

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA N 1 Kasihan Kelas X

Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 Software to Improve Learning Interest and Learning Outcomes on Physics of 10th Grade Students of SMA N 1 Kasihan

Larrisa Jestha Mahardhika^{1*}, Yusman Wiyatmo²

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta¹ dan Dosen Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Yogyakarta²

*Koresponden Penulis. E-mail: larrisajestha.2017@student.uny.ac.id

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* yang layak untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas X pada materi pokok momentum dan impuls; (2) mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* menggunakan model 4D yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Subjek penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Kasihan. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* layak digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas X pada materi momentum dan impuls dengan hasil analisis validasi 125 dengan kategori baik dan tingkat persetujuan antar validator 99,33% serta respon peserta didik sebesar 55,59 dengan kategori sangat baik. (2) peningkatan minat belajar peserta didik mendapatkan nilai standar gain sebesar 0,47 dengan kategori sedang, dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif memperoleh nilai standar gain 0,69 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline 3*, minat belajar, hasil belajar ranah kognitif.

Abstract - This study aims to: (1) produce an interactive learning media based on *Articulate Storyline 3 software* that is feasible to increase learning interest and learning outcomes of 10th grade students on the subject of momentum and impulse; (2) find out the improvement of learning interest and learning outcomes in the field of students' cognitive after using interactive learning media based on *Articulate Storyline 3 software*. The research method used in this study is *Research and Development* using 4D model which consists of *Define, Design, Develop, and Disseminate*. The subject of this research is 10th grade students of SMA Negeri 1 Kasihan. The data analysis technique used in this research is quantitative and qualitative analysis. The result of this research showed: (1) an interactive learning media based on *Articulate Storyline 3 software* is feasible to use to increase interest and learning outcomes of 10th grade students on momentum and impulse material with the result of validation analysis 125 which is categorized as good and level of agreement between the validators is 99,33%, also the response of students is 55,59 which is categorized as very good. (2) The standard gain value of improvement of students' learning interest is 0,47 which is categorized as moderate and the standard gain value of improvement of students' learning outcomes in the cognitive field is 0,69 which is categorized as moderate.

Keywords: an interactive learning media, *Articulate Storyline 3 software*, learning interest, learning outcomes of cognitive field

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik baik secara langsung

maupun tidak langsung. Pembelajaran secara langsung seperti kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Sedangkan pembelajaran secara tidak langsung dapat dilakukan dengan menggunakan

berbagai media pembelajaran. Sesuai dengan anjuran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.36962/MPK.A/HK/2020 mengenai pembelajaran secara *online* atau daring dan bekerja dari rumah guna pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) mengharuskan tidak terselenggaranya pembelajaran secara langsung. Salsabila et al (2020) mengatakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan saat pandemi Covid-19 ini dapat menggunakan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar tetap terlaksana dengan baik dan membantu peserta didik dalam belajar.

Kondisi pandemi seperti ini menjadikan pendidik harus lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan materi agar peserta didik mudah menerima yang disampaikan untuk kemudian digunakan belajar dirumah secara mandiri. Pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan perangkat lunak atau *software* yang dapat menunjang pembuatan bahan ajar salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan melalui *software* adalah media pembelajaran interaktif. Pemilihan *software* yang digunakan menyesuaikan kebutuhan peserta didik agar lebih menarik dan dapat memperkaya pengalaman belajar. Media pembelajaran interaktif dapat disusun secara sistematis yang disajikan dalam format elektronik guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Salah satu mata pelajaran yang tercakup pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) selain kimia dan biologi adalah mata pelajaran fisika. Fisika pada tingkat Sekolah Menengah Atas diajarkan secara terpisah dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang lainnya. Menurut Mundilarto (2002) sebagai ilmu dasar, fisika memiliki karakteristik dengan mencakup bangun ilmu yang terdiri atas fakta, prinsip, konsep, postulat, dan metodologi serta teori keilmuan.

