



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ARTICULATE
STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
INDONESIA KELAS X DI SMK NEGERI 1 KEBUMEN**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Tri Dewi Nugraheni

1102413002

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal :

Semarang, Oktober 2017

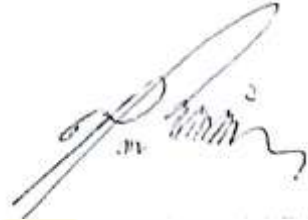
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. Haryono, M.Psi.

NIP 1962022211986011001



Dr. Kustiono, M.Pd.

NIP 196303071993031001

Mengetahui

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 19560261986011001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen” telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari :

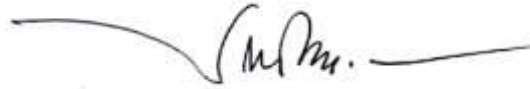
Tanggal :

Panitia Ujian

Sekretaris




Dr. Sungkoso Eddi Mulyono, M.Si.
NIP 196807042005011001




Drs. Sukirman, M.Si
NIP 195501011980611001

Penguji I

Penguji II



Drs. Sukirman, M.Si
NIP 195501011980611001



Prof. Dr. Haryono, M.Psi
NIP 1962022211986011001

Penguji III



Dr. Kustiono, M.Pd
NIP 196303071993031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dan atau karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 30 Oktober 2017



Tri Dewi Nugraheni

NIM 1102413002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Jangan kamu melakukan apa yang kamu sesali di kemudian hari (Angel Cherrybelle)
- Aku bisa karena terbiasa (Tri Dewi Nugraheni)

Persembahan:

- Alm. Bapak Purwatmadji dan Almh. Ibu Endang Sunarni tercinta, Mas Sulung Jalu Sasongko dan Mas Dwi Yoga Isnanto yang selalu memberi dukungan, doa, dan semangat.
- Yang selalu mengamini Farid Prasetyo Adi.
- Keluarga keduaku Robi, Rere, Feni, Rani, Novi, Titis, Ayu, dan Nanas.
- Teman-teman Rombel 1 dan Keluarga besar TP 2013.
- Almamater Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Nugraheni, Tri Dewi. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Haryono, M.Psi., dan Pembimbing II Dr. Kustiono, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Sejarah Indonesia.

Proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Kebumen masih konvensional, terutama pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas padahal telah tersedia fasilitas teknologi yang memadai namun kurang dimanfaatkan oleh guru. Metode pembelajaran yang membosankan tersebut berdampak pada minat belajar siswa rendah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia. Penelitian ini merupakan *Research and Development* dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK N 1 Kebumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 72,3% dilihat dari aspek kesesuaian materi dan kesesuaian bahasa, sedangkan persentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 78,54% dilihat dari aspek desain tampilan, animasi, video, audio, dan kemudahan penggunaan media. Hasil penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain yang memperoleh hasil 0,71. Peningkatan minat belajar siswa diperkuat oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-gain sebesar 0,8. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan simpulan, maka dapat disarankan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi.
3. Prof. Dr. Haryono, M.Psi. dosen pembimbing I yang telah memberi bimbingan, arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Kustiono, M.Pd. dosen pembimbing II yang telah memberi bimbingan, arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Sukirman, M.Si. selaku penguji I yang telah memberi bimbingan, arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. validator ahli media I yang dengan senang hati bersedia memvalidasi produk yang dikembangkan peneliti.
7. Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd. validator ahli media II yang dengan senang hati bersedia memvalidasi produk yang dikembangkan peneliti.
8. Nila Tri Hardiyani, S.Pd validator ahli materi I yang dengan senang hati bersedia memvalidasi produk yang dikembangkan peneliti.
9. Nova Sugiyanti, S.Pd validator ahli media II yang dengan senang hati bersedia memvalidasi produk yang dikembangkan peneliti.
10. Nurul Aini, S.Pd., M.Pd. Kepala SMK Negeri 1 Kebumen yang telah memberikan izin dan memfasilitasi peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
11. Kelas X AP 1 dan X TN 1 serta seluruh siswa SMK Negeri 1 Kebumen yang dengan senang hati ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
12. Seluruh dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak memberikan ilmu kepada peneliti.
13. Serta semua pihak yang membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Karena itu peneliti memohon saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kebermanfaatannya bagi kita semua. Amin.

Semarang, Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Penegasan Istilah	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Teknologi Pendidikan.....	14
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan.....	14

2.1.2 Peran Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran	17
2.1.3 Implementasi Pengembangan Media dalam Kawasan Teknologi Pendidikan ..	19
2.2 Pengembangan Media.....	20
2.2.1 Model Pengembangan Media Menurut Dick and Carrey	20
2.2.2 Model 4 D.....	22
2.2.3 Model Pengembangan Media Menurut Borg and Gall.....	23
2.2.4 Model Pengembangan Media ADDIE.....	24
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	26
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	26
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	27
2.3.3 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	28
2.4 Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	32
2.4.1 Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	33
2.4.2 Kekurangan <i>Articulate Storyline</i>	34
2.4.3 Pemanfaatan <i>Articulate Storyline</i> dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Indonesia.....	35
2.5 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK.....	36
2.5.1 Penerapan Pembelajaran Sejarah Indonesia	36
2.5.2 Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK.....	38
2.5.3 Ruang Lingkup	39
2.6 Minat Belajar	40
2.6.1 Definisi Minat Belajar	40
2.6.2 Indikator Minat Belajar.....	42

2.7	Penelitian Yang Relevan.....	43
2.8	Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....		48
3.1	Desain Pengembangan.....	48
3.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis).....	49
3.1.2	<i>Design</i> (Perencanaan)	50
3.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	50
3.1.4	<i>Implementation</i> (Penerapan).....	50
3.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	52
3.2	Populasi dan Sampel.....	52
3.2.1	Populasi	52
3.2.2	Sampel dan Teknik Sampling	52
3.3	Variabel Penelitian.....	53
3.3.1	Variabel Bebas (Variable Independen).....	53
3.3.2	Variabel Terikat (Variable Dependen)	53
3.4	Instrumen penelitian	54
3.6.1	Validitas Instrumen.....	55
3.6.2	Reliabilitas Instrumen.....	55
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	56
3.5.1	Observasi	56
3.5.2	Angket	58
3.5.3	Dokumentasi	59
3.6	Metode Analisis Data	59

3.6.1 Analisis Validasi Ahli.....	60
3.6.2 Analisis Peningkatan Minat Belajar	62
BAB IV PEMBAHASAN.....	64
<i>4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline.....</i>	<i>64</i>
4.1.1 <i>Analysis (Analisis).....</i>	64
4.1.2 <i>Design (Perancangan).....</i>	67
4.1.3 <i>Development (Pengembangan).....</i>	69
4.1.4 <i>Implementation (Penerapan).....</i>	74
4.1.5 <i>Evaluation (Evaluasi).....</i>	75
4.2 Pembahasan	78
4.3 Kendala dan Solusi	84
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Simpulan.....	86
5.2 Saran	87
5.2.1 Bagi sekolah.....	87
5.2.2 Bagi guru	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Definisi Teknologi Pendidikan dari AECT tahun 2004.....	16
Gambar 2. 2 Prosedur Pengembangan Multimedia	21
Gambar 2. 3 Prosedur Pengembangan Model 4-D	22
Gambar 2. 4 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	25
Gambar 2. 5 Tampilan Awal Articulate Storyline	32
Gambar 2. 6 Halaman Utama Articulate Storyline	33
Gambar 2. 7 Lembar Kerja Articulate Storyline.....	33
Gambar 2. 8 Skema Kerangka Berpikir	47
Gambar 3. 1 One-Group Pretest-Posttest Design.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Range Presentase Kriteria Kualitatif.....	62
Tabel 3. 2 Kriteria Besarnya Faktor Gain	63
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi.....	71
Tabel 4. 2 Tabel Revisi dan Tindak Lanjut Ahli Materi.....	72
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media	72
Tabel 4. 4 Tabel Revisi dan Tindak Lanjut Ahli Media	73
Tabel 4. 5 Tabel Uji N-gain Per Indikator	76
Tabel 4. 6 Tabel Uji N-gain	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi.....	94
Lampiran 2. Lembar Instrumen Penilaian Materi	95
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media	98
Lampiran 4. Lembar Instrumen Penilaian Media	99
Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Minat Belajar Siswa.....	103
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Minat Belajar Siswa	104
Lampiran 7. Lembar Pengamatan Minat Belajar Siswa.....	108
Lampiran 8. Lembar Hasil Penilaian Materi Oleh Ahli Materi 1	111
Lampiran 9. Lembar Hasil Penilaian Materi Oleh Ahli Materi 2	115
Lampiran 10. Lembar Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media 1	119
Lampiran 11. Surat Pernyataan <i>Expert Judgement</i> Oleh Ahli Media 1	123
Lampiran 12. Lembar Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media 2	124
Lampiran 13. Surat Pernyataan <i>Expert Judgement</i> Oleh Ahli Media 2.....	129
Lampiran 14. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (<i>Pretest</i>).....	130
Lampiran 15. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (<i>Pretest</i>).....	133
Lampiran 16. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (<i>Posttest</i>).....	136
Lampiran 17. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (<i>Posttest</i>).....	139
Lampiran 18. Lembar Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Oleh Guru (<i>Pretest</i>)	142
Lampiran 19. Lembar Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Oleh Guru (<i>Posttest</i>)	145
Lampiran 20. Tabel Perhitungan Validasi Ahli Materi	148
Lampiran 21. Tabel Perhitungan Validasi Ahli Media	149
Lampiran 22. Tabel Perhitungan Minat Siswa (<i>Pretest</i>).....	150
Lampiran 23. Tabel Perhitungan Minat Siswa (<i>Posttest</i>)	151
Lampiran 24. Tabel Perhitungan Uji N-gain.....	152
Lampiran 25. Tabel Perhitungan Hasil Pengamatan Minat Siswa Oleh Guru.....	153
Lampiran 26. Tabel Perhitungan Hasil Minat Belajar Per Indikator	154

Lampiran 27. Uji Validitas Instrumen	160
Lampiran 28. Uji Reliabilitas Instrumen.....	169
Lampiran 29. Garis Besar Isi Media	170
Lampiran 30. Jabaran Materi	172
Lampiran 31. <i>Flowchart</i> /Alir Media.....	174
Lampiran 32. Naskah Media	176
Lampiran 33. Surat Ijin Penelitian	209
Lampiran 34. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	210
Lampiran 35. Daftar Nilai Ulangan Harian Sejarah Indonesia Kelas X AP 1	211
Lampiran 36. Daftar Responden Sampel	213
Lampiran 37. Daftar Responden Uji Coba.....	214
Lampiran 38. Dokumentasi Penelitian.....	215

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan dapat menimbulkan perubahan positif dalam dirinya. Hal tersebut telah dirumuskan dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif, interaktif, apabila pendidikan bisa dijalankan dengan baik ketika kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar. Pada bulan Juli 2013 mulai diberlakukannya Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sudah berjalan dari tahun 2006-2013. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya. Dimana karena perubahan kurikulum tersebut ada perubahan mata pelajaran IPS menjadi Sejarah Indonesia. Hal tersebut juga terjadi di SMK Negeri 1 Kebumen, menjadikan mata pelajaran Sejarah Indonesia yang merupakan mata pelajaran wajib.

Sejarah adalah salah satu bidang mata pelajaran yang mempelajari umat manusia pada masa lampau di berbagai tempat atau jenis lingkungan dengan berbagai corak politik, sosial, budaya dan perekonomian juga mempelajari mata rantai kehidupan yang satu dengan yang lain serta hubungan masa silam dengan masa sekarang serta masa yang akan datang. Konsep-konsepnya antara lain: perubahan, konflik, revolusi, kebangsaan, peradaban, eksplorasi, dan kemencengan (Suprayogi, 2007: 39).

Dampak pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 menimbulkan berbagai masalah yang ada di sekolah. Sebagai pelajaran yang baru diajarkan di SMK, tentu guru sejarah mempunyai tantangan yang cukup besar agar dapat menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran Sejarah yang bukan merupakan mata pelajaran utama di SMK, sebab SMK merupakan sekolah yang mengedepankan ketrampilan karena tujuan utama siswa bersekolah di SMK adalah untuk mendapat keterampilan guna mendapat pekerjaan yang baik.

Komposisi mengajar yang hanya 2 jam per minggu menuntut guru untuk dapat menyampaikan materi dalam waktu yang singkat namun mampu mencapai tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Pada kelas X, pembelajaran Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran yang baru, berbeda dengan kelas XI dan XII pembelajaran Sejarah Indonesia merupakan materi kelanjutan dari kelas sebelumnya.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Kebumen, peneliti mengetahui bahwa sarana dan prasarana pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif telah memadai, yakni telah tersedianya LCD proyektor, *wifi*, serta telah

banyak siswa yang memiliki fasilitas laptop untuk menunjang kegiatan pembelajarannya. Namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru lebih menyukai metode ceramah. Guru masih berpedoman pada buku paket dan LKS untuk menyampaikan materi pembelajarannya, sesekali guru menggunakan video sebagai media pembelajaran, serta mengandalkan papan tulis sebagai sarana untuk menjelaskan materi apabila ada siswa yang bertanya.

Siswa hanya dibekali LKS dan tidak tersedianya buku paket untuk semua siswa karena masih tergolong mahal dan sulit dicari, sehingga masih ada beberapa siswa yang harus bebarengan buku paket dengan teman satu meja. Keterbatasan buku juga menjadi salah satu penyebab siswa sulit mendalami materi jika materi hanya bersumber ceramah dan tulisan papan tulis dari guru. Gambaran materi tentang sejarah yang diberikan dari guru bisa saja kurang bagi siswa karena kemampuan memahami materi tiap siswa berbeda-beda. Materi Sejarah Indonesia lebih banyak berupa teks dan tidak dapat dilihat secara langsung sehingga dianggap kurang begitu menarik karena sejarah terjadi dimasa lalu dan tidak nampak.

Kekurangan media pembelajaran menyebabkan minat belajar siswa di kelas rendah. Pengamatan yang dilakukan peneliti saat kegiatan pembelajaran, siswa terlihat lebih asik mengobrol dan bercerita dengan teman sebangku, serta ada beberapa siswa yang bermain *gadget*. Siswa merasa jenuh karena tidak ada inovasi baru dalam pembelajaran. Minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar Sejarah Indonesia, dimana hanya 21 siswa (65,6%) dari 32 siswa dalam satu kelas yang dapat mencapai nilai tuntas/KKM pada ulangan harian yang ditentukan

guru kelas yaitu 75. Hal yang paling sulit adalah menumbuhkan minat belajar pada siswa, padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Hingga kini, keberadaan guru masih menjadi pusat sumber belajar siswa selain buku, sehingga guru menjadi pusat interaksi dan bertanya bagi peserta didik. Padahal teknologi berkembang semakin cepat di dunia pendidikan, seharusnya guru bukan lagi menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran karena dengan memanfaatkan teknologi, sumber belajar sangat tidak terbatas dan mudah diakses oleh siswa.

Menurut Munadi (2008:5), guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat tadi ia pun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran. Sama seperti Moreno dan Mayer (1999: 358) yang mengatakan bahwa:

“Technological advances have made possible the combination and coordination of verbal resentation modes (such as narration and on-screen text) with nonverbal presentation modes (such as graphics, video, animations, and environmental sounds) in just one device (the computer).”

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang

dipelajari. Dengan penggunaan media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme di kelas, serta guru tak perlu menjelaskan berulang-ulang ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun, guru tetap menjadi fasilitator dan mitra siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak bisa dipungkiri lagi telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Maharani (2015:32) dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran makin menuntut lahirnya media-media pembelajaran yang bervariasi. Karena memang proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. Di sinilah media pembelajaran menjadi penting.

Selain itu, Iman (2015:13) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi, sehingga guru diharapkan mampu memanfaatkan media sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.

Telah banyak media pembelajaran yang diproduksi dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pada umumnya media tersebut dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* sebenarnya lebih cocok digunakan untuk kegiatan presentasi karena dalam *software* tersebut belum menyediakan *tools*

yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Meskipun begitu, *Microsoft PowerPoint* tetap dapat digunakan sebagai *software* pembuat media pembelajaran dengan bantuan animasi/*slide* yang tersedia di dalamnya walaupun tetap membutuhkan keahlian khusus agar media pembelajaran yang diciptakan terlihat menarik.

Articulate Storyline dihadirkan sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft PowerPoint*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*, serta banyak *tools* di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*. Hal ini sependapat dengan apa yang diungkapkan Rivers (2015):

“Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designers, and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements.”

Slogan *Start Faster, Work Smarter, Get Inspired* dan *Connect With Learners*, *Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016).

Articulate Storyline cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. Sejarah Indonesia karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis,

sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS, android, dan PC. Hasil dari *Articulate Storyline* tersebut memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas tanpa harus menggunakan PC yang berukuran besar.

