memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan produk bahan ajar digital *Articulate Story 3*
- 9) Keluarga besar SMA Negeri 1 Karangobar, (Kepala Sekolah dan bapak ibu guru serta staf tata usaha, serta siswa-siswi tersayang) terimakasih atas kerjasama, motivasi dan hal baik lainnya.
- 10) Sahabatku semua satu angkatan di Program Magister PIPS 2022, terimakasih atas kerjasama, motivasi, dan inspirasinya, kalian luar biasa.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun dapat peneliti terima. Semoga ilmu yang tertulis dalam skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan juga bagi banyak pihak, sekian dan terima kasih.

Purwokerto, 29 Desember 2024

Agus Sudarmanto

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Sudarmanto
NIM : 2220112009
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Magister
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
Jenis karya : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

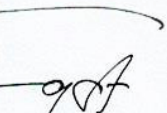
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA KELAS XII beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/ mengalihinformasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Penyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 7 Januari 2025
yang menyatakan,




Agus Sudarmanto

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA KELAS XII

Agus Sudarmanto

2220112009

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang cepat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran sosiologi, teknologi berperan penting dalam mendukung pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Namun, kemajuan teknologi digital juga menghadirkan tantangan unik bagi guru, terutama dalam mengajar siswa Generasi Milenial dan Generasi Z yang dikenal sebagai penutur digital.

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* adalah salah satu pilihan multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan analisis awal akhir. Tahap design meliputi penyusunan jadwal pengembangan, spesifikasi media, struktur isi materi pembelajaran, instrumen validasi dan motivasi. Tahap pengembangan meliputi pembuatan flowchart dan storyboard. Tahap penerapan melibatkan validasi ahli dan uji coba produk. Tahap evaluasi meliputi analisa hasil penelitian dan penentuan kriteria hasil uji. Hasil Evaluasi ahli materi tahap 1 dan tahap 2 mendapat rata-rata 4,5 dengan keterangan sangat baik. Ahli media mendapat rata-rata 4,7 keterangan sangat baik. Ahli bahasa mendapat rata-rata 4,2 dengan keterangan sangat baik. Sehingga dari rata-rata keseluruhan 3 ahli tersebut didapat rata-rata 4,7 dengan keterangan sangat baik. Pengujian produk akhir dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas-kelas besar telah memenuhi kategori efektivitas." Data hasil penelitian menunjukkan, dengan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,6992 (kategori "sedang") dan persentase efektivitas 56%-75% (kategori "Cukup Efektif"), sejalan dengan temuan-temuan tersebut, menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Namun, masih ada ruang untuk peningkatan agar mencapai kategori "sangat efektif".

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Sosiologi,

Articulate Storyline 3

ABSTRACT

Development of interactive learning media based on articulate storyline-3 for sociology Subject in 12th Grade

Agus Sudarmanto
2220112009

The rapid development of communication and information technology has influenced various aspects of life, including the field of education. In the context of education, particularly sociology learning, technology plays an important role in supporting the development of students' attitudes, knowledge, and skills. However, the advancement of digital technology also presents unique challenges for teachers, especially when teaching Millennial and Generation Z students, who are known as digital natives.

Articulate Storyline 3-based learning media is one of the interactive multimedia options that can be used in the learning process. This type of development research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

The analysis phase includes needs analysis and initial-final analysis. The design phase includes the development schedule, media specifications, content structure of the learning material, and validation and motivation instruments. The development phase includes creating flowcharts and storyboards. The implementation phase involves expert validation and product trials. The evaluation phase includes analyzing the research results and determining the criteria for test results. The material expert evaluation results for phase 1 and phase 2 obtained an average score of 4.5, which indicates that it is very feasible. The media expert received an average score of 4.7, indicating it is very feasible. The language expert received an average score of 4.2, with a very good indication. Therefore, the overall average from the three experts was 4.7, which indicates very good quality. The final product testing of the interactive learning media development based on Articulate Storyline 3 in large classrooms has met the effectiveness category. The research data shows an average N-Gain Score of 0.6992 (categorized as "moderate") and an effectiveness percentage of 56%-75% (categorized as "Quite Effective"). These findings indicate that the media has a positive contribution to improving student understanding. However, there is still room for improvement to reach the "very effective" category.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Sociology, Articulate Storyline 3

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TESIS	iii
PERNYATAAN KEASLIAN ORISINALITAS	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ix
TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif	22
3. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif.....	28
4. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif.....	29
5. <i>Articulate Storyline 3</i>	31