Pentingnya mata pelajaran fisika untuk diajarkan tertuang pada buku pedoman guru mata pelajaran fisika yang diterbitkan oleh Kemendikbud (2014) menguraikan beberapa tujuan yaitu (a) menambah keimanan peserta didik terhadap kebesaran Tuhan, (b) memperlihatkan perilaku ilmiah peserta didik, (c) menghargai kerjasama antar kelompok maupun individu, (d) menggunakan metode ilmiah untuk mengembangkan pengalaman, (e) menyelesaikan masalah dengan baik dan mengembangkan kemampuan berfikir rasional menggunakan konsep dan prinsip fisika, (f) mengembangkan ketrampilan dalam bidang pengetahuan serta menguasai konsep dan prinsip fisika (Hidayat et al:2014). Tujuan tersebut tentunya akan terwujud apabila peserta didik mempunyai minat

belajar fisika secara baik yang berdampak pada hasil belajar atau tingkat keberhasilan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru serta beberapa peserta didik di SMA Negeri 1 Kasihan. Peserta didik masih memerlukan banyak penyesuaian dengan dilaksanakannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dimana peserta didik tidak dapat leluasa dalam berinteraksi dengan pendidik untuk menerima dan memahami pelajaran terutama mata pelajaran fisika yang membutuhkan pemahaman konsep. Selain itu juga didapati bahwa tidak semua peserta didik mempunyai gawai pribadi dan sebagian peserta didik juga mempunyai kapasitas penyimpanan pada gawai yang terbatas. SMA Negeri 1 Kasihan menerapkan kurikulum darurat dimana terdapat bab Hukum Gravitasi Newton yang dihilangkan selama menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) serta alokasi waktu yang dikurangi menjadi 90 menit per minggu untuk mata pelajaran fisika pendidik cenderung memberikan media pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang variatif. Beberapa hal tersebut menjadi kendala peserta didik dalam mempelajari fisika saat pandemi Covid-19 dan mengakibatkan menurunnya minat belajar fisika terlihat dari masih banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas fisika, kemudian kurangnya respon peserta didik saat pendidik menjelaskan materi pelajaran menggunakan *zoom meeting* atau *google meet* terutama pada kelas X SMA yang baru saja mengenal mata pelajaran fisika secara terpisah dari ilmu pengetahuan alam lainnya. Sehingga kesan pertama pada saat mempelajari fisika menjadi kurang menyenangkan dan terlihat sulit. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik terutama pada ranah kognitif yang terlihat dari hasil ulangan harian. Salah satu alasan yang diungkapkan peserta didik yaitu fisika menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami dan tidak menarik.

Media pembelajaran berbasis multimedia saat ini banyak menggunakan perangkat lunak (*software*) untuk pengembangan media. Salah satu *software* yang dapat digunakan yaitu *Articulate Storyline 3* untuk menunjang pengembangan berupa media pembelajaran interaktif yang menarik. Menurut Purnama dan Asto pada tahun 2014 mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* adalah *software* yang difungsikan untuk media komunikasi atau presentasi. *Software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya seperti *Adobe Flash*, *Lectora Inspire*, *iSpring Suite* dan *Power Point*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Banyaknya konten yang bisa diintegrasikan semakin membuat peserta didik penasaran dan membuka diri

untuk mempelajari fisika. Tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar seperti media konvensional namun di dalam media pembelajaran interaktif bisa memuat teks, gambar, animasi, video, dan audio untuk menjelaskan materi fisika secara jelas yang bersifat dua arah. Ketika menggunakan media pembelajaran interaktif peserta didik berperan aktif dalam mengoperasikannya yang sudah disediakan berbagai pilihan menu untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka penelitian dan pengembangan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Software Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA N 1 Kasihan Kelas X” perlu untuk dilakukannya penelitian dalam membantu proses pembelajaran jarak jauh agar peserta didik memiliki pengalaman lebih menarik dalam belajar fisika dan dapat dijadikan salah satu opsi pendidik memvariasikan kegiatan pembelajaran fisika. Pemilihan materi fisika disesuaikan dengan waktu pelaksanaan penelitian yang bertepatan pada materi momentum dan impuls untuk kelas X di SMA Negeri 1 Kasihan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan *4D Models* yang memiliki tahap pendefinisian (*Define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap diseminasi (*Disseminate*) (Thiagarajan & Semmel, 1974: 5).

Subjek Penelitian

Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian dilakukan pada peserta didik kelas X SMA N 1 Kasihan dengan melibatkan 12 peserta didik kelas X MIPA 2 untuk uji coba terbatas, dan 36 peserta didik kelas X MIPA 5 untuk uji lapangan operasional.