Berangkat dari penjelasan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada Sejarah Indonesia. Apalagi, kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Kebumen telah didukung dengan fasilitas teknologi yang cukup lengkap. Peneliti akan mengangkat permasalahan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen” dan diharapkan penulisan skripsi ini dapat berguna untuk guru sebagai referensi pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Sejarah Indonesia yang pada umumnya materi hanya berupa teks.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas.
3. Fasilitas teknologi yang memadai masih kurang dimanfaatkan oleh guru.
4. Metode pembelajaran yang membosankan yang berdampak pada minat belajar siswa menjadi rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif yang tepat guna menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen.

1.4 Rumusan Masalah

Pembatasan masalah perlu dirumuskan, sehingga permasalahan yang ada dibuat lebih sederhana untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

1. Bagaimanakah kebutuhan media pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen?
2. Bagaimanakah desain media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang tepat dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia?
4. Bagaimanakah penerapan/implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen?

5. Bagaimanakah hasil evaluasi penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

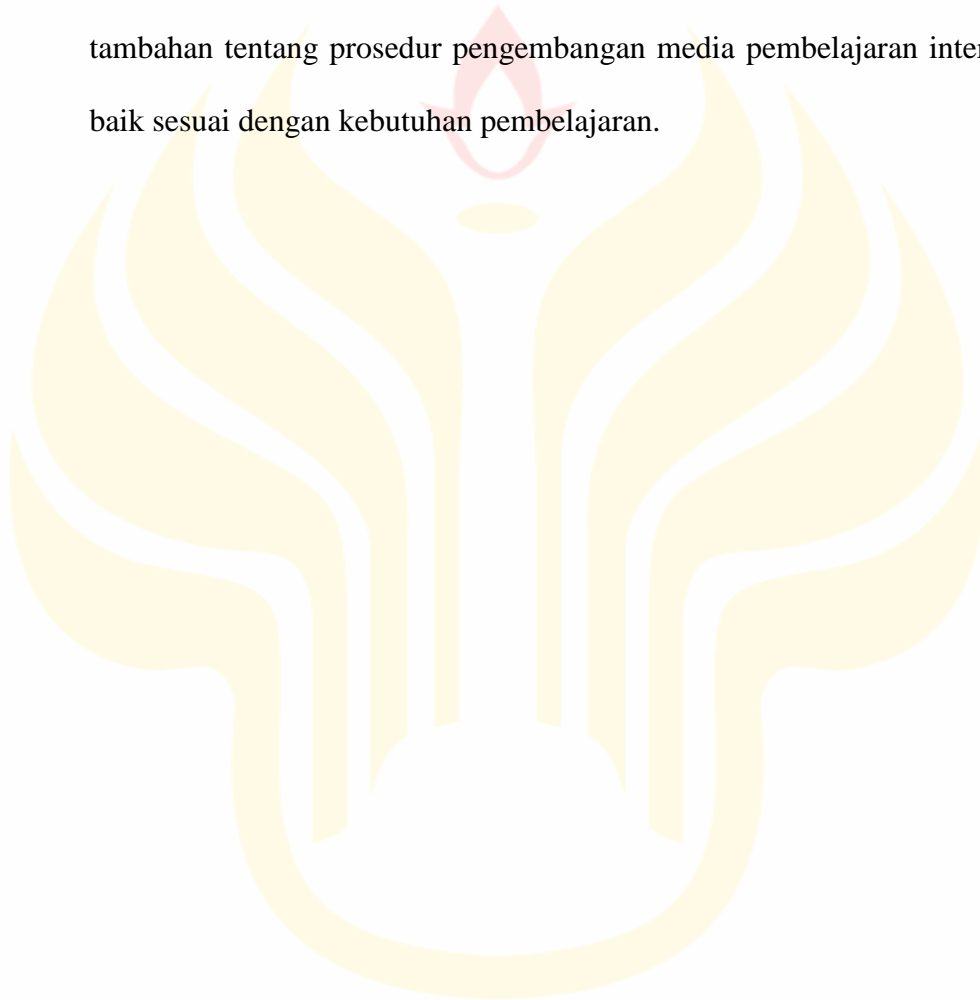
1. Untuk mengetahui kebutuhan media pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen.
2. Untuk mengetahui desain media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang tepat dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.
4. Untuk mengetahui penerapan/implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen.
5. Untuk mengevaluasi penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat terhadap masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran interaktif yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif.

d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pengertian dan penafsiran judul skripsi ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah agar penelitian dapat fokus, yaitu:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah kegiatan yang dilakukan secara bertahap untuk menciptakan sesuatu berupa alat atau bahan agar dapat digunakan sebagai perantara penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik hardware maupun software yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik teks maupun *hypertext*, terpadu dengan gambar-gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran tertentu.

3. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.

4. Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

Mata pelajaran Sejarah Indonesia adalah ilmu yang mempelajari umat manusia pada masa lampau di berbagai tempat atau jenis lingkungan dengan berbagai corak politik, sosial, budaya dan perekonomian juga mempelajari mata rantai kehidupan yang satu dengan yang lain serta hubungan masa silam dengan masa sekarang serta masa yang akan datang. Konsep-konsepnya antara lain: perubahan, konflik, revolusi, kebangsaan, peradaban, eksplorasi, dan kemencengan.

5. SMK Negeri 1 Kebumen

SMK Negeri 1 Kebumen adalah tempat dilaksanakannya penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif. SMK N 1 Kebumen didirikan pada tanggal 1 Januari 1967 atas surat izin Kepala Depdikbud Jawa Tengah. Awalnya, Sekolah ini bernama SMEA N Kebumen di Jalan Pramuka. Pada tahun 1984, SMEA N pindah ke gedung baru di Jalan Cemara no. 37 sampai sekarang. SMK N 1 Kebumen resmi bersertifikat ISO 9001: 2008 dari PT TUV Rheinland Indonesia pada tanggal 3 Maret 2010 sebagai institusi pendidikan berbasis Bisnis & Manajemen dan TIK. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah ini telah memiliki sistem pengelolaan manajemen dan administrasi pendidikan yang bermutu. Setiap program studi telah menjadi tempat uji kompetensi dan sertifikasi. Ini berarti semua siswa harus kompeten dalam bidang jurusannya masing

masing.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

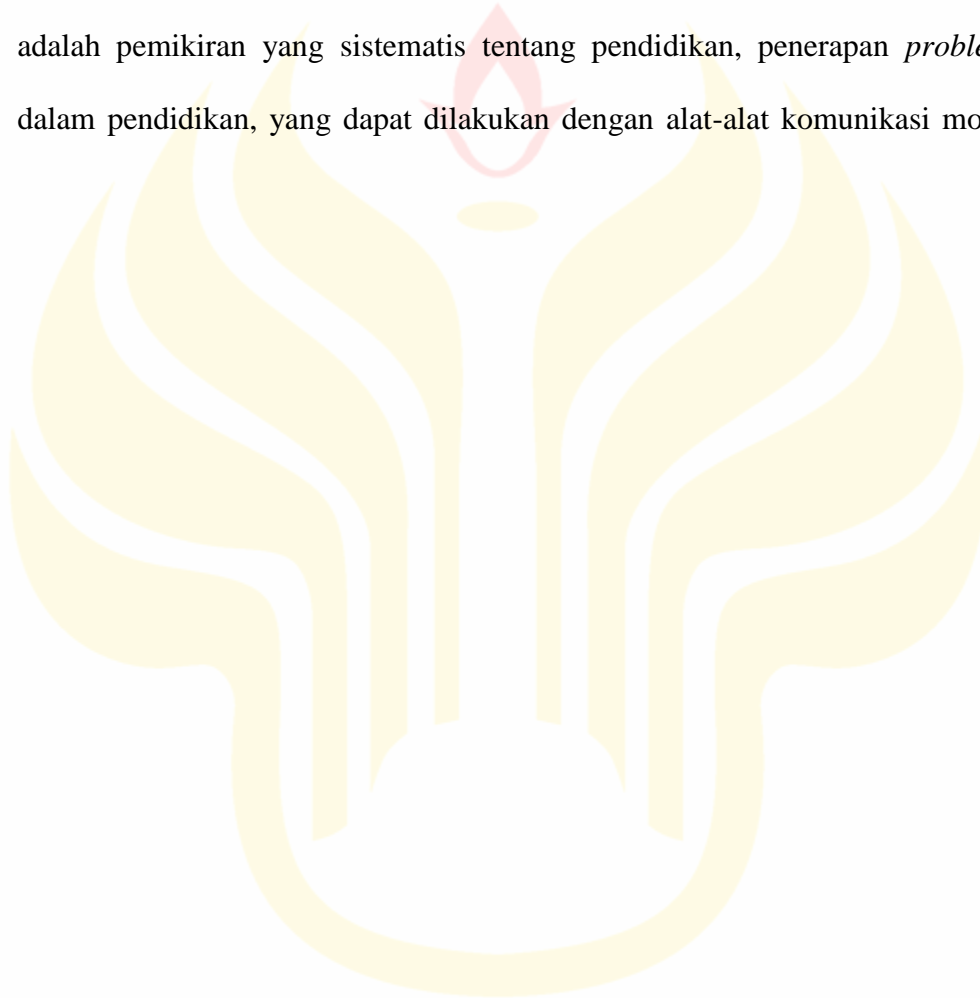
2.1 Teknologi Pendidikan

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Menurut Iskandar Alisyahbana (1980) dalam Miarso (2007: 131) teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu, karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera. Jadi, sejak awal peradaban sebenarnya telah ada teknologi, meskipun istilah “teknologi” belum digunakan. Istilah “teknologi” berasal dari kata “*techne*” atau cara, dan “*logos*” atau pengetahuan. Jadi secara harfiah teknologi dapat diartikan dengan pengetahuan tentang cara. Pengertian teknologi sendiri menurutnya adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal, sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra, dan otak manusia.

Teknologi pendidikan merupakan spesialisasi lebih lanjut dari ilmu pendidikan yang terutama berkepentingan dalam mengatasi masalah belajar pada manusia, dengan memanfaatkan berbagai macam sumber insani dan non-insani dan menerapkan konsep sistem dalam usaha pemecahannya (Miarso, 2009: 121).

Menurut Nasution (2008: 1-2) dalam Subkhan (2013: 4-5) teknologi pendidikan adalah pemikiran yang sistematis tentang pendidikan, penerapan *problem solving* dalam pendidikan, yang dapat dilakukan dengan alat-alat komunikasi modern, akan



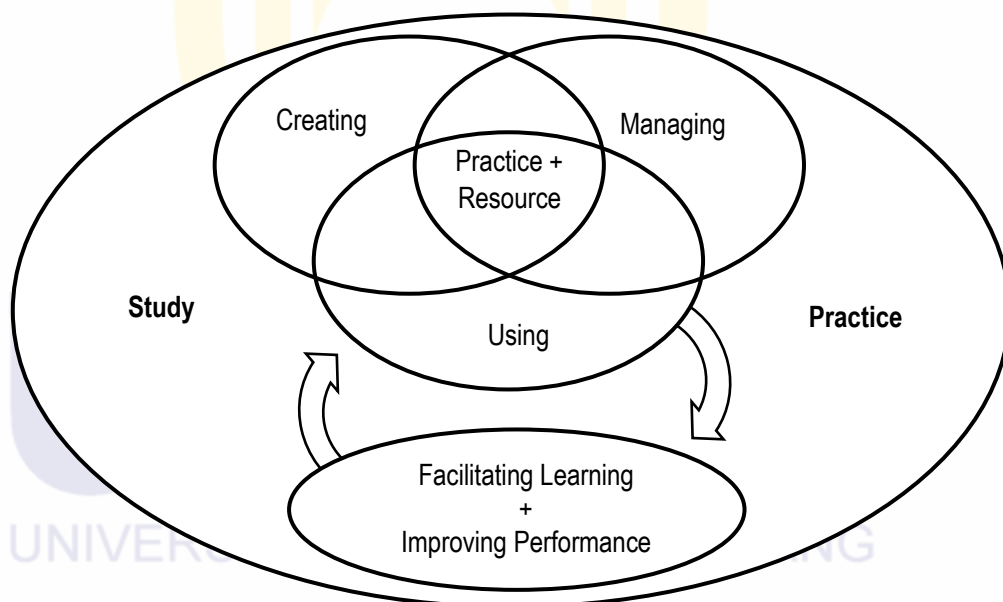
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tetapi juga tanpa alat-alat tersebut. Pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah.

Sementara definisi teknologi pendidikan menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) 2004 dalam buku editan Januszewski dan Molenda (2008:1) yang dikutip oleh Subkhan (2013:12), yaitu:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”

Di bawah ini merupakan elemen dari definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004.



Gambar 2. 1 Elemen Definisi Teknologi Pendidikan dari AECT tahun 2004
Sumber: Januszewski & Molenda (2008) dalam Subkhan (2012)

Berdasarkan definisi tersebut maka teknologi pendidikan memiliki titik fokus dalam memfasilitasi praktik pembelajaran, caranya adalah dengan menciptakan, mendesain, atau mengkreasi (*creating*), menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologis dan media/sumber belajar. Dengan demikian aktivitas utama (*central*) dari bidang kajian teknologi pendidikan adalah: (1) mengkreasi proses dan sumber belajar, (2) menggunakan proses dan sumber pembelajaran, dan (3) mengelola proses dan sumber pembelajaran, yang semuanya ditujukan untuk memfasilitasi pembelajaran (Subkhan, 2013:13).

2.1.2 Peran Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Menurut Mukiman (2012), teknologi pendidikan sangat diperlukan peranannya ketika proses penyusunan Silabus dan Sistem Penilaian, sampai pada pengembangan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), perlu bahkan menjadi keharusan untuk memperhatikan sejumlah pertimbangan/konsep yang berkaitan dengan teknologi pembelajaran, mencakup taksonomi-taksonomi dari masing-masing domain yakni, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi, dengan menerapkan model pendekatan sistem hubungannya dengan pembelajaran yang berkualitas.

Teknologi Pendidikan yang dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan/pembelajaran, kiranya merupakan alternatif yang akan banyak memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, perlu dikemas dengan memperhatikan

kaidah serta prinsip teknologi pendidikan ke dalam berbagai metode maupun media pembelajaran, mulai dari yang konvensional hingga multimedia pembelajaran yang berbasis komputer, bahkan *e-learning*, *e-library*, *e-education*, *e-mail*, *e-laboratory*, *e-book*, dll (Mukminan, 2012).

Perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia mengikuti perkembangan yang ada di Amerika Serikat, dimulai dengan digunakannya media atau alat peraga untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sepakat dengan pendapat Subkhan (2013: 7) bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang keilmuan yang berupaya untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan beragam media dan sumber belajar (termasuk di dalamnya manusia [insani]).

Pembelajaran menekankan pada peningkatan kualitas belajar peserta didik melalui pencapaian kompetensi secara individual, agar mampu bersaing baik secara lokal, regional maupun global. Pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kualitas belajar serta pencapaian kompetensi peserta didik, melalui pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna, baik yang diperoleh melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung, di dalam kelas maupun di luar kelas, tentunya sangat menuntut penggunaan sumber belajar seluas mungkin dengan memanfaatkan pembelajaran yang berbasis aneka sumber serta aneka media, seperti multimedia pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction /CBI*), atau berbagai istilah yang biasa digunakan untuk paket pembelajaran berbasis komputer, di antaranya: CAI (*Computer Assisted Instruction*), CAL (*Computer Assisted Learning*) atau CBL (*Computer Based Learning*), CMI (*Computer Manage Instruction*), CBI

(*Computer Based Instruction*) atau PBK (Pembelajaran Berbasis Komputer) (Mukminan, 2012).

Untuk keberhasilan pemanfaatan teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, di mana semua pihak perlu memiliki komitmen, memahami manfaat teknologi pendidikan, memiliki sarana dan prasarana pendukung yang memadai, mampu & mau memanfaatkan teknologi yang ada atau yang seharusnya diadakan.

2.1.3 Implementasi Pengembangan Media dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Di dalam kawasan teknologi pendidikan 2004, pengembangan media termasuk dalam kawasan *create*/kreasi. Aktivitas kreasi dapat dipahami sebagai aktivitas awal dalam rangkaian praktik teknologi pendidikan, hal itu karena pada dimensi kreasi inilah desain pembelajaran (*learning design*) dirumuskan dan disusun sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran nantinya.