B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Pikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Jenis dan Design Penelitian.....	46
B. Uji Coba Produk.....	63
C. Tempat dan Waktu Penelitian	65
D. Populasi Penelitian dan Sampel	65
E. Metode Pengumpulan Data,.....	66
F. Teknik Validasi Data.....	67
G. Teknik Analisa Data.....	70
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN	75
A. Tampilan Desain Media Pembelajaran	75
B. Penyajian Data Uji Coba.....	80
C. Pembahasan Hasil Penelitian	101
D. Batasan Penelitian.....	103
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Simpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
Tabel 3.2	Tabel Materi dan Capaian Tujuan Pembelajaran	52
Tabel 3.3	Jadwal Kegiatan Pengembangan	54
Tabel 3.4	Tabel Penjabaran Capaian Tujuan Pembelajaran Yang Akan Dimasukan Kedalam Media <i>Articulate Storyline 3</i>	55
Tabel 3.5	Kisi kisi Ahli Media	56
Tabel 3.6	Kisi Kisi Ahli Materi.....	57
Tabel 3.7	Kisi Kisi Angket Siswa	57
Tabel 3.8	Tabel <i>Storyboard</i> Media <i>articulate storyline</i>	60
Tabel 3.9	Indikator dan deskripsi Materi.	68
Tabel 3.10.	Indikator dan Deskriptor Media.....	69
Tabel 3.11	Skor Penilaian Validasi Ahli.....	71
Tabel 3.12	Kriteria Interpretasi Kebaikan.....	71
Tabel 3.13	Penskoran Pada Angket	72
Tabel 3.14.	Kriteria Interpretasi Kemenarikan	73
Tabel 4.1	Hasi Validasi Ahli Media pada Aspek Tampilan.....	81
Tabel 4.2	Hasi Validasi Ahli Media pada Aspek Penggunaan.....	83
Tabel 4.3	Hasi Validasi Ahli Media pada Aspek Pemanfaatan	84
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek	86
Tabel 4.5	Hasi Validasi Ahli Materi Pada Aspek Materi.....	88
Tabel 4.6	Hasi Validasi Ahli Materi	89
Tabel 4.7	Hasi Validasi Ahli Pembelajaran	91
Tabel 4.8	Hasi Rangkuman Vadilasi Butir Soal.....	92
Tabel 4.9	Hasi Validasi Motivasi Belajar Siswa Aspek Penggunaan	93
Tabel 4.10	Hasi Validasi Motivasi Belajar Siswa Aspek Pemahaman Materi	94
Tabel 4.11	Hasi Validasi Motivasi Belajar Siswa Aspek Soal Latihan	95
Tabel 4.12	Hasi Validasi Motivasi Belajar Siswa Keterlibatan dan Motivasi	96
Tabel 4.13	Hasi Validasi Motivasi Belajar Siswa Aspek Kinerja Teknis dan Kepuasan umum.....	96
Tabel 4.14	Hasi Validasi Motivasi Belajar Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Icon Articulate Storyline 3	37
Gambar 2. New Project	37
Gambar 3. Story Size	37
Gambar 4. Tampilan Awal	38
Gambar 5. Membuat Background	38
Gambar 6. Membuat Judul	39
Gambar 7. Menambahkan Karakter	39
Gambar 8. Membuat Tombol	40
Gambar 9. Membuat Triger	40
Gambar 10. Membuat TRiger 2	41
Gambar 11. Insert	41
Gambar 12. Slides	42
Gambar 13. Menu Publish	42
Gambar 14. Skema Kerangka Berfikir	45
Gambar 3.1 Langkah- langkah pengembangan ADDIE	47
Gambar 3.2 Bagan Flowchat Pengembangan	59
Gambar 4.1 Menu Utama Aplikasi	75
Gambar 4.2 Menu Halaman Kompetensi Aplikasi	76
Gambar 4.3 Menu Halaman Materi Aplikasi	77
Gambar 4.4 Menu Materi Globalisasi	77
Gambar 4.5. Menu Materi Karakteristik Globalisasi	78
Gambar 4.6. Menu Materi Ciri-ciri Globalisasi	78
Gambar 4.7 Menu Halaman Evaluasi Aplikasi	79
Gambar 4.8 . Menu Multiple Choice	79
Gambar 4.9. Menu Analisis Film	80
Gambar 4.10 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media	86
Gambar 4.11 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media	97
Gambar 4.12 Variasi skor rata-rata dari pretest dan posttest	100