Tempat dan Waktu

Penelitian dilakukan di SMA N 1 Kasihan yang pada bulan Maret 2021 hingga April 2021.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes menggunakan soal dan teknik non tes menggunakan angket. Kedua teknik tersebut diberikan melalui bantuan *google form*.

Jenis Data

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran atau komentar yang diberikan oleh validator terhadap instrumen penelitian yang digunakan dan komentar peserta didik terhadap media. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi validator ahli dan praktisi, respon peserta didik, hasil observasi keterlaksanaan RPP, data minat belajar peserta didik, dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif terdiri dari: 1) analisis validasi instrumen, 2) analisis kelayakan instrumen menggunakan SBI, 3) analisis hasil respon peserta didik terhadap media, 4) analisis tingkat kecocokan antar validator, 5) analisis keterlaksanaan RPP, 6) analisis peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan *4D Models* dengan tahap pendefinisian (*Define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap diseminasi (*Disseminate*). Empat tahapan tersebut lebih lengkap dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian diawali dengan mengidentifikasi masalah serta potensi yang dapat dikembangkan pada pembelajaran fisika untuk materi momentum dan impuls, menganalisis penerapan Kurikulum 2013 di sekolah saat dilaksanakannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), serta memberikan alternatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan yang ada. Tahap define dilakukan untuk menganalisis masalah dan mengumpulkan berbagai informasi sejauh mana perkembangan perlu untuk dilakukan.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Design merupakan tahap perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* untuk digunakan dalam penelitian. Selain itu juga pembuatan instrumen lainnya yang berfungsi untuk pengumpulan data seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi

keterlaksanaan RPP, angket respon peserta didik terhadap media, angket minat belajar, serta soal *pretest-posttest*.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Develop memiliki tahapan yaitu revisi I, uji terbatas, revisi II dan uji operasional luas. Tahap pengembangan adalah tahap dimana produk perangkat pembelajaran yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis software *Articulate Storyline 3*, RPP, angket respon peserta didik, angket minat belajar, dan soal *pretest-posttest* sudah dinyatakan layak oleh hasil penilaian validator ahli dan praktisi yang sebelumnya sudah melalui revisi oleh validator berdasarkan komentar dan saran yang diberikan.

Produk dan perangkat pembelajaran yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian validator kemudian dilakukan pengujian empiris kepada beberapa peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih memberikan gambaran melalui pengalaman empiris sebelum dilakukannya uji coba terbatas. Uji operasional lapangan dilakukan setelah melawati proses revisi II pada kelompok yang lebih besar dari uji coba terbatas. Data yang didapatkan berupa data kuantitatif dan kualitatif yang kemudian dilakukan refleksi untuk dianalisis hingga mencapai tujuan dalam penelitian ini.

d. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

penyebarluasan produk yang sudah dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif *software Articulate Storyline 3* dilakukan pada tahap *disseminate*. Pada tahap ini tidak disebarluaskan sepenuhnya hanya sebatas memberikan perangkat pembelajaran kepada guru fisika SMA N 1 Kasihan.

Pengambilan data dilakukan pada bulan Maret 2021-April 2021 di SMA N 1 Kasihan. Subjek penelitian ini yaitu melibatkan 12 peserta didik kelas X MIPA 2 untuk uji coba terbatas, 36 peserta didik kelas X MIPA 5 untuk uji coba lapangan operasional. Pembelajaran yang diterapkan menggunakan pembelajaran daring sesuai anjuran pemerintah untuk dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh karena adanya pandemic Covid-19.