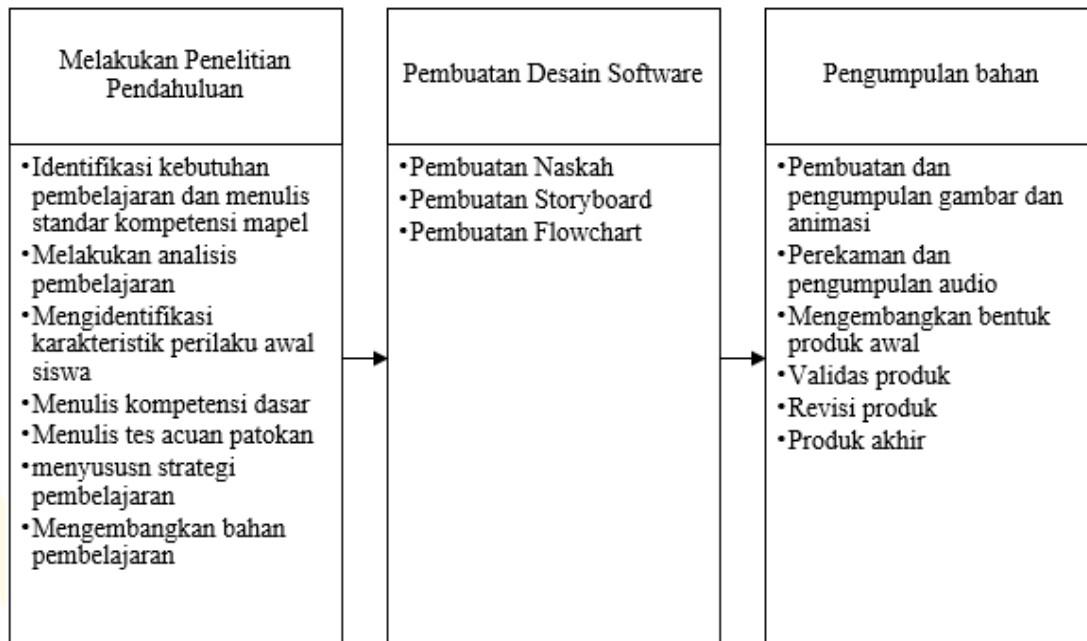
Di sini hal yang dikreasi adalah desain pembelajaran itu sendiri, termasuk di dalamnya adalah kreasi metode, media, dan konsep evaluasi yang akan dilakukan. Salah satu kreasi metode penyusunan desain pembelajaran adalah yang dikenal dengan akronim ADDIE, yaitu sebuah pendekatan sistem (*system approach*) dalam menyusun desain pembelajaran dimulai dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implement*, dan *Evaluation*. Dengan kata lain ADDIE adalah metode dalam menyusun desain pembelajaran (Subkhan, 2013: 15).

2.2 Pengembangan Media

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. (Seels and Richey, 2004:38). Sedangkan pengembangan media adalah kegiatan yang dilakukan secara bertahap untuk menciptakan sesuatu berupa alat atau bahan agar dapat digunakan sebagai perantara penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran (Sadiman, 2009:7). Dibawah ini merupakan model-model pengembangan media pembelajaran interaktif yang umum digunakan.

2.2.1 Model Pengembangan Media Menurut Dick and Carrey

Prosedur pengembangan MPI pada dasarnya memiliki 2 tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk (*by design*) MPI, dan (2) menguji keefektifan produk MPI. Tujuan yang pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, dan tujuan yang kedua disebut sebagai fungsi validasi. Proses pengembangan biasanya terhenti pada tahap dihasilkannya suatu produk melalui uji coba yang terbatas, hanya saja produk semacam itu belum bisa digunakan secara luas. Agar suatu produk MPI dapat digunakan secara luas, maka produk MPI tersebut perlu divalidasi dan diuji coba (Kustiono, 2010:12).



Gambar 2. 2 Prosedur Pengembangan Multimedia

Sumber: Mukiman, Adaptasi Model Dick dan Carrey dalam Kustiono (2010)

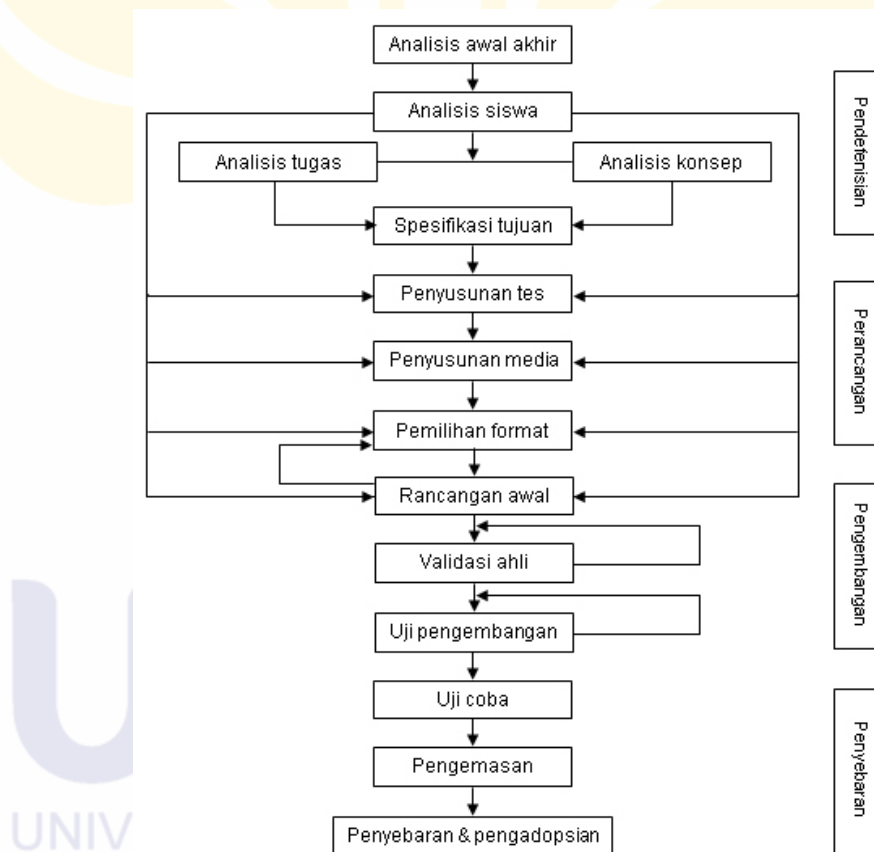
Dalam pengembangannya, sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Sebuah produk akan dianggap memiliki validitas dan kredibilitas jika dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari tahapan perencanaan, produksi, sampai uji coba produk. Uji coba media pembelajaran khususnya MPI ini dititikberatkan pada aspek-aspek kualitas isi (materi pembelajaran), kualitas strategi pembelajaran, dan kualitas teknis produksi (Kustiono, 2010: 35).

Menurut Dick dan Carrey (2005) yang dikutip Kustiono (2010: 35), pelaksanaan uji coba produk media dapat dilakukan sekurang-kurangnya melalui 3 tahapan, yakni one to one evaluation (uji coba perorangan), small group evaluation

(uji coba kelompok kecil, antar 3 s.d 5 orang), dan field testing (pelaksanaan uji coba di lapangan, pada kelas yang sebenarnya).

2.2.2 Model 4 D

Model pengembangan 4D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Prosedur Pengembangan Model 4-D

Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan (1974) dalam Mulyatiningsih (2012)

Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

2.2.3 Model Pengembangan Media Menurut Borg and Gall

Borg & Gall dalam Sukmadinata (2006: 169-170) memaparkan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

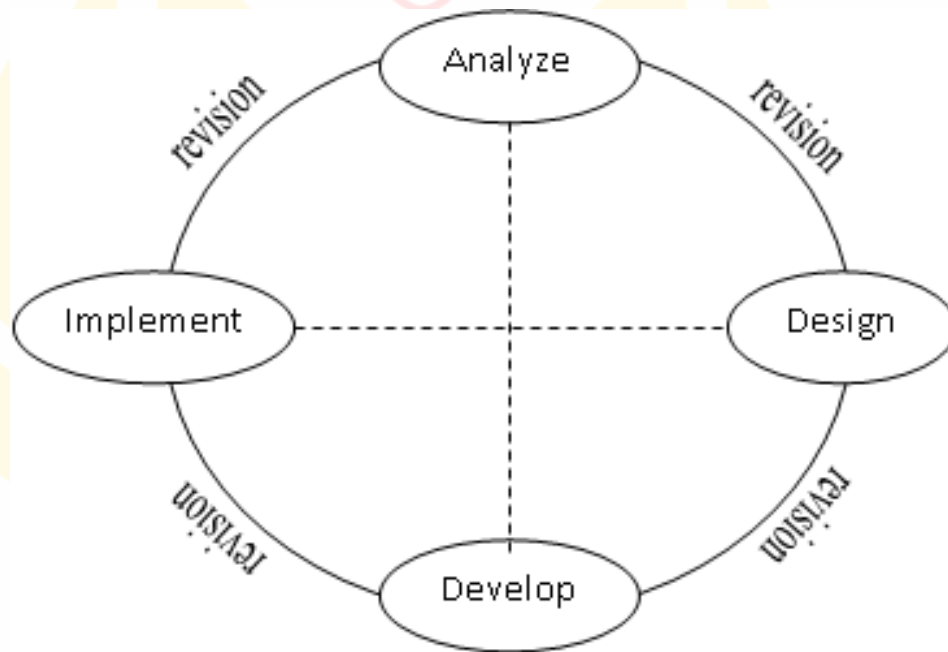
- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas.
- c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Meliputi pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Tahap ini dilakukan uji coba di lapangan pada satu sampai tiga sekolah dengan enam sampai dengan dua belas subjek uji coba (guru). Selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
- e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).

- f. Uji coba lapangan (*main field testing*). Tahap ini, dilakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelumnya dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan.
- g. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*).
- h. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Tahap ini dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya.
- i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).
- j. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

2.2.4 Model Pengembangan Media ADDIE

Desain pembelajaran yang melekat dengan teknologi pembelajaran dengan mengatur alur berpikir seorang teknolog pembelajaran dalam memecahkan masalah peningkatan kinerja. Salah satu pendekatan desain pembelajaran adalah prinsip ADDIE (Prawiradilaga, 2012:60). Model ADDIE Muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional.

Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya.



Gambar 2. 4 Prosedur Pengembangan Model ADDIE
 Sumber: Januszewski dan Molenda (2008) dalam
 Prawiradilaga (2012)

Menurut Prawiradilaga (2012: 203) hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Model ADDIE ini, jika dipersepsikan secara makro, mencakup pemikiran desain pembelajaran sebagai suatu proyek besar dengan tim ahli lintas bidang yang bekerja terintegrasi. Model ini menunjukkan langkah-langkah dalam ADDIE bersifat prosedural, atau berurutan sebagaimana umumnya model desain pembelajaran makro.

2.3 Media Pembelajaran Interaktif

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Ibrahim, dkk. (2000: 3) ditinjau dari arti kata media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Sedangkan menurut AECT dalam Ibrahim, dkk. (2000: 4) media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Jika diartikan secara luas, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi (Sadiman, 2009: 7).

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan juga berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 9).

Menurut Haney dan Ullmer (1981) dalam Kustiono (2010: 7-8) interaktif dapat diartikan bahwa (1) dalam proses pembelajaran dengan multimedia tersebut artinya pengkondisian agar siswa (sebagai user) berinteraksi secara aktif dan mandiri; misalnya siswa berinteraksi dengan sebuah program, contohnya: mengisi blanko pada teks yang terprogram, (2) siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin

pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal computer, (3) bentuk innteraksi yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

Dari uraian diatas dapat ditarik garis merah bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik *hardware* maupun *software* yang mampu mengkondisikan siswa berinterkasi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik teks maupun *hypertext*, terpadu dengan gambar-gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran tertentu (Kustiono, 2010:8).

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Degeng (1989: 320) dalam Kustiono (2010: 4) media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dari strategi penyampaian pengajaran untuk pencapaian hasil belajar tertentu. Media bukan sekadar alat bantu mengajar bagi guru, melainkan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran karena media dapat membantu siswa dalam memahami isi sajian.

Secara umum, media pembelajaran interaktif memiliki fungsi edukatif, antara lain: (1) menyimpan bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan saja diperlukan, (2) memberi informasi tentang berbagai referensi dan sumber-sumber serta alat-alat audio-visual yang tersedia, (3) memberi informasi tentang ruangan belajar, murid-murid dan tenaga pengajar, (4) memberi informasi tentang hasil belajar siswa, (5) menyarankan kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan oleh seorang siswa

serta menilai kembali pekerjaan siswa pada waktunya serta memberi tugas-tugas baru untuk dikerjakan selanjutnya (Kustiono, 2010:8).

Dengan kemampuan-kemampuan itu, media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai medium yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena: (1) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan materi pembelajaran, (2) proses belajar dapat berlangsung secara individu sesuai dengan kemampuan siswa, (3) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, (4) dapat memberikan umpan balik terhadap respon siswa, (5) dapat menciptakan proses belajar yang berkesinambungan (Kustiono, 2008:8).

2.3.3 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok menurut Daryanto (2010:54-56), sebagai berikut:

1. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Format ini didesain untuk berperan sebagai tutor siswa, artinya bahwa model ini didesain dalam format dialog dengan siswa. Tujuan utama program tutorial adalah menyediakan dukungan terhadap pembelajaran dengan buku teks atau

ceramah, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan konsep-konsep tersebut, seperti halnya diajar dengan pengajar.

2. *Drill and Practice*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna atau user sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan penggunaan akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

Keuntungan dari penggunaan model drill and practice melalui komputer adalah siswa dapat memperoleh balikan atas respon mereka tanpa harus menunggu pengajar untuk mengoreksi respon tersebut. Selain itu, balikan diperoleh siswa dengan segera tanpa perlu menunggu sampai mereka membuat kesalahan yang banyak.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai poses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak. Keuntungan model simulasi komputer yaitu simulasi memberi siswa kekuatan ingatan untuk memanipulasi berbagai aspek dari model simulasi ini. Karena model simulasi biasanya memberi siswa kesempatan untuk menerapkan belajarnya pada situasi kehidupan nyata, program ini cenderung menetapkan tujuan pembelajaran tingkat lebih tinggi.

4. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditunjukkan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, Biologi atau Sejarah. Program ini menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan sesuai petunjuk. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang dilakukan secara maya tersebut.

5. Permainan

Bentuk permainan yang disajikan disini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi

aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian siswa tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Media pembelajaran yang menggunakan banyak media dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia, misalnya perangkat lunak untuk mengolah teks, seperti *Microsoft Office Family* atau *Note Pad*; mengolah gambar seperti *Corel Draw*, *Adobe Photosop*, *Adobe Illustrator*; untuk mengolah animasi baik animasi teks maupun animasi gambar seperti *Adobe Flash*, *3D Max*; mengolah suara seperti *Cool Edit Pro*, *Audio Studio*; untuk mengolah video seperti *Movie Maker*, *VCD Cutter*.

Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah sebuah program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi pembelajaran juga disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.

Daryanto (2010:53) menjabarkan karakteristik pembelajaran multimedia adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dengan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain.

2.4 Aplikasi *Articulate Storyline*

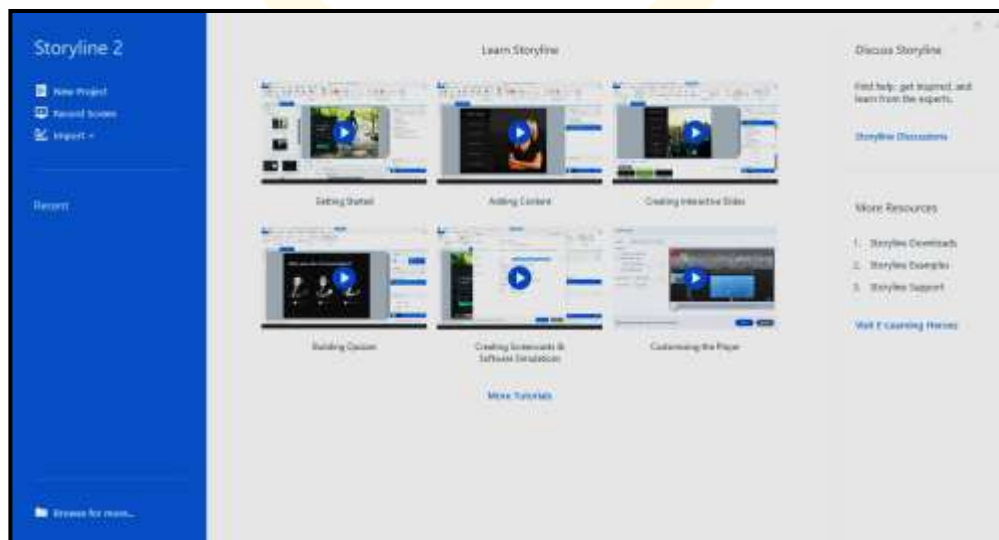
Articulate Storyline merupakan perangkat lunak buatan *Global Incorporation* yang dapat digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif.

Output yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna *iOS*, *android*, dan *PC*. Seperti yang diungkapkan Rivers (2015):

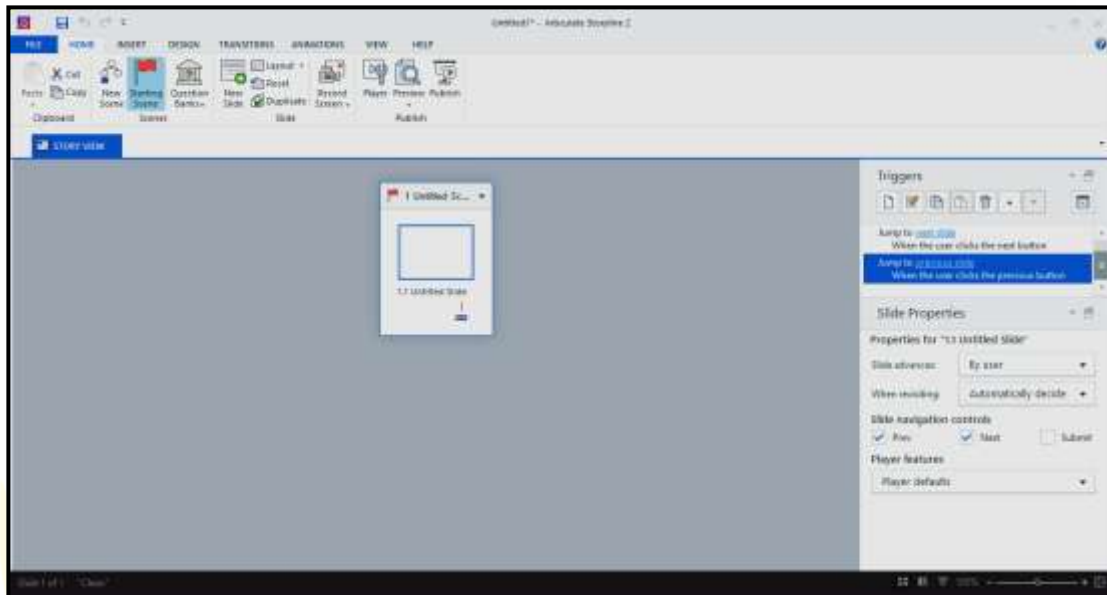
“Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designers, and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements.”

Sistem yang dibutuhkan untuk menginstal *Articulate Storyline* yang diambil dari articulate.com, adalah: CPU: 1.0 GHz processor or

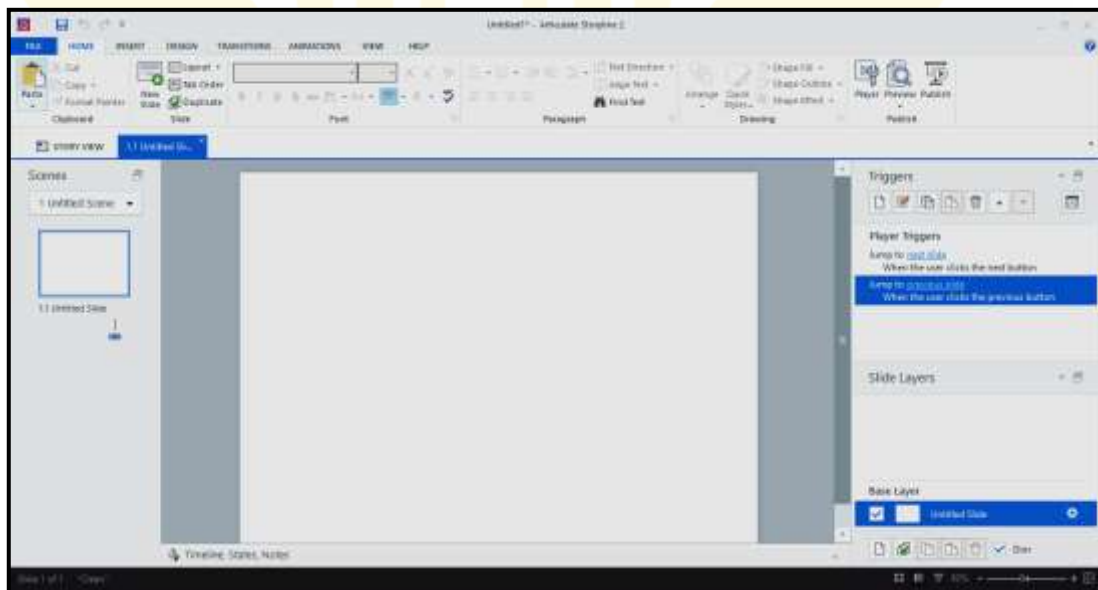
1. higher (32-bit or 64-bit)
2. Memory: 512 MB minimum
3. Available disk space: 250 MB minimum
4. Display: 1024 x 768 screen resolution (1280 x 800 or higher recommended)
5. Multimedia: Sound card, microphone, and webcam to record video and/or narration
6. .NET 2.0 or later
7. Adobe Flash Player 10 or later



Gambar 2. 5 Tampilan Awal *Articulate Storyline*



Gambar 2. 6 Halaman Utama Articulate Storyline



Gambar 2. 7 Lembar Kerja Articulate Storyline

2.4.1 Kelebihan Articulate Storyline

Articulate Storyline memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik karena di dalamnya tersedia menu-menu yang

praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari, serta konten yang dikembangkan Lectora Inspire dapat dipublikasikan ke berbagai *output*. Dikutip dari omniplex.co, berikut kelebihan yang dimiliki *Articulate Storyline* sebagai software pembuat media pembelajaran:

Storyline 2 gives you more of what's special about Storyline: simple, powerful features that let you create any interactive course you can imagine, easier and faster than ever. The best just got better. With Storyline 2, you'll have: (1) more ways to bring your content to life, so you can keep learners engaged; (2) more ways to create exactly what you imagine; (3) more ways to boost productivity, so you can create courses faster.

Slogan *Start Faster, Work Smarter, Get Inspired* dan *Connect With Learners*, *Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016).

2.4.2 Kekurangan *Articulate Storyline*

Kelemahan dari *Articulate Storyline* yang dapat dilihat dengan jelas adalah hal yang berkaitan dengan harga lisensi *software* itu sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari situs resmi *Articulate Storyline* (www.articulate.com) harga lisensi untuk *Articulate Storyline* mencapai \$ 1,398.00 dengan asumsi \$1 adalah Rp 13.600 maka harga lisensi untuk satu paket *Articulate Storyline* mencapai Rp 18.2 Juta. Harga tersebut tentunya bukan merupakan harga yang terjangkau untuk dikeluarkan oleh perorangan.

2.4.3 Pemanfaatan *Articulate Storyline* dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. *Articulate Storyline* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih kondusif.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, siswa mendapatkan gambaran materi sangat jelas karena di dalamnya terdapat materi yang dikemas berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video. *Articulate Storyline* dapat menciptakan kelas yang unik dan dapat mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena materi dilengkapi kuis yang dapat langsung dikerjakan dan tanpa menunggu koreksi jawaban dari guru, sebab skor telah otomatis muncul dari sistem. Hal ini sependapat dengan Ohler (2006: 46):

“Creating digital stories is a perfect opportunity to engage students in media literacy, in learning about how the media influence our perceptions of the world.”

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini termasuk dalam jenis media *drill and practice*. *Drill and practice* menurut Daryanto (2010:54), media yang dimaksudkan untuk melatih pengguna atau user sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali

digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan penggunaan akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

2.5 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK

2.5.1 Penerapan Pembelajaran Sejarah Indonesia

Menurut Suprayogi (2007: 39) mata pelajaran Sejarah adalah ilmu yang mempelajari umat manusia pada masa lampau di berbagai tempat atau jenis lingkungan dengan berbagai corak politik, sosial, budaya dan perekonomian juga mempelajari mata rantai kehidupan yang satu dengan yang lain serta hubungan masa silam dengan masa sekarang serta masa yang akan datang. Konsep-konsepnya antara lain: perubahan, konflik, revolusi, kebangsaan, peradaban, eksplorasi, dan kemencengan.

Pengembangan silabus mata pelajaran Sejarah Indonesia berdasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam pasal 3 tentang Dasar, Fungsi dan Tujuan ditegaskan bahwa dasar pendidikan nasional adalah Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan tujuan yang diamanatkan oleh Undang-undang No. 20 Tahun 2003, maka dikembangkan kurikulum 2013. Berdasarkan Kurikulum tersebut disusun silabus mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan mengintegrasikan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketiga kompetensi ini diberikan dalam bentuk pembelajaran yang berbeda, yakni pengajaran tidak langsung (*indirect teaching*) untuk kompetensi sikap, dan pengajaran langsung (*direct teaching*) untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Kedua bentuk pengajaran sejarah ini disinergikan menjadi proses pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik sehingga menghasilkan insan Indonesia yang aktif, kritis, kreatif, inovatif, dan produktif.

Untuk memenuhi tuntutan diatas maka diperlukan pembelajaran Sejarah Indonesia yang kritis dan komprehensif, didalam struktur Kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia menjadi wajib diikuti oleh peserta didik di SMK/MAK dengan porsi 2 jam pembelajaran per minggu.

Dalam kurikulum 2013 terdapat standar penilaian yang harus dipenuhi. Menurut Permendikbud standar penilaian pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Di dalam Permendikbud No. 104 tahun 2014 terdapat beberapa kriteria penilaian. Namun salah satu yang menjadi penekanan dalam kurikulum 2013 adalah pada penilaian autentik (*authentic assessment*). Penilaian Autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) (Kunandar 2013:35). Di dalam kurikulum 2013 ini menggeser penilaian yang sudah ada sebelumnya dari penilaian melalui tes (mengukur kompetensi berdasarkan hasil tes) menuju penilaian autentik (mengukur kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil).

2.5.2 Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK

Mata pelajaran Sejarah Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif.

3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa.
6. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa.
7. Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

2.5.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X membahas materi dari zaman berikut ini.

1. Masa pra-aksara

Meliputi menelusuri peradaban awal di Kepulauan Indonesia sebelum mengenal tulisan, terbentuknya Kepulauan Indonesia, mengenal manusia purba, asal usul persebaran nenek moyang bangsa Indonesia, corak hidup masyarakat pra aksara, dan perkembangan teknologi.

2. Hindu-Buddha

Meliputi pengaruh budaya Hindia, kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Budha, terbentuknya jaringan nusantara, akulturasi kebudayaan nusantara dan Hindu-Budha.

3. Kerajaan-kerajaan Islam.

Meliputi kedatangan Islam di Nusantara, Islam dan jaringan perdagangan antar pulau, Islam masuk istana Raja, Jaringan keilmuan di Nusantara, Akulturasi dan perkembangan budaya Islam, dan proses integrasi Nusantara.

Dari materi ini akan disajikan dalam tiga bab. Bab I, Menelusuri Peradaban Awal di Kepulauan Indonesia; Bab II, Pedagang, Penguasa, dan Pujangga Pada Masa Klasik (Hindu-Buddha); Bab III, Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara.

2.6 Minat Belajar

2.6.1 Definisi Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2013:180). Sedangkan menurut Belly (2006: 4) minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati, dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkan. Selanjutnya menurut Sardiman (2001:74), minat

merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri kebutuhannya sendiri.

Belajar menurut Hamalik (2001:27) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sedangkan menurut Sutikno (2004 : 67-68), belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Bisa juga diartikan, bahwa belajar itu adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi-nya dengan lingkungan.

Dari beberapa definisi minat dan belajar yang dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu ketertarikan dan kemauan yang disertai perhatian terhadap belajar atau ilmu pengetahuan yang ditunjukkan dengan keaktifan dan keingintahuan yang besar, untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksinya dengan lingkungan.

Minat merupakan tenaga penggerak yang dipercaya ampuh dalam proses belajar. Oleh sebab itu, sudah semestinya pengajaran memberi peluang yang lebih besar bagi perkembangan minat seorang peserta didik. Minat erat sekali hubungannya dengan perasaan suka dan tidak suka, tertarik atau tidak tertarik (Astuti, 2015: 71). Menurut Usman (2003:27) kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab

dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

2.6.2 Indikator Minat Belajar

Ada empat indikator minat yang dikemukakan oleh Suhartini dalam Siti (2005:16), yaitu (1) keinginan untuk mengetahui/memiliki sesuatu, (2) objek-objek atau kegiatan yang disenangi, (3) jenis kegiatan untuk mencapai hal yang disenangi, dan (4) usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu. Sedangkan Safari (2003:65) memberikan indikator empat indikator minat, yaitu: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa.

Hal di atas sesuai dengan Slameto dalam Djamarah (2001: 157) yang menyatakan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Dari penjabaran di atas sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran,
- (2) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran,
- (3) Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan,

- (4) Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran,
- (5) Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran,
- (6) Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan dalam pembelajaran.

2.7 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dalam bentuk skripsi tahun 2016 oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Dyah Ayu Wulandari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji *n-gain* yang memperoleh hasil yang tinggi yakni 0,74, data tersebut dikuatkan oleh pendapat guru yang memperoleh uji *n-gain* yang juga tinggi sebesar 0,76. Berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran menggunakan *sparkol*

videoscribe yang telah dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung pembelajaran dalam kelas dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran dan peningkatan minat siswa dalam tujuan penelitiannya.

2. Penelitian dalam bentuk jurnal tahun 2014 oleh Made Giri Pawana, Naswan Suharsono, I Made Kirna mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model ADDIE Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis proyek mata pelajaran pemrograman web. Desain pengembangan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner dan tes, yang selanjutnya dianalisis dengan Uji-t dua sampel berpasangan. Tanggapan siswa pada uji coba dilapangan memperlihatkan tanggapan siswa terhadap produk sangat baik yaitu sebesar 98,11%. Hasil perhitungan dari prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan memberikan hasil $t_{hitung}=0,001$ ($<\alpha= 0,05$). Hal ini menunjukkan penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan sangat berpengaruh secara signifikan. Hasil rata-rata Posttest sebesar 86,9 menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih tinggi dari KKM yang ditetapkan sebesar 75. Relevansi

penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE.

2.8 Kerangka Berpikir

SMK Negeri 1 Kebumen merupakan sekolah menengah kejuruan yang dalam proses pembelajarannya memiliki sarana dan prasarana yang memadai berupa penggunaan teknologi yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif. Namun pembelajaran Sejarah Indonesia masih dikemas dengan metode pembelajaran ceramah dan kurang memanfaatkan keberadaan media pembelajaran yang menarik.

Hal ini membuat minat belajar siswa terhadap pelajaran Sejarah Indonesia kurang, siswa terlihat bosan dengan hanya mendengar guru ceramah karena materi yang disampaikan sulit dimengerti jika hanya dengan bantuan buku teks tanpa ada visualisasi yang jelas. Siswa terlihat pasif ketika pembelajaran berlangsung karena kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sebagai sumber belajarnya.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memproduksi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami.

Articulate Storyline merupakan *software* pengolah media pembelajaran interaktif yang mampu memuat teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga mampu menjadikan media pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan. Keaktifan siswa

dapat ditingkatkan dengan adanya fitur penambahan kuis pada software ini. Dengan mudah, siswa langsung dapat mengerjakan kuis dan langsung melihat hasilnya tanpa menunggu guru mengoreksi jawaban dari siswa. Kemudahan tersebut ditujukan guna mempersingkat waktu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi namun siswa tetap dapat memahami materi dengan baik menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang telah tersedia, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut dapat berpengaruh terhadap minat belajar dan kemampuan siswa dalam menyerap materi pembelajaran.



<u>PERMASALAHAN</u>		<u>HASIL</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran Sejarah Indonesia yang pada umumnya materi hanya berupa teks. 2. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas. 3. Fasilitas teknologi yang memadai masih kurang dimanfaatkan oleh guru. 4. Metode pembelajaran yang membosankan dan berdampak pada minat belajar siswa. 	<p>Media Pembelajaran Interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara menggunakan <i>Articulate Storyline</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran Sejarah Indonesia. 2. Media pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. 3. Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

Gambar 2. 8 Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 3). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* (Penelitian Pengembangan). Metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Tujuan akhir dari metode penelitian *research and development* di bidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

3.1 Desain Pengembangan

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni

Analysis (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi).

Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif. Menurut Prawiradilaga (2012: 207) kelenturan dari setiap komponen yang dapat dijabarkan sesuai dengan kebutuhan menjadi kelebihan sekaligus kekurangan dari ADDIE ini.

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud adalah:

3.1.1 Analysis (Analisis)

Analisis ini langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat. Tahapan ini terdiri dari beberapa aspek yaitu analisis kinerja, yang meliputi masalah dalam kegiatan pembelajaran, dan yang selanjutnya adalah analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dipelajari oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kedua analisis tersebut digunakan untuk mencari solusi permasalahan yang ditemukan.

3.1.2 Design (Perencanaan)

Berdasarkan masalah yang terjadi dilapangan, pada tahapan ini peneliti mulai menentukan solusi yang tepat yang berupa produk yang dituangkan dalam perencanaan. Peneliti mulai mengembangkan garis besar isi media (GBIM) yang berisi hal-hal yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, selanjutnya GBIM dituangkan dalam bentuk *flow chart*, serta naskah untuk mempermudah proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

3.1.3 Development (Pengembangan)

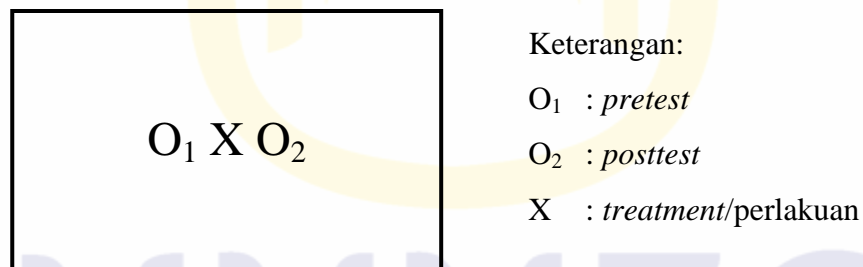
Tahap pengembangan meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap memproduksi media pembelajaran interaktif berdasarkan naskah yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Fungsi naskah sangat penting karena sebagai panduan dalam memproduksi sebuah media. *Software* yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran interaktif ini adalah *Articulate Storyline*. Tahap pengembangan ini, sebelum diterapkan langsung dalam pembelajaran terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan validasi kepada ahli materi untuk menilai apakah konten sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, serta ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif tersebut.