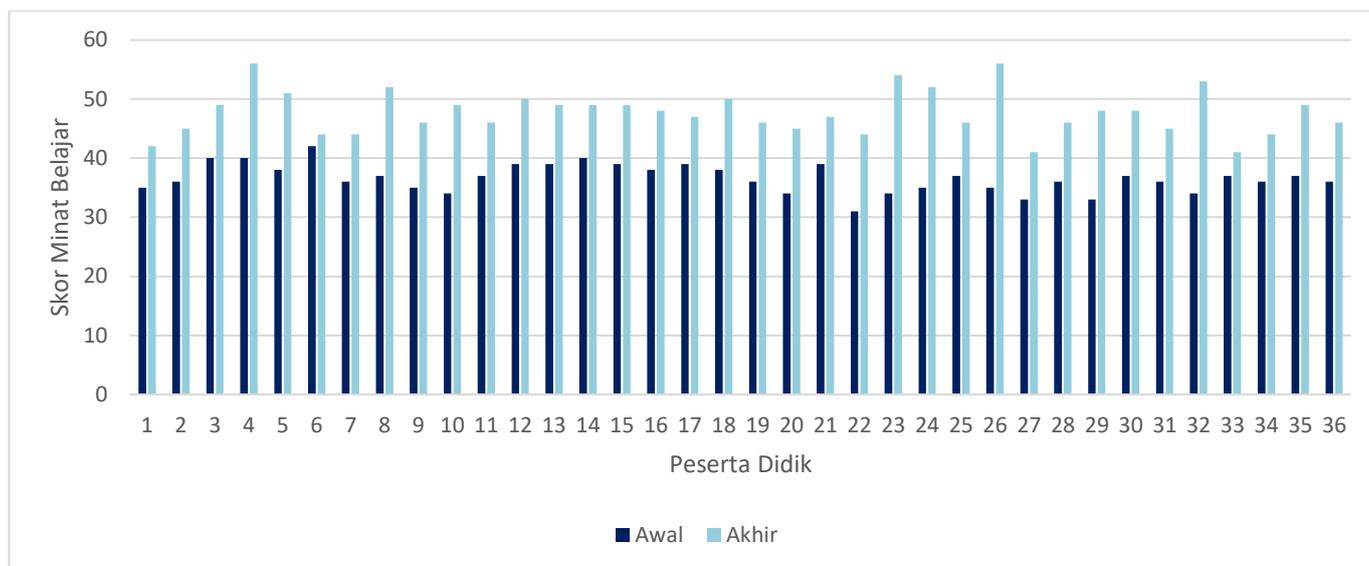
Pemberian angket minat belajar dan soal *pretest* dilakukan sebelum dimulainya pembelajaran. peserta didik mengisi angket dan soal *pretest* melalui googleform yang telah disediakan. angket minat dan soal *pretest* digunakan untuk melihat tingkat minat

belajar dan pemahaman awal peserta didik. Proses pembelajaran selanjutnya menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada materi momentum impuls. Setelah proses pembelajaran selesai pada pertemuan terakhir, peserta didik diberikan angket minat dan soal *posttest* untuk dapat dianalisis.

Kelayakan media dinilai oleh validator ahli dan validator praktisi. Penilaian kelayakan media dilihat dari lima aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan yang digunakan, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan muatan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3*. Hasil analisis kelayakan media berdasarkan penilaian validator ahli dan praktisi memiliki *SBi* sebesar 20, rata-rata jumlah nilai kedua validator (\bar{X}) sebesar 125, dan nilai tengah penjumlahan skala maksimum dan minimum (\bar{X}_i) adalah 90 yang termasuk dalam kategori baik. persentase yang didapatkan dari hasil analisis validasi media oleh validator ahli dan praktisi ini sebesar 83,33%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media dari validator ahli dan praktisi baik dan layak digunakan. Hal tersebut sesuai dengan teori mengenai pengubahan skor skala lima oleh Widoyoko (2011:238) dimana nilai rata-rata yang didapatkan berada pada nilai antara $102 < \bar{X} \leq 126$ dengan kategori baik dan layak digunakan. sedangkan penilaian dari hasil respon peserta didik mendapatkan predikat sangat baik dengan rerata sebesar 55,59 dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan hasil angket minat sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* termasuk kedalam kategori sedang. Nilai *SBi* yang diperoleh adalah 7,5 dengan nilai tengah penjumlahan skala maksimum dan minimum (\bar{X}_i) sebesar 37,5 dan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 46,33 dengan persentase sebesar 77,2%. Peningkatan minat belajar peserta didik pada materi momentum dan impuls dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

Selanjutnya pada Gambar 1 berikut disajikan diagram batang perbandingan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang melibatkan sejumlah 36 peserta didik kelas X MIPA 5 pada materi momentum impuls. Diagram tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang awalnya memiliki minat belajar rendah setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* pada materi momentum impuls mengalami peningkatan minat belajar.



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Minat Belajar Peserta didik Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Software Articulate Storyline 3*.