3.1.4 Implementation (Penerapan)

Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini dikarenakan hasil produk suatu media yang oleh pembuatnya dianggap baik, belum tentu efektif dalam proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari produk yang dibuat.

Untuk menguji media yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan bentuk *one-group pretest-posttest design*, yaitu terdapat *pretest* sebelum diberi *treatment*/perlakuan dan kemudian diberikan *posttest* setelah *treatment*/perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keberadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2016: 110).



Gambar 3. 1 *One-Group Pretest-Posttest Design*
Sumber: Sugiyono (2016)

Pada tahap ini dilakukan analisis seberapa efektif produk media pembelajaran interaktif tersebut digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan hasil uji coba sebelumnya.

3.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi media yang telah diimplementasikan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengukuran peningkatan minat dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa dan guru dengan uji N-gain.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMK Negeri 1 Kebumen.

3.2.2 Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2016: 118). Dalam penelitian ini sampel yang dipilih adalah kelas X Administrasi Perkantoran 1 sebanyak 32 siswa.

Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *sampling purposive* yang termasuk dalam kategori *nonprobability sampling* yakni teknik

pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik tersebut dipilih sebab peneliti perlu mempertimbangkan beberapa hal demi kelancaran jalannya penelitian dengan merumuskan kriteria dalam penentuan sampel. Alasan peneliti memilih kelas X Administrasi Perkantoran 1, karena kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang setara dan fasilitas teknologi yang memadai. Selain itu menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa kelas ini memiliki minat belajar yang paling rendah.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 60).

3.3.1 Variabel Bebas (Variable Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2016: 61). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media pembelajaran interaktif (X1), software *Articulate Storyline* (X2).

3.3.2 Variabel Terikat (Variable Dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Jadi variabel terikat dalam penelitian ini setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan

Articulate Storyline adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia (Y).

3.4 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Haryono, 2015: 3). Pembuatan instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*, dimana skala tersebut digunakan untuk menentukan tanggapan seseorang terhadap suatu fenomena mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Adapun instrumen dalam penelitian ini, diantaranya:

3.4.1 Instrumen untuk mengukur validitas multimedia pembelajaran interaktif

menggunakan angket dengan format *checklist* dengan beberapa pernyataan.

Angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Skala dalam instrumen ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

3.4.2 Instrumen untuk mengukur minat belajar siswa dengan beberapa pernyataan

yang telah disesuaikan dengan indikator minat yang telah dijabarkan dalam tinjauan pustaka. Angket ini diberikan kepada seluruh siswa yang menjadi sampel penelitian dan seorang guru yang mengamati proses pembelajaran.

Skala dalam instrumen ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

3.6.1 Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk/*construct validity*, karena pada dasarnya instrumen ini bertujuan untuk mengukur perubahan minat siswa. Instrumen dibuat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, kemudian untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Para ahli akan memberi keputusan instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total. Setelah melalui tahap konsultasi dengan ahli, instrumen akan diteruskan pada tahap uji coba (Sugiyono, 2016: 177). Uji coba validitas instrumen yang akan dilakukan peneliti dengan jumlah responden 20 siswa di Kelas X Tata Niaga 1. Untuk menguji validitas dalam penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* dengan dibantu *SPSS*.

Kemudian hasil perhitungan r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment* dengan taraf kesalahan 5% dimana harga kritik untuk validitas butir instrumen adalah 0,422. Jika $r_{xy} > 0,422$, maka item soal instrumen tersebut valid (Arikunto, 2010: 72). Berdasarkan hitungan uji validitas instrumen menggunakan *SPSS*, sebanyak 25 butir instrumen semuanya dinyatakan valid.

3.6.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merumakan suatu ukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu instrumen, artinya apabila instrumen digunakan berkali-kali untuk mengukur suatu objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas

menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya, dapat dipercaya, dapat diandalkan (Arikunto, 2010: 178)

Dalam penelitian ini instrumen akan diuji reliabilitasnya setelah uji validitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. *Alpha Cronbach* dipilih karena instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang memiliki skor berjenjang (Widyoko, 2014).

Berdasarkan perhitungan menggunakan *SPSS* didapatkan hasil koefisien *Alpha* sebesar 0,933. Kesimpulan dari perolehan data tersebut adalah instrumen yang digunakan untuk penelitian ini reliabel, karena besar koefisien melebihi harga kritik untuk indeks reliabilitas 0,422.

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Sutrisno Hadi (1986) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2016: 203).

Sugiyono (2016:204-205) mengungkapkan bahwa dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berpartisipatif (*participant observation*) dan observasi nonpartisipatif (*non participant observation*), selanjutnya dari segi instrumen yang digunakan observasi nonpartisipatif dapat

dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Untuk lebih lanjut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi Berperanserta (*participant observation*)

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya.

2. Observasi Nonpartisipan (*non participant observation*)

Dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat yang bersifat independen. Peneliti hanya mengamati, mencatat, menganalisis, dan selanjutnya membuat kesimpulan tentang perilaku sumber data yang telah ditentukannya. Dari segi instrumen yang digunakan observasi non partisipan dibedakan sebagai berikut:

- a. Observasi Terstruktur

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya.

Jadi, observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

b. Observasi Tidak Terstruktur

Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati.

Observasi dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan secara terstruktur karena peneliti sudah tahu mengenai apa yang harus diamati dan di mana harus mengamati hal tersebut. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui informasi tentang keadaan sekolah, permasalahan, dan kendala dalam proses pembelajaran di sekolah dengan melakukan observasi berkaitan dengan fasilitas pembelajaran, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dan keadaan siswa ketika guru menyampaikan materi.

3.5.2 Angket

Menurut Sugiyono (2016:199), Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Bentuk pertanyaan angket dapat berupa pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka, yakni pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya bentuk uraian tentang suatu hal, sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia.

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup berbentuk *checklist* dengan skala *likert* yang dibagi menjadi empat kategori. Bentuk angket tersebut dipilih karena lebih cepat dalam pengisian dan kemudahan dalam pengisian jawaban, sebab pengisi angket hanya tinggal memberikan *checklist* di kolom yang sudah disediakan, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

Angket dalam penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Angket yang diberikan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan desain media yang diproduksi untuk pembelajaran, angket yang diberikan kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi apakah sudah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran, serta angket untuk mengukur minat belajar siswa mengenai proses pembelajaran dengan media pembelajarn interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan benda yang berupa benda-benda tertulis, seperti dokumen, peraturan-peraturan, foto-foto dan lain-lain (Arikunto, 2010: 274). Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa, buku sumber belajar, dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian yaitu berupa pengambilan foto.

3.6 Metode Analisis Data

Setelah memperoleh data-data yang dibutuhkan, langkah selanjutnya mengolah data yang terkumpul. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara

sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2016:335).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat siswa sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif kuantitatif.

3.6.1 Analisis Validasi Ahli

Untuk menganalisis data hasil checklist dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengkuantitatifkan hasil *checking* dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya yaitu:

Untuk jawaban “Kurang baik” diberikan nilai 1

Untuk jawaban “Cukup Baik” diberikan nilai 2

Untuk jawaban “Baik” diberikan nilai 3

Untuk jawaban “Sangat Baik” diberikan nilai 4

2. Membuat tabulasi data.

3. Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P (s): persentase sub variable

F : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum

4. Mentransformasikan persentase dari tiap-tiap variabel menjadi sebuah kalimat deskriptif yang bersifat kualitatif dengan cara:

a) Menentukan persentase skor maksimal

$$P(s) = \frac{4}{4} \times 100\% =$$

b) Menentukan persentase skor minimum

$$P(s) = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

c) Menentukan range

$$\text{Range} = \text{Skor maksimum} - \text{Skor minimum}$$

$$\text{Range} = 100\% - 25\% = 75\%$$

d) Menentukan interval yang dikehendaki

4 (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik)

e) Menentukan lebar interval

$$\text{Lebar kelas interval} = \frac{\text{Range}}{\text{Banyak kelas interval}}$$

$$= \frac{75\%}{4}$$

$$= 18,75\%$$

Perhitungan di atas menghasilkan range persentase kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Range Persentase Kriteria Kualitatif

Interval	Kriteria
$81,25\% > \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$62,50\% > \text{Skor} \leq 81,25\%$	Layak
$43,75\% > \text{Skor} \leq 62,50\%$	Cukup Layak
$25\% \geq \text{Skor} \leq 43,75\%$	Kurang Layak

5. Setelah menentukan range persentase kualitatif, selanjutnya angket akan dianalisis dengan langkah sebagai berikut:
 - a) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
 - b) Memberikan skor pada setiap jawaban dari pertanyaan sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
 - c) Membuat tabulasi data.
 - d) Menghitung persentase dari setiap sub variable dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*.
 - e) Dari hasil persentase tersebut, kemudian dikategorikan ke dalam tabel *range persentase* kriteria kualitatif.

3.6.2 Analisis Peningkatan Minat Belajar

Untuk melihat hasil peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*/perlakuan, peneliti menggunakan uji N - gain (Susanto, 2012:75).

$$N - \text{gain } (g) = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

N – gain (g) : besarnya faktor gain

Skor posttest : nilai hasil tes akhir

Skor pretest : nilai hasil tes awal

Skor maksimal : nilai maksimal tes

Tabel 3. 2 Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan

Articulate Storyline

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kebumen pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (perbaikan). Dibawah ini akan dijabarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai tahapan ADDIE.

4.1.1 *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mengembangkan produk media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini akan ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran kemudian akan dirumuskan cara pemecahannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Kebumen, terdapat beberapa hal penting yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran ini. Beberapa hal penting tersebut antara lain:

1. Analisis Kinerja

Pada tahap analisis kinerja, peneliti melakukan observasi guna mengetahui permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Kebumen.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sudah berjalan dari tahun 2006-2013. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya. Dimana karena perubahan kurikulum tersebut ada perubahan mata pelajaran IPS menjadi Sejarah Indonesia.

Sebagai pelajaran yang baru diajarkan di SMK, tentu guru sejarah mempunyai tantangan yang cukup besar agar dapat menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang bukan merupakan mata pelajaran utama di SMK. Komposisi mengajar yang hanya 2 jam per minggu menuntut guru untuk dapat menyampaikan materi dalam waktu yang singkat namun mampu mencapai tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mudah.

Dari hasil pengamatan proses penyampaian materi pembelajaran Sejarah Indonesia, guru masih menggunakan metode ceramah. Dampak dari metode ceramah yang diterapkan ada beberapa siswa yang tidak terlalu fokus pada proses pembelajaran, siswa terlihat lebih asik mengobrol dan bercerita dengan teman sebangku, serta ada beberapa siswa yang bermain *gadget*. Peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia cukup rendah.

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru memaksa siswa untuk selalu memahami materi hanya dari LKS yang dimiliki, buku paket yang tidak tersedia untuk semua siswa karena masih tergolong mahal dan sulit dicari sehingga buku paket hanya dipinjamkan dari perpustakaan sekolah untuk bebarengan dengan teman satu meja. Selanjutnya, peneliti mengetahui bahwa sarana dan prasarana

pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif telah memadai, yakni telah tersedianya LCD proyektor, *wifi*, serta telah banyak siswa yang memiliki fasilitas laptop. Sarana dan prasarana tersebut sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan dengan maksimal untuk kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Kebutuhan

Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran berbasis aktivitas, penilaian Sejarah Indonesia lebih menekankan pada penilaian proses baik pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga kompetensi ini diberikan dalam bentuk pembelajaran yang berbeda, yakni pengajaran tidak langsung (*indirect teaching*) untuk kompetensi sikap, dan pengajaran langsung (*direct teaching*) untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan.

Kedua bentuk pengajaran Sejarah Indonesia tersebut dikembangkan dalam proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan untuk berkreaitivitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Dari obeservasi diketahui, karakteristik siswa kelas X SMK Negeri 1 Kebumen masih membutuhkan hal-hal yang menarik perhatian dan tidak membosankan. Guru dan siswa memerlukan media pembelajaran interaktif yang disertai ilustrasi visual pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Materi tersebut dipilih karena lebih banyak materi lebih banyak berupa teks dan tidak dapat dilihat secara langsung serta materi tersebut dianggap kurang begitu menarik karena terjadi dimasa lalu dan

tidak nampak. Oleh karena itu, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara yang merujuk pada silabus dan diharapkan sebagai inovasi baru dalam penyampaian materi Sejarah Indonesia dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa dikelas, sehingga siswa mendapat gambaran materi secara nyata serta kemudahan dalam mendalami materi pembelajaran.

Filiz (2013: 85) menjelaskan bahwa pentingnya pengetahuan guru dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran agar teknologi dapat digunakan secara efektif sebagai berikut:

“For effective technology integration, teachers need to have technology knowledge, which became one of the basic skills of teaching. However, such knowledge is not enough for effective teaching with technology. They have to know about various types of hardware as well as software and the ways to integrate them into their instruction.”

Maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, yaitu kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan laptop/lomputer, tersedianya laptop/komputer di kelas, LCD proyektor, serta pengeras suara yang akan mendukung kegiatan pembelajaran.

4.1.2 Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap perencanaan pembuatan media pembelajaran interaktif dan didasarkan pada tahap analisis yang dilakukan sebelumnya.

1. Garis Besar Isi Media (GBIM)

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya indikator materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara yang harus dikuasai siswa dituangkan dalam garis besar isi media sebagai petunjuk dalam pembuatan naskah media yang terdiri dari indikator, materi, sub materi, dan jenis media yang akan dituangkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Jabaran Materi

Jabaran materi merupakan ringkasan materi yang akan divisualisasikan menjadi media pembelajaran interaktif. Penyusunan materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta yang terdapat pada buku siswa.

3. *Flow Chart*

Flow Chart/alir media merupakan bagan yang berisi simbol-simbol tertentu dan menunjukkan satu urutan atau aliran proses media. *Flow chart* digunakan untuk mempermudah dan sebaga panduan peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* .

4. Naskah Media

Naskah disusun sesuai GBIM yang dibuat sebelumnya. Naskah memuat informasi-informasi mengenai bentuk visual serta audio, berupa rancangan seluruh tampilan media dan masing-masing rancangan tampilan disertai keterangan tampilan, keterangan navigasi dan animasi, serta keterangan narasi/audio. Naskah dibuat sebagai pedoman peneliti dalam tahap selanjutnya.

4.1.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* sesuai dengan hasil yang telah dilakukan pada tahap perancangan yang diperoleh GBIM, jabaran materi, *flow chat*, dan naskah media. Pada tahap pengembangan terdiri dari tiga tahapan yaitu, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Pada tahap ini dimulai dengan mempersiapkan alat/bahan termasuk perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk memproduksi media pembelajaran interaktif. Alat/bahan yang diperlukan yaitu, laptop/komputer, pengeras suara/sound untuk kebutuhan audio dan video, jabaran materi, serta naskah media. Perangkat lunak (*software*) yang mendukung untuk pengembangan media pembelajaran interaktif antara lain *Snipping Tool* dan *Adobe Photoshop* untuk pengeditan gambar, *Adobe Audition* untuk pengolahan audio, serta *Articulate Storyline* sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif.

2. Produksi

Tahap ini dilakukan pengembangan produk media pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan naskah media. Pengembangan dilakukan dengan membuat dan mengumpulkan media pelengkap seperti background, icon menu, gambar ilustrasi, animasi, audio, serta video pendukung materi pembelajaran. Setelah media

pelengkap dikumpulkan, selanjutnya dimasukkan ke dalam *software Articulate Storyline* untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif.

Langkah pertama adalah pembuatan opening dan halaman utama/menu utama media pembelajaran interaktif. Langkah berikutnya adalah membuat menu petunjuk dan menu kompetensi, menu tersebut dibuat agar media pembelajaran interaktif lebih terarah dan mudah digunakan. Selanjutnya pembuatan menu materi dengan menambahkan gambar dan video, serta materi teks yang diperlukan. Langkah terakhir adalah menambahkan interaktivitas berupa kuis/*game* melalui menu yang ada dalam *software Articulate Storyline*.

3. Pasca produksi

Pada tahap pasca produksi, produk media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara harus terlebih dahulu diperiksa apakah media tersebut masih ada kesalahan dan kekurangan atau tidak. Pengecekan dimulai dari kelengkapan materi, kesempurnaan animasi, audio, dan video, serta ketepatan reaksi tombol yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. Setelah proses pengecekan selesai, media dipublish dalam bentuk format *.exe* agar dapat dibaca dan digunakan pada laptop/komputer lain yang tidak terinstal *software Articulate Storyline*. Selanjutnya media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil penilaian oleh ahli tersebut, akan dijadikan keputusan apakah media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara layak digunakan.

Pada tahap validasi materi media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara, ahli materi 1 dalam penelitian ini adalah Nila Tri Hardiyani, S.Pd dan ahli media 2 adalah Nova Sugiyanti, S.Pd dan sebagai guru Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Kebumen. Media pembelajaran interaktif dinilai untuk mendapatkan hasil bahwa materi dalam media pembelajaran interaktif telah lengkap dan sesuai dengan indikator pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi oleh materi:

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Skor max.	Persentase	Keterangan
Kesesuaian Materi	19	20	28	69,6%	Layak
Kesesuaian Bahasa	9	9	12	75%	Layak
Rata-rata				72,3%	Layak

Dari tabel hasil validasi materi diatas dapat diartikan bahwa aspek kesesuaian materi pada media pembelajaran interaktif memiliki penilaian baik dengan persentase sebesar 69,6% yang menunjukkan bahwa materi telah lengkap dan sesuai dengan indikator pembelajaran. Pada aspek kesesuaian bahasa dalam media pembelajaran interaktif memiliki penilaian baik dengan persentase sebesar 75% yang menunjukkan bahwa materi memiliki bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Dengan penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara memiliki penilaian sebesar 72,3% yang artinya media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia, akan tetapi ada beberapa catatan revisi untuk ditindaklanjuti agar media pembelajaran interaktif lebih sempurna. Berikut adalah catatan revisi dari ahli materi:

Tabel 4. 2 Tabel Revisi dan Tindak Lanjut Ahli Materi

Revisi	Tindak Lanjut
Lengkapi penjelasan materi	Melengkapi penjelasan materi
Tambahkan materi Polytheisme dan Totemisme	Menambahkan materi Polytheisme dan Totemisme
Gunakan video dengan animasi bergerak	Menambahkan video pembelajaran animasi bergerak

Pada tahap validasi media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara, ahli media 1 dalam penelitian ini adalah Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd dan ahli media 2 adalah Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd dan sebagai dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Media pembelajaran interaktif dinilai untuk mendapatkan hasil bahwa komposisi media dalam media pembelajaran interaktif telah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif. Aspek yang dinilai dalam media pembelajaran interaktif ini yaitu aspek desain tampilan, audio, video, animasi, dan kemudahan penggunaan media. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli media:

Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Skor max.	Persentase	Keterangan
Desain Tampilan	41	41	48	85,4%	Sangat Layak
Audio	11	6	12	70,8%	Layak
Video	12	9	12	87,5%	Sangat Layak
Animasi	12	12	16	75%	Layak
Kemudahan Penggunaan Media	10	8	12	74%	Layak
Rata-rata				78,54%	Layak

Dari tabel hasil validasi media diatas dapat diartikan bahwa aspek desain tampilan dalam media pembelajaran interaktif memiliki penilaian sangat baik dengan

persentase sebesar 85,4% yang menunjukkan bahwa desain tampilan memiliki komposisi tampilan, letak menu dan tombol, serta ukuran, warna, dan jenis font yang tepat. Pada aspek audio memiliki penilaian baik dengan persentase sebesar 70,8% yang menunjukkan bahwa audio memiliki kejelasan dan ketepatan dengan materi yang baik. Pada aspek video memiliki penilaian sangat baik dengan persentase sebesar 87,5% yang menunjukkan bahwa video memiliki kesesuaian dengan materi dan kualitas video yang baik. Pada aspek animasi memiliki penilaian baik dengan persentase sebesar 75% yang menunjukkan bahwa animasi tepat dan sesuai dengan materi. Pada aspek kemudahan penggunaan media memiliki penilaian baik dengan persentase sebesar 74% yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara memiliki penilaian sebesar 78,54% yang artinya media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia, akan tetapi ada beberapa catatan revisi untuk ditindaklanjuti agar media pembelajaran interaktif lebih sempurna. Berikut adalah catatan revisi dari ahli media:

Tabel 4. 4 Tabel Revisi dan Tindak Lanjut Ahli Media

Revisi	Tindak lanjut
Perbaiki warna teks di menu utama	Memperbaiki warna teks di menu utama
Tambahkan ilustrasi di <i>space</i> kosong pada menu utama	Menambahkan ilustrasi di <i>space</i> kosong pada menu utama
Tambahkan nama <i>icon</i> tombol	Menambahkan nama <i>icon</i> tombol pada halaman petunjuk aplikasi
Benahi petunjuk isian jawaban	Membenahi petunjuk isian jawaban
Perbanyak ilustrasi gambah pada materi	Memperbanyak ilustrasi gambah pada

teks	materi teks
Perbanyak pembahasan teks	Memperbanyak pembahasan teks
Gunakan video min. 3 sumber	Menambahkan video dengan 3 sumber yang berbeda
Ganti label Tentang dengan label Pengembang dan sertakan foto dan kontak	Mengganti label Tentang dengan label Pengembang dan sertakan foto dan kontak
Perbaiki susunan menu	Memperbaiki susunan menu.

4.1.4 *Implementation* (Penerapan)

Tahap penerapan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dilakukan untuk mengukur minat belajar siswa dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*, yaitu terdapat *pretest* sebelum diberi *treatment*/perlakuan dan kemudian diberikan *posttest* setelah *treatment*/perlakuan. Implementasi dilakukan pada 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 di SMK Negeri 1 Kebumen. Implementasi penggunaan media secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dilakukan oleh guru.

1. Kondisi awal

Sebelum dilakukan implementasi, siswa dan guru akan diberi *pretest* berupa angket. *Pretest* tersebut diberikan dengan tujuan untuk mengukur minat awal siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia sebelum diberi media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Manusia Pra Aksara. *Pretest* yang diberikan kepada siswa berupa 25 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban. *Pretest* untuk guru berupa 23 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban.

2. Perlakuan

Pada tahap perlakuan, siswa diberikan media pembelajaran interaktif pada komputer/laptop sebagai sarana pembelajaran Sejarah Indonesia. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru memberikan sedikit penjelasan materi sebagai awal dari kegiatan pembelajaran, selebihnya guru mengawasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, karena media tersebut berfungsi sebagai bahan belajar mandiri siswa.

3. Kondisi akhir

Setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Manusia Pra Aksara, langkah selanjutnya yaitu pemberian *posttest* berupa angket pada siswa dan guru. Hal ini ditujukan untuk mengukur peningkatan minat siswa setelah diberi media pembelajaran interaktif. *Posttest* yang diberikan kepada siswa berupa 25 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban. *Posttest* untuk guru berupa 23 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban.

4.1.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir dari pengembangan ini adalah mengevaluasi media yang telah diimplementasikan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengukuran peningkatan minat dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa dan guru yang telah dilakukan pada tahap implementasi.

Angket minat diberikan kepada 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 1 Kebumen, dan Nova Sugiyanti, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia. Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Manusia Pra Aksara didapatkan hasil per indikator sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Tabel Uji N-gain Per Indikator

Indikator	Pre-test	Post-test	Nilai Max	N-Gain	Kategori
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	12,53	20,65	24	0,69	Sedang
Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	10,15	13,28	16	0,52	Sedang
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab	7,25	9,62	12	0,50	Sedang
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran	8,93	13,9	16	0,69	Sedang
Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran	7,9	14,62	16	0,81	Tinggi
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran	8,15	15	16	0,83	Tinggi

Pada tabel diatas jika diuraikan per indikator, minat belajar siswa mengalami peningkatan minat dalam kategori yang berbeda-beda. Pada indikator antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mengalami kategori yang sedang yaitu sebesar 0,69, siswa mengalami peningkatan minat pada kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebesar 0,52 yang tergolong sedang, pada indikator kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab mengalami peningkatan minat sebesar 0,50 yang termasuk dalam kategori sedang, pada indikator apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan minat sebesar

0,69 yang termasuk dalam kategori sedang, pada indikator ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran mengalami peningkatan minat sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi, dan pada indikator reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran siswa mengalami peningkatan minat sebesar 0,83 yang tergolong tinggi.

Pengukuran minat belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji N-gain agar dapat mengetahui peningkatan minat yang terjadi setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Selain itu, peneliti juga melihat dari hasil *pretest* dan *posttest* dari guru untuk mengetahui kebenaran angket yang diisi siswa dan memperkuat hasil peningkatan minat belajar yang dialami oleh siswa. Berikut adalah rata-rata hasil pengukuran peningkatan minat belajar oleh siswa dan guru:

Tabel 4. 6 Tabel Uji N-gain

Keterangan	Siswa	Guru
Rata-rata <i>Pretest</i>	54,93	42
Rata-rata <i>Posttest</i>	87,09	82
Nilai maksimal	100	92
N- gain	0,71	0,8
Kesimpulan	Tinggi	Tinggi

Tabel hasil pengukuran peningkatan minat belajar diatas menunjukkan rata-rata *pretest* siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara sebesar 54,93 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 87,09. Demikian pula dengan hasil angket yang diisi oleh guru, minat belajar siswa sebelum

menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 56 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, meningkat menjadi 82.

Berdasarkan hasil uji N-gain, peningkatan minat belajar siswa mendapatkan nilai gain sebesar 0,71 yang jika dikategorikan dalam kriteria faktor gain, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Uji N-gain juga dilakukan pada hasil pengamatan minat belajar siswa oleh guru yang memperoleh angka sebesar 0,8 yang tergolong tinggi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Manusia Pra Aksara tergolong tinggi.

4.2 Pembahasan

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yakni pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara, menggunakan *software Articulate Storyline* yang merupakan software pembuat media pembelajaran dengan didukung konten teks, gambar, audio, serta video yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan juga didukung dengan konten kuis yang menarik, sehingga siswa dapat langsung aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun

secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif. Menurut Prawiradilaga (2012: 207) kelenturan dari setiap komponen yang dapat dijabarkan sesuai dengan kebutuhan menjadi kelebihan sekaligus kekurangan dari ADDIE ini.

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti melakukan analisis awal mengenai permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Kebumen dan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif guna mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Didapatkan hasil bahwa minat belajar siswa di kelas X Administrasi Perkantoran 1 pada mata pelajaran Sejarah Indonesia cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Metode ceramah yang masih sering digunakan menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak aktif di dalam kelas. Padahal, Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran yang baru di dalam kurikulum 2013 jenjang SMK. Harusnya guru dituntut lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran yang hanya 2x pertemuan dalam seminggu. Fasilitas kelas seperti LCD proyektor, *wifi* telah tersedia serta kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan laptop/komputer dengan baik tetapi masih belum dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran masih terkesan kurang bervariasi. Penggunaan media hanya sebatas media presentasi dengan *Microsoft PowerPoint*, selebihnya siswa masih mengandalkan LKS dan buku paket yang tersedia.

Menurut Munadi (2008:5), guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat tadi ia pun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dianggap mampu menyajikan konten yang menarik dan tidak membosankan sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Pengembangan media pembelajaran interaktif mendukung teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2009: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal sebelum mengembangkan media pembelajaran interaktif. Rancangan yang disusun pada tahap desain meliputi GBIM, jabaran materi, *flow chart*, dan naskah media. Penyusunan rancangan ini sangat berpengaruh terhadap bentuk keseluruhan dari media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan.

Produksi media pembelajaran interaktif Corak kehidupan Masyarakat Pra Aksara dikembangkan dengan menggabungkan antara teks, gambar, audio dan video. Proses produksi dibantu dengan beberapa *software*, meliputi *Snipping Tool* dan *Adobe Photoshop* untuk pengeditan gambar, *Adobe Audition* untuk pengolahan audio, serta *Articulate Storyline* sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif.

Pengembangan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara diproduksi dengan konten yang disesuaikan karakteristik siswa. Pemilihan dan keterbacaan jenis teks, warna teks, pengemasan gambar, serta penambahan audio dan video yang mampu menarik minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif disesuaikan dengan buku siswa dan tujuan pembelajaran.

Langkah pertama produksi adalah pembuatan opening dan halaman utama/menu utama media pembelajaran interaktif. Langkah berikutnya adalah membuat menu petunjuk dan menu kompetensi, menu tersebut dibuat agar media pembelajaran interaktif lebih terarah dan mudah digunakan. Selanjutnya pembuatan menu materi dengan menambahkan gambar dan video, serta materi teks yang diperlukan. Langkah terakhir adalah menambahkan interaktivitas berupa kuis/*game* melalui menu yang ada dalam *software Articulate Storyline*. Interaktivitas berupa kuis/*game* dalam media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengajak siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai bahan simulasi mandiri. Hal tersebut selaras dengan Daryanto (2010:53) yang menjabarkan karakteristik

pembelajaran multimedia adalah (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dengan visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (3) bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain. Dan juga sependapat dengan Martinez-Lage & Herren (1998) dalam Chen (2013: 169) yang mengatakan bahwa:

“It can also individualize students’ learning since students can work at their own pace. This can help to shift from a teacher-centered classroom to a student-centered classroom. For higher-level students, they can acquire more advanced learning based on their own interest. For slow learners, it could reduce their anxiety. The final benefit is learning empowerment since teachers can provide authentic, current and culturally rich materials to the students while they can control their own learning pace.”

Kesesuaian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan karakteristik pembelajaran multimedia tersebut diperkuat dengan pendapat ahli materi dan ahli media yaitu, mendapat penilaian sebesar 72,3% yang tergolong kategori baik oleh ahli materi yang dilihat dari aspek kesesuaian materi dan kesesuaian bahasa. Sedangkan validasi dengan ahli media menghasilkan penilaian baik sebesar 79,35% yang dilihat dari aspek desain tampilan, audio, video, animasi, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dianggap valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Setelah melalui tahap validasi, media pembelajaran interaktif diimplementasikan pada tanggal 13 September 2017 terhadap 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 di SMK Negeri 1 Kebumen dengan desain *one-group pretest-posttest*, yaitu pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi *treatment*/perlakuan dan kemudian diberikan *posttest* setelah *treatment*/perlakuan. Berdasarkan hasil implementasi, rata-rata hasil pretest siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara sebesar 54,93 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 87,09. Demikian pula dengan hasil angket yang diisi oleh guru, minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 56 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, meningkat menjadi 82.

Berdasarkan hasil uji N-gain, peningkatan minat belajar siswa mendapatkan nilai gain sebesar 0,71 yang jika dikategorikan dalam kriteria faktor gain, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Uji N-gain juga dilakukan pada hasil pengamatan minat belajar siswa oleh guru yang memperoleh angka sebesar 0,8 yang tergolong tinggi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Manusia Pra Aksara tergolong tinggi.

Dilihat dari hasil uji N-gain, pengembangan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas sehingga kegiatan pembelajaran

berlangsung kondusif dan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Usman (2003: 27) bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Sependapat dengan Garrison and Anderson (2003) dalam Adesote dan Fatoki (2013: 2155) yang beragumen bahwa:

“The application of ICTs in the teaching-learning process can enhance the quality of education in several ways such as increasing learner motivation and engagement, facilitating the acquisition of basic skills, and enhancing teacher training.”

4.3 Kendala dan Solusi

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara tentu memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya, namun kendala tersebut tidak menghalangi peneliti untuk tetap melakukan penelitian. Adapun kendala yang muncul dalam proses penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peneliti tidak menguasai materi pembelajaran Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara.
2. Peneliti kesulitan dalam menyajikan video pembelajaran yang sesuai dengan materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara.

Adapun solusi untuk memecahkan kenadala-kendala yang muncul adalah:

1. Peneliti menggali informasi dan menumpulkan bahan pembelajaran materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dari BPE Sejarah Indonesia kelas X serta buku pegangan siswa yang dipinjamkan dari sekolah.
2. Peneliti mencoba mengumpulkan video pembelajaran dari youtube dan beberapa video yang diberi oleh guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan bermanfaat dan dapat memberikan pengetahuan baru kepada siswa tentang materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara, meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memberikan referensi media pembelajaran interaktif yang layak digunakan di dalam kegiatan pembelajaran untuk guru dan siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

5.1.1 Pengembangan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat

Pra Aksara yang dibutuhkan siswa dan guru adalah yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi dapat diterima dengan mudah dan baik oleh siswa dengan kesadaran diri masing-masing dan tujuan pembelajaran tercapai.

5.1.2 Desain pengembangan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan

Masyarakat Pra Aksara yaitu meliputi penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM), jabaran materi, *flow chart*, serta naskah media yang semuanya disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara.

5.1.3 Pengembangan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat

Pra Aksara melalui tiga tahapan, yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki persentase skor ahli materi sebesar 72,3%, sedangkan persentase skor ahli media sebesar 78,54%. Berdasarkan persentase tersebut, media pembelajaran

Corak

Kehidupan

Masyarakat Pra Aksara termasuk dalam kategori layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia.

5.1.4 Implementasi media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara pada 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 di SMK Negeri 1 Kebumen menggunakan desain *one-group pretest-posttest* yaitu pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi *treatment*/perlakuan dan kemudian diberikan *posttest* setelah *treatment*/perlakuan.

5.1.5 Hasil evaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran di kelas. Minat belajar siswa terbukti mengalami peningkatan dengan nilai N-gain sebesar sebesar 0,71 yang jika dikategorikan dalam kriteria faktor gain, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Uji N-gain juga dilakukan pada hasil pengamatan minat belajar siswa oleh guru yang memperoleh angka sebesar 0,8 yang tergolong tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan penulis sebagai berikut:

5.2.1 Bagi sekolah

Perlunya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan bagi guru pengampu mata pelajaran untuk dapat mengkreasikan dan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah menjadi berbagai macam bentuk media pembelajaran khususnya media

pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran.