Secara keseluruhan perbandingan minat belajar awal dan akhir dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

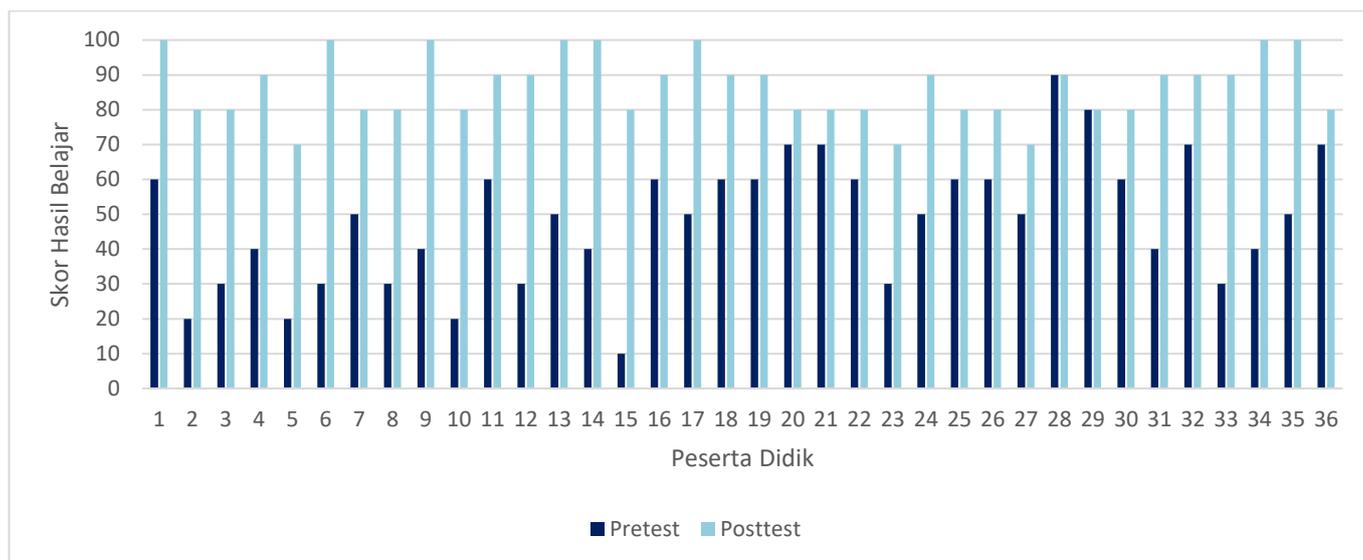


Gambar 2. Diagram Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik.

Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* maka dapat diketahui peningkatan minat belajar peserta didik berdasarkan hasil analisis angket minat sebelum dan sesudah menggunakan media. Berdasarkan hal tersebut nilai rata-rata pada minat belajar sebelum menggunakan media jauh lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata minat belajar sesudah menggunakan media yang memiliki nilai standar gain sebesar 0,47 sehingga dapat dikatakan bahwa kategori peningkatan minat belajar peserta didik adalah sedang sesuai dengan Hakke dalam Dewi (2020) yang mengkategorikan nilai tersebut termasuk sedang yang berada diantara $0,7 > g > 0,3$.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* menjadi pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar fisika. Menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya disajikan dalam bentuk teks dan gambar namun juga dilengkapi dengan animasi visual agar lebih menarik. sehingga terdapat pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Tri Dwi Nugraheni (2017) mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Selain itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisa Wilis Cahyaningtyas (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi momentum dan impuls dengan baik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada ranah kognitif diketahui setelah pengisian soal *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan standar gain dengan tiga kategori peningkatan yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Indikator pada ranah kognitif dalam penelitian ini dibatasi pada taksonomi bloom C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan) dengan masing-masing soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 10 butir soal pada materi momentum dan impuls. Pengisian soal *pretest* dan *posttest* melibatkan 36 peserta didik kelas X MIPA 5 di SMA Negeri 1 Kasihan. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi momentum dan impuls dapat dilihat melalui Gambar 3.