5.2.2 Bagi guru

1. Media pembelajaran interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara menggunakan *Articulate Storyline* hendaknya dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar Sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Guru sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya mampu menciptakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif terutama media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran agar dapat digunakan secara maksimal sehingga dapat membangkitkan suasana pembelajaran yang kondusif dan bersemangat.

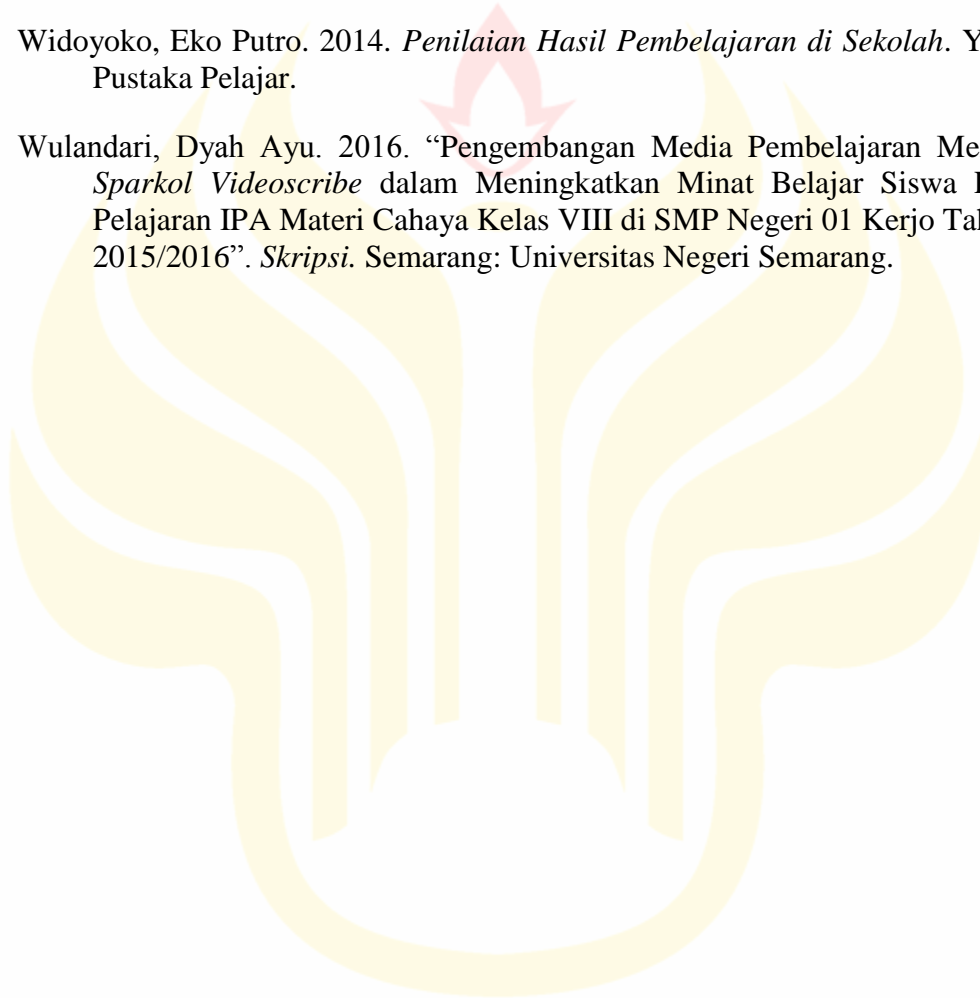
DAFTAR PUSTAKA

- Adesote & Fatoki. 2013. "The Role of ICT in the Teaching and Learning of History in the 21st Century". *Academic Journals: Educational Research and Reviews*. Vol. 8 (21). 2155-2159.
- Admin. 2016. Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD. <http://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/> (diakses 10 Februari 2017).
- Anonim. 2016. Articulate Storyline 2. <http://omnplex.co/articulate/articulate-storyline-2/> (diakses 10 Februari 2017).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti. 2015. "Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika". *Jurnal Universitas Indraprasta PGRI*. Vol 5 (1) 68-75
- Belly, Ellya dkk. 2006. *Pengaruh Motivasi terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi*. Simposium Nasional Akuntansi 9 Padang.
- Chen, Yulin. 2013. "The Impact of Integrating Technology and Social Experience in the College Foreign Language Classroom". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 12 (3). 169-193.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, B. Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Filiz. 2013. "Elementary School Teachers and Teaching with Technology". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 12 (3). 85-90.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2001.
- Haryono. 2015. Variabel dan Instrumen Penelitian. Bahan Ajar Kuliah Metodologi Penelitian Kuantitatif Prodi Teknologi Pendidikan FIP Unnes. <http://blog.unnes.ac.id/fransharyono/wp-content/uploads/sites/2969/2017/06/VARIABEL-DAN-INSTRUMEN-PENELITIAN.pdf> (diakses 8 Agustus 2017).
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran: Bahan Sajian Program Akta Mengajar*. FIP Universitas Negeri Malang.

- Iman, Faisal Nur. 2015. "Evaluasi Pemanfaatan TIK pada Pembelajaran oleh Guru-Guru SMP Negeri 1 Ungaran dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 3 (1). 9-15.
- Kunandar, 2013. *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kustandi, C & B. Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: Unnes Press.
- Maharani, Yuli Sintya. 2015. "Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 3 (1). 31-40.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moreno, Roxana & Mayer, E. Richard. 1999. "Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity". *Journal of Educational Psychology*. Vol. 91 (2). 358-368
- Mukminan. 2012. *Makalah Seminar Nasional Teknologi Pendidikan: Teknologi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Universitas Tanjungpura, FKIP.
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munadi, Yuhdi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Ohler, Jason. 2006. "Learning in the Digital Age: The World of Digital Storytelling". *Journal Educational Leadership*. Vol 63 (4). 44-47.
- Pawana, M. G., Suharsono, Naswan., & Kirna, I. M. 2014. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap Di SMK Negeri 3 Singaraja". *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 4 (1-10).

- Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 tentang *Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rivers, David. 2015. Up and Running with Articulate Storyline 2. <https://www.lynda.com/Storyline-tutorials/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html/> (diakses 10 Februari 2017).
- Sadiman, A. S., R. Rahardjo, A. Haryono, & Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A. M. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Seels, B. Barbara dan Rita C. Richey. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan: Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprayogi, dkk. 2007. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Semarang: FIS Unnes.
- Susanto, Joko. 2012. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Lesson Study* dengan Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD”. *Journal of Primary Educational*. Vol. 1 (2). 71-77.
- Sutikno, Sobri. 2004. *Menggagas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna*. Mataram: NTP Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sekretariat Kabinet RI.

- Usman, Uzer. 2003. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, Dyah Ayu. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi

KISI KISI INSTRUMEN PENILAIAN MATERI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Corak Hidup Masyarakat Praaksara

Kelas/Semester : X/1

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi yang disampaikan	2	1, 2	<i>Checklist</i>
		Kelengkapan materi	5	3, 4, 5, 6, 7	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif	1	8	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian bahasa yang digunakan	2	9, 10	<i>Checklist</i>

Lampiran 2. Lembar Instrumen Penilaian Materi

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MATERI

Nama : Tri Dewi Nugraheni
 NIM : 1102413002
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
 Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
 Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen
 Nama Validator :
 Jabatan :
 Nama Instansi :

PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih.

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		TS	KS	S	SS
Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.				
3.	Materi yang disampaikan lengkap				
4.	Materi yang disampaikan sistematis.				
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami.				
6.	Penyajian materi disertai dengan contoh				
7.	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.				
Aspek Kesesuaian Bahasa					
8.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif				
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				
10.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.				

Perhitungan Nilai:

$$P(s) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P (s): persentase sub variable

F : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum

Kriteria:

81,25% > Skor ≤ 100% : Sangat baik

62,50% > Skor ≤ 81,25% : Baik

43,75% > Skor ≤ 62,50% : Cukup Baik

25% ≥ Skor ≤ 43,75% : Kurang baik

SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi

Catatan:

.....

.....

2. Media Valid Dengan Revisi

Catatan:

.....

.....

3. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:

.....

.....

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kebumen,
Validator

2017

Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media

KISI KISI INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok bahasan : Corak Hidup Masyarakat Praaksara

Kelas/semester : X/1

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Desain Tampilan	Kesesuaian desain tampilan	4	1, 2, 3, 4	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian tata letak menu dan tombol	5	5, 6, 7, 8, 9	<i>Checklist</i>
		Ukuran, warna, dan jenis font	3	10, 11, 12	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Audio	Kejelasan audio	1	13	<i>Checklist</i>
		Ketepatan audio dan backsound	2	14, 15	<i>Checklist</i>
3.	Aspek Video	Kesesuaian video dengan materi	1	16	<i>Checklist</i>
		Kualitas video	2	17, 18	<i>Checklist</i>
4.	Aspek Animasi	Kesesuaian animasi dengan materi	2	19, 20	<i>Checklist</i>
		Ketepatan animasi	2	21, 22	<i>Checklist</i>
5.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	<i>Useful</i>	3	23, 24, 25	<i>Checklist</i>

Lampiran 4. Lembar Instrumen Penilaian Media

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

Nama : Tri Dewi Nugraheni
 NIM : 1102413002
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
 Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
 Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen

Nama Validator :
 Jabatan :
 Nama Instansi :

PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih.

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)

Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
	TS	KS	S	SS
Aspek Desain Tampilan				
1. Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna				
2. Desain tampilan menarik user/siswa				
3. Background pada media memiliki warna yang tepat				
4. Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.				
5. Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.				
6. Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna.				
7. Tombol memiliki warna dan icon yang tepat				
8. Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten				
9. Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi				
10. Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat				
11. <i>Font size</i> atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lain-lain)				
12. Jenis font yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat				
Aspek Audio				
13. Suara narator jelas, tidak mengandung <i>noise</i> .				

14. Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu.				
15. Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang.				
Aspek Video				
16. Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.				
17. Kualitas pencahayaan atau <i>lighting</i> tepat, sesuai dengan setting pengambilan gambar, dan tidak mengganggu hasil video.				
18. Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi				
Aspek Animasi				
19. Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai				
20. Animasi yang disajikan tidak berlebihan				
21. Animasi menunjang isi materi yang disajikan				
22. Animasi yang disajikan sesuai dengan karakter pengguna				
Aspek Kemudahan Penggunaan Media				
23. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				
24. Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri				
25. Media bisa dipakai diberbagai perangkat				

Perhitungan Nilai:

$$P(s) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P (s): persentase sub variable

F : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum

Kriteria:

81,25% > Skor ≤ 100% : Sangat baik

62,50% > Skor ≤ 81,25% : Baik

43,75% > Skor ≤ 62,50% : Cukup Baik

25% ≥ Skor ≤ 43,75% : Kurang baik

SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi

Catatan:

.....

.....

2. Media Valid Dengan Revisi

Catatan:

.....

.....

3. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:

.....

.....

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang,
Validator

2017

Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Minat Belajar Siswa

KISI KISI INSTRUMEN PENILAIAN MINAT BELAJAR SISWA

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Corak Hidup Masyarakat Praaksara

Kelas/Semester : X/1

No.	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1.	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	6	1, 2, 3, 4, 5, 6	<i>Checklist</i>
2.	Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	4	7, 8, 9, 10	<i>Checklist</i>
3.	Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab	3	11, 12, 13	<i>Checklist</i>
4.	Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran	4	14, 15, 16, 17	<i>Checklist</i>
5.	Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran	4	18, 19, 20, 21	<i>Checklist</i>
6.	Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran	4	22, 23, 24, 25	<i>Checklist</i>

Lampiran 6. Instrumen Penilaian Minat Belajar Siswa

INSTRUMEN PENILAIAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA (SISWA)

PETUNJUK:

1. Isikan nama dan kelas saudara
2. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
3. Pilihlah jawaban sesuai kondisi Anda dengan sejujur-jujurnya, jawaban tidak berpengaruh apapun pada akademik Anda
4. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan

IDENTITAS:

Nama :

Kelas :

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Saya menyukai mata pelajaran Sejarah Indonesia				
2.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi				
3.	Saya mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan				

4.	Saya bersemangat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				
5.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				
6.	Saya tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung				
Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
7.	Saya masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang				
8.	Saya menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai				
9.	Saya memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang				
10.	Saya memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia				
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab					
11.	Saya terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR				
12.	Saya selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu				
13.	Saya selalu melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru				
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran					
14.	Saya tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu				
15.	Saya berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung				
16.	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung				
17.	Saya senang berdiskusi dengan teman dan guru				

	tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan				
Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran					
18.	Saya sadar bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari				
19.	Saya mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran				
20.	Saya mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran				
21.	Saya menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif				
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran					
22.	Saya sering memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan				
23.	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual				
24.	Saya akan bertanya kepada teman ketika saya tertinggal materi pembelajaran				
25.	Saya akan bertanya pada guru yang mengajar apabila saya belum memahami materi yang dijelaskan				

Perhitungan nilai:

$$N - \text{gain } (g) = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

N – gain (g) : besarnya faktor gain

Skor posttest : nilai hasil tes akhir

Skor pretest : nilai hasil tes awal

Skor maksimal : nilai maksimal tes

Kriteria:

$g > 0,7$: Tinggi

$0,3 \leq g \leq 0,7$: Sedang

$g < 0,3$: Rendah

Lampiran 7. Lembar Pengamatan Minat Belajar Siswa

LEMBAR PENGAMATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA (GURU)

PETUNJUK:

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan

Nama Pengamat :
 Sekolah/Kelas :
 Hari/Tanggal :
 Pertemuan ke- :

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Meperhatikan ketika guru menjelaskan materi				
2.	Mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan				
3.	Bersehat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				
4.	Berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				

5.	Tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung				
Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
6.	Masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang				
7.	Menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai				
8.	Memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang				
9.	Memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia				
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab					
10.	Terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR				
11.	Menyelesaikan tugas/PR tepat waktu				
12.	Melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru				
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran					
13.	Tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu				
14.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung				
15.	Menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung				
16.	Senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan				
Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran					
17.	Siswa bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari				

18.	Mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran				
19.	Siswa mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran				
20.	Siswa menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif				
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran					
21.	Memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan				
22.	Lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual				
23.	Siswa bertanya pada guru yang mengajar apabila belum memahami materi yang dijelaskan				

Kebumen,
Pengamat

2017

Lampiran 8. Lembar Hasil Penilaian Materi Oleh Ahli Materi 1

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI
OLEH AHLI MATERI**

Nama : Tri Dewi Nugraheni
 NIM : 1102413002
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
 Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
 Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen

Nama Validator : Nila Tri Hardyaning, S. Pd.
 Jabatan : Guru Sejarah Indonesia
 Nama Instansi : SMK N 1 Kebumen

PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih.

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		TS	KS	S	SS
Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.			✓	
3.	Materi yang disampaikan lengkap		✓		
4.	Materi yang disampaikan sistematis.				
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami.			✓	✓
6.	Penyajian materi disertai dengan contoh			✓	
7.	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.				✓
Aspek Kesesuaian Bahasa					
8.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif			✓	
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
10.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.			✓	

Perhitungan Nilai:

$$P(s) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P(s)$: presentase sub variable

f : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum

Kriteria:

$81,25\% > \text{Skor} \leq 100\%$: Sangat baik

$62,50\% > \text{Skor} \leq 81,25\%$: Baik

$43,75\% > \text{Skor} \leq 62,50\%$: Cukup Baik

$25\% \geq \text{Skor} \leq 43,75\%$: Kurang baik

SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi

Catatan:

.....

.....

.....

2. Media Valid Dengan Revisi

Catatan: Media sudah bagus, hanya saja ada beberapa materi yang belum dijelaskan (kurang lengkap). Penggunaan video pembelajarannya lebih bagus jika waktunya lebih menarik dgn animasi bergerak.

3. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:

.....

.....

.....

Kebumen, 4 sept 2017

Validator



Nita Ti Hardiyani, S.Pd.

NIP

Lampiran 9. Lembar Hasil Penilaian Materi Oleh Ahli Materi 2

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI
OLEH AHLI MATERI**

Nama : Tri Dewi Nugraheni
 NIM : 1102413002
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
 Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
 Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen

Nama Validator : Nova Sugiyant
 Jabatan : Guru
 Nama Instansi : SMKN 1 Kebumen

PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih.

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		TS	KS	S	SS
Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.			✓	
3.	Materi yang disampaikan lengkap		✓		
4.	Materi yang disampaikan sistematis.			✓	
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami.			✓	
6.	Penyajian materi disertai dengan contoh			✓	
7.	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.			✓	
Aspek Kesesuaian Bahasa					
8.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif			✓	
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
10.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.			✓	

Perhitungan Nilai:

$$P(s) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P(s)$: presentase sub variable

f : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum

Kriteria:

$81,25\% > \text{Skor} \leq 100\%$: Sangat baik

$62,50\% > \text{Skor} \leq 81,25\%$: Baik

$43,75\% > \text{Skor} \leq 62,50\%$: Cukup Baik

$25\% \geq \text{Skor} \leq 43,75\%$: Kurang baik

SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi

Catatan:

.....

.....

.....

2. Media Valid Dengan Revisi

Catatan: Pada materi Coral kehidupan masyarakat
 Png Aksara kurang lengkap penjelasannya (tentang
 Sista kepercayaan ditambah lg (Animisme, Dinamisme,
 Polytanisme dan +teuisme). Untuk keseluruhan
 Media pembelajaran sudah bagus.

3. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:

.....

.....

.....

Kebumen, 4 Sept 2017

Validator



Nova Sugiant, S.Pd.
 NIP. -

Lampiran 10. Lembar Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media 1**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
OLEH AHLI MEDIA**

Nama : Tri Dewi Nugraheni
NIM : 1102413002
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen
Nama Validator : **Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.**
Nama Instansi : **Unnes - FIP**

PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih.

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
KS : Kurang Setuju (skor 2)
S : Setuju (skor 3)
SS : Sangat Setuju (skor 4)

Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
	TS	KS	S	SS
Aspek Desain Tampilan				
1. Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna			✓	
2. Desain tampilan menarik user/siswa			✓	
3. Background pada media memiliki warna yang tepat			✓	
4. Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.				✓
5. Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.				✓
6. Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna.				✓
7. Tombol memiliki warna dan icon yang tepat			✓	
8. Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten				✓
9. Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi				✓
10. Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat			✓	
11. <i>Font size</i> atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lain-lain)			✓	
12. Jenis font yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat			✓	
Aspek Audio				
13. Suara narator jelas, tidak mengandung <i>noise</i> .				✓
14. Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu.				✓

15. Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang.			✓	
Aspek Video				
16. Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
17. Kualitas pencahayaan atau <i>lighting</i> tepat, sesuai dengan setting pengambilan gambar, dan tidak mengganggu hasil video.				✓
18. Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi				✓
Aspek Animasi				
19. Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai			✓	
20. Animasi yang disajikan tidak berlebihan			✓	
21. Animasi menunjang isi materi yang disajikan			✓	
22. Animasi yang disajikan sesuai dengan karakter pengguna			✓	
Aspek Kemudahan Penggunaan Media				
23. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				✓
24. Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri			✓	
25. Media bisa dipakai diberbagai perangkat			✓	

SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi

Catatan:

.....

.....

.....

2. Media Valid Dengan Revisi

Catatan: *perbanyak ilustrasi gambar pada materi teks,*
perbanyak pembalasan teks, gunakan video
min dari 3 sumber yg berbeda, label tutang diganti
pengembay dan catakan foto plus koral, perbaiki susunan
men.

3. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:


.....

.....

.....

Semarang, 21 Agustus 2017

Validator


 Ghanis Putra W., S.Pd., M.Pd.

NIP 198208192015041001

Lampiran 11. Surat Pernyataan *Expert Judgement* Oleh Ahli Media 1

Surat Pernyataan *Expert Judgement*
"Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline*"

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan :
 Instansi :

Menyatakan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* dengan judul Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara, yang disusun oleh:

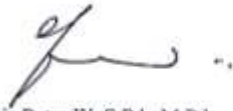
Nama : Tri Dewi Nugraheni
 NIM : 1102413002

setelah membaca, memperhatikan dan mengadakan pembahasan maka Media Pembelajaran Interaktif tersebut dinyatakan:

1. Layak digunakan*
2. Tidak Layak digunakan*

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat dipergunakan guna menyusun skripsi/tugas akhir.

Semarang, 20 Agustus 2017
 Validator


 Ghanis Putra W, S.Pd., M.Pd.
 NIP 198208192015041001

*beri tanda lingkaran

Lampiran 12. Lembar Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media 2

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA
OLEH AHLI MEDIA**

Nama : Tri Dewi Nugraheni
 NIM : 1102413002
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
 Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran
 Sejarah Indonesia Kelas X di Smk Negeri 1 Kebumen

Nama Validator : Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd.
 Nama Instansi : Unnes - FIP

PETUNJUK

1. Isikan nama, jabatan, dan nama instansi pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terimakasih.

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)

Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
	TS	KS	S	SS
Aspek Desain Tampilan				
1. Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna			✓	
2. Desain tampilan menarik user/siswa			✓	
3. Background pada media memiliki warna yang tepat			✓	
4. Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.			✓	
5. Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut.				✓
6. Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna.				✓
7. Tombol memiliki warna dan icon yang tepat				✓
8. Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten				✓
9. Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi				✓
10. Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat	✓			
11. <i>Font size</i> atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lain-lain)				✓
12. Jenis font yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat				✓
Aspek Audio				
13. Suara narator jelas, tidak mengandung <i>noise</i> .		✓		
14. Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu.		✓		

15. Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang.		✓		
Aspek Video				
16. Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.		✓		
17. Kualitas pencahayaan atau <i>lighting</i> tepat, sesuai dengan setting pengambilan gambar, dan tidak mengganggu hasil video.			✓	
18. Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi				✓
Aspek Animasi				
19. Animasi yang disajikan tidak berlebihan			✓	
20. Animasi menunjang isi materi yang disajikan			✓	
21. Animasi yang disajikan sesuai dengan karakter pengguna			✓	
Aspek Kemudahan Penggunaan Media				
22. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)			✓	
23. Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	✓			
24. Media bisa dipakai diberbagai perangkat				✓
25. Video/audio memiliki tombol pengaturan volume yang tepat.			✓	

Perhitungan Nilai:

$$P(s) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P (s): presentase sub variable

F : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum

Kriteria:

81,25% > Skor ≤ 100% : Sangat baik

62,50% > Skor ≤ 81,25% : Baik

43,75% > Skor ≤ 62,50% : Cukup Baik

25% ≥ Skor ≤ 43,75% : Kurang baik

$$\begin{aligned} \text{Perhitungan} &= \frac{2+8+30+36}{100} \times 100 \\ &= \frac{76}{100} \times 100 \\ &= 76 \end{aligned}$$

SIMPULAN

1. Media Valid Tanpa Revisi

Catatan:
.....
.....
.....

2. Media Valid Dengan Revisi

Catatan: - Teks warna di menu utama
- Ilustrasi di space kosong di menu utama
- Icon tombol
- Penting pengisian jawaban :
.....
.....

3. Media Tidak Valid/Harus Diganti

Catatan:
.....
.....
.....

Semarang, 21 August 2017

Validator



Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004022013032096

Lampiran 13. Surat Pernyataan *Expert Judgement* Oleh Ahli Media 2

Surat Pernyataan *Expert Judgement*
"Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline*"

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan : *Validator Media*
 Instansi : *TP-FIP*

Menyatakan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* dengan judul Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara, yang disusun oleh:

Nama : Tri Dewi Nugraheni
 NIM : 1102413002

setelah membaca, memperhatikan dan mengadakan pembahasan maka Media Pembelajaran Interaktif tersebut dinyatakan:

1. Layak digunakan*
 2. Tidak Layak digunakan*

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat dipergunakan guna menyusun skripsi/tugas akhir.

Semarang, *08 Agustus* 2017
 Validator


 Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd.
 NIP 199004022013032096

*berlaku tanda lingkaran

Lampiran 14. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (Pretest)

**INSTRUMEN PENILAIAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

(SISWA)

PETUNJUK:

1. Isikan nama dan kelas saudara
2. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
3. Pilihlah jawaban sesuai kondisi Anda dengan sejujur-jujurnya, jawaban tidak berpengaruh apapun pada akademik Anda
4. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan

IDENTITAS:

Nama : Cici Nurahmah

Kelas : X API

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Saya menyukai mata pelajaran Sejarah Indonesia	✓			
2.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi			✓	
3.	Saya mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan				✓
4.	Saya bersemangat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung		✓		

5.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung	✓			
6.	Saya tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung		✓		
Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
7.	Saya masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang				✓
8.	Saya menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai		✓		
9.	Saya memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang		✓		
10.	Saya memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia		✓		
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab					
11.	Saya terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR	✓			
12.	Saya selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu		✓		
13.	Saya selalu melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru		✓		
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran					
14.	Saya tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu			✓	
15.	Saya berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung	✓			
16.	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung	✓			
17.	Saya senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan			✓	

Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran				
18.	Saya sadar bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari		✓	
19.	Saya mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran	✓		
20.	Saya mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran		✓	
21.	Saya menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif			✓
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran				
22.	Saya sering memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan		✓	
23.	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual		✓	
24.	Saya akan bertanya kepada teman ketika saya tertinggal materi pembelajaran	✓		
25.	Saya akan bertanya pada guru yang mengajar apabila saya belum memahami materi yang dijelaskan	✓		

Lampiran 15. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (*Pretest*)

**INSTRUMEN PENILAIAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

(SISWA)

PETUNJUK:

1. Isikan nama dan kelas saudara
2. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
3. Pilihlah jawaban sesuai kondisi Anda dengan sejujur-jujurnya, jawaban tidak berpengaruh apapun pada akademik Anda
4. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan

IDENTITAS:

Nama : Hani Nur Fatimah
Kelas : X AP 1

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Saya menyukai mata pelajaran Sejarah Indonesia			✓	
2.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi			✓	
3.	Saya mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan			✓	
4.	Saya bersemangat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung		✓		

5.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung		✓		
6.	Saya tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung			✓	
Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
7.	Saya masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang			✓	
8.	Saya menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai		✓		
9.	Saya memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang	✓			
10.	Saya memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia		✓		
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab					
11.	Saya terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR		✓		
12.	Saya selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu			✓	
13.	Saya selalu melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru			✓	
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran					
14.	Saya tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu			✓	
15.	Saya berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung		✓		
16.	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung			✓	
17.	Saya senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan			✓	

Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran				
18.	Saya sadar bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari	✓		
19.	Saya mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran	✓		
20.	Saya mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran			✓
21.	Saya menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif	✓		
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran				
22.	Saya sering memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan	✓		
23.	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual			✓
24.	Saya akan bertanya kepada teman ketika saya tertinggal materi pembelajaran		✓	
25.	Saya akan bertanya pada guru yang mengajar apabila saya belum memahami materi yang dijelaskan	✓		

Lampiran 16. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (*Postest*)

**INSTRUMEN PENILAIAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

(SISWA)

PETUNJUK:

1. Isikan nama dan kelas saudara
2. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
3. Pilihlah jawaban sesuai kondisi Anda dengan sejujur-jujurnya, jawaban tidak berpengaruh apapun pada akademik Anda
4. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan

IDENTITAS:

Nama : *Cici Nurrohmah*

Kelas : *X AP 1*

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Saya menyukai mata pelajaran Sejarah Indonesia				✓
2.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi				✓
3.	Saya mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan				✓
4.	Saya bersemangat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				✓

5.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				✓
6.	Saya tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung			✓	
Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
7.	Saya masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang				✓
8.	Saya menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai			✓	
9.	Saya memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang			✓	
10.	Saya memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia			✓	
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab					
11.	Saya terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR			✓	
12.	Saya selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu			✓	
13.	Saya selalu melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru			✓	
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran					
14.	Saya tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu				✓
15.	Saya berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung				✓
16.	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung				✓
17.	Saya senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan			✓	

Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran				
18.	Saya sadar bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari			✓
19.	Saya mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran			✓
20.	Saya mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran			✓
21.	Saya menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif			✓
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran				
22.	Saya sering memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan			✓
23.	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual			✓
24.	Saya akan bertanya kepada teman ketika saya tertinggal materi pembelajaran			✓
25.	Saya akan bertanya pada guru yang mengajar apabila saya belum memahami materi yang dijelaskan			✓

Lampiran 17. Lembar Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa (*Postest*)

INSTRUMEN PENILAIAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA

(SISWA)

PETUNJUK:

1. Isikan nama dan kelas saudara
2. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
3. Pilihlah jawaban sesuai kondisi Anda dengan sejujur-jujurnya, jawaban tidak berpengaruh apapun pada akademik Anda
4. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan

IDENTITAS:

Nama : Lenny Nur Fatimah

Kelas : X AP 1

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Saya menyukai mata pelajaran Sejarah Indonesia				✓
2.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi				✓
3.	Saya mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan				✓
4.	Saya bersemangat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				✓

5.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung			✓	
6.	Saya tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung				✓
Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
7.	Saya masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang			✓	
8.	Saya menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai				✓
9.	Saya memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang			✓	
10.	Saya memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia			✓	
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab					
11.	Saya terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR			✓	
12.	Saya selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu			✓	
13.	Saya selalu melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru				✓
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran					
14.	Saya tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu				✓
15.	Saya berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung				✓
16.	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung			✓	
17.	Saya senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan				✓

Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran				
18.	Saya sadar bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari			✓
19.	Saya mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran			✓
20.	Saya mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran			✓
21.	Saya menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif		✓	
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran				
22.	Saya sering memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan		✓	
23.	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual			✓
24.	Saya akan bertanya kepada teman ketika saya tertinggal materi pembelajaran			✓
25.	Saya akan bertanya pada guru yang mengajar apabila saya belum memahami materi yang dijelaskan		✓	

**Lampiran 18. Lembar Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Oleh Guru
(Pretest)**

**LEMBAR PENGAMATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
(GURU)**

PETUNJUK:

- Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan

Nama Pengamat : Nova Sugiyanti, S Pd
 Sekolah/Kelas : SMK N 1 Kebumen / X AP 1
 Hari/Tanggal : Rabu, 13 Sept 2017
 Pertemuan ke- : 8

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)


No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Meperhatikan ketika guru menjelaskan materi		✓		
2.	Mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan		✓		
3.	Berseangat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung		✓		
4.	Berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung	✓			
5.	Tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung		✓		

Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				
6.	Masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang		✓	
7.	Menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai		✓	
8.	Memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang	✓		
9.	Memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia		✓	
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab				
10.	Terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR	✓		
11.	Menyelesaikan tugas/PR tepat waktu			✓
12.	Melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru	✓		
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran				
13.	Tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu			✓
14.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung		✓	
15.	Menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung		✓	
16.	Senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan		✓	
Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran				
17.	Siswa bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari		✓	
18.	Mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran		✓	

19.	Siswa mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran			✓	
20.	Siswa menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif			✓	
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran					
21.	Memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan		✓		
22.	Lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual			✓	
23.	Siswa bertanya pada guru yang mengajar apabila belum memahami materi yang dijelaskan	✓			

Kebumen, 13 - 9 - 2017

Validator



Nova Sugiranti, S.Pd
NIP. -

Lampiran 19. Lembar Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Oleh Guru (Posttest)

**LEMBAR PENGAMATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA
(GURU)**

PETUNJUK:

- Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan

Nama Pengamat : Nona Sugijanti, S.Pd.
 Sekolah/Kelas : SMK N 1 Kebumen / X AP 1
 Hari/Tanggal : Rabu, 13 Sept 2017
 Pertemuan ke- : 6

KETERANGAN:

TS : Tidak Setuju (skor 1)
 KS : Kurang Setuju (skor 2)
 S : Setuju (skor 3)
 SS : Sangat Setuju (skor 4)


No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Memperhatikan ketika guru menjelaskan materi				✓
2.	Mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan tanpa paksaan				✓
3.	Bersemangat saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				✓
4.	Berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran Sejarah Indonesia berlangsung				✓
5.	Tidak pernah meninggalkan pembelajaran Sejarah Indonesia ketika sedang berlangsung				✓

Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				
6.	Masuk kelas tepat waktu sebelum guru datang			✓
7.	Menyiapkan buku dan peralatan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai			✓
8.	Memahami indikator pembelajaran sebelum guru datang			✓
9.	Memiliki sumber belajar/catatan yang lengkap mata pelajaran Sejarah Indonesia			✓
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab				
10.	Terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR		✓	
11.	Menyelesaikan tugas/PR tepat waktu			✓
12.	Melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru			✓
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran				
13.	Tersenyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu			✓
14.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung			✓
15.	Menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung			✓
16.	Senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan		✓	
Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran				
17.	Siswa bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia penting untuk dipelajari		✓	
18.	Mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran			✓

19.	Siswa mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran			✓	
20.	Siswa menyukai kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif				✓
Reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran					
21.	Memanfaatkan teknologi/internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan				✓
22.	Lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual				✓
23.	Siswa bertanya pada guru yang mengajar apabila belum memahami materi yang dijelaskan			✓	

Kebumen, 15 - 9 - 2017

Validator


 Nawa Sugiyanti. S.Pd
 NIP. -

Lampiran 20. Tabel Perhitungan Validasi Ahli Materi

Nama	Kesesuaian Materi							Kesesuaian Bahasa			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nilu Tri Hardiyani, S.Pd	3	3	2	0	4	3	4	3	3	3	
Nova Sugiyanti, S.Pd	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
Jumlah	Ahli 1	19							9		
	Ahli 2	20							9		
Persentase	Ahli 1	67,80%							75%		
	Ahli 2	71,40%							75%		
Rata-rata	69,60%							75%			

Range persentase kriteria kualitatif:

Interval	Kriteria
81,25% > Skor ≤ 100%	Sangat Layak
62,50% > Skor ≤ 81,25%	Layak
43,75% > Skor ≤ 62,50%	Cukup Layak
25% ≥ Skor ≤ 43,75%	Kurang Layak

Tabel perhitungan validasi oleh ahli