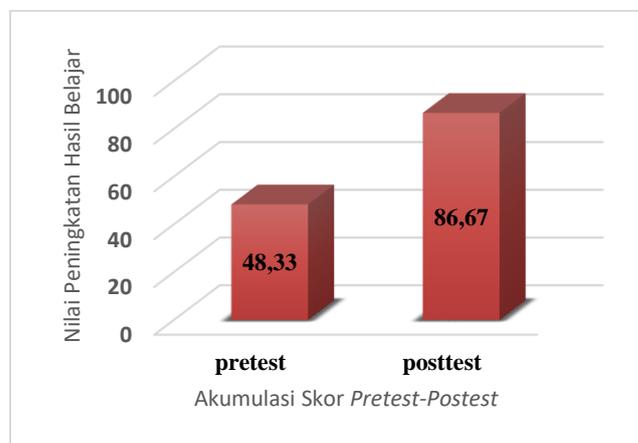


Gambar 3. Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik dari Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

Berdasarkan Gambar 3 terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajar yang dapat dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Pada peserta didik nomor 28 dan 29 menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* yang sama, hal ini menunjukkan bahwa sebelum digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* kedua peserta didik memiliki pemahaman materi yang lebih baik sehingga nilai *pretest* dan *posttest* tidak berbeda secara signifikan.

Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang lain memiliki perbedaan secara signifikan yang cenderung meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada materi momentum dan impuls.

Pada Gambar 4 berikut diagram batang peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi momentum dan impuls menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3*.



Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik.

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan dari hasil pengisian *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik diketahui bahwa besar nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,33. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 86,67 jauh lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang dimiliki *pretest*. Nilai standar gain *pretest* dan *posttest* sebesar 0,69. Sehingga peningkatan hasil belajar peserta didik mendapatkan kategori sedang sesuai dengan pendapat Hakke dalam Dewi (2020) yang mengkategorikan nilai tersebut termasuk sedang yang berada pada nilai $0,7 > g > 0,3$.

Ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* menjadi langkah awal dalam pembelajaran selanjutnya yang dapat menentukan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Nafisah Huda (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan hasil belajar ranah kognitif yang baik kepada peserta didik karena materi yang terkandung di

dalam media mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet lebih fleksibel dalam penggunaannya sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran kapan saja dan dimana saja, dengan begitu hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Pernyataan tersebut didukung dengan adanya penelitian oleh Fitriana Sarah Fathna (2017) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web*. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada mata pelajaran fisika materi momentum dan impuls.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil analisis menggunakan metode SBI. Kelayakan tersebut mendapatkan penilaian dari validator ahli dan validator praktisi secara SBI dengan skor rata-rata dari kedua validator sebesar 125 yang termasuk dalam kategori baik. Selain itu penilaian kelayakan media dari respon peserta didik dengan metode yang sama mendapatkan skor rata-rata sebesar 55,59 dengan kategori sangat baik. 2) Peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* memiliki nilai gain sebesar 0,47 dengan kategori sedang. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai gain sebesar 0,69 dengan kategori sedang. Nilai gain tersebut didapatkan dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,33 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh sebesar 86,67. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan penelitian ini tentu tidak akan tercapai tanpa adanya bantuan dari pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Jumadi, M.Pd. selaku Penguji Utama dan Drs. Juli Astono, M.Si selaku Penguji Pendamping yang telah memberikan saran komentar dan perbaikan.
2. Sarwono, M.Pd. selaku kepala SMA N 1 Kasihan yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.

3. Rekno Wulan, S.Pd. selaku guru fisika SMA N 1 Kasihan dan validator praktisi yang telah memberikan masukan dan bantuan selama pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Cahyaningtyas, Anisa W. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 1 Depok. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, Poppy Sari. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Means Ends Analysis (MEA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Dan Kemampuan Penalaran Peserta Didik SMA. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat, Arif dkk. (2014). Pedoman Guru Mata Pelajaran Fisika untuk SMA/MA. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Huda, Dewi Nafisah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Android-Based Game* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Kelas X Sma Negeri 2 Bantul. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardapi, Djemari, 2012. Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta: Nuha Medika 45.
- Mendikbud. (2020). SE Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19. Mendikbud (17 Maret 2020).
- Mundilarto (2002). Kapita Selekta Pendidikan Fisika. Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Fisika FMIPA UNY.
- Nugraheni, Tri Dewi. (2017). Pengembang Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Purnama, dan Asto. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2),275-279.
- Salsabila, Unik Hanifah dkk. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*. p-ISSN 2685-7642 | e-ISSN 2685-8207 Vol.2 No.2 Desember 2020 | Hal 1-13.
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung : CV Alfabeta
- Thiagarajan, S; Semmel, D. S; & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children:A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Widoyoko, S. Eko Putro. (2011). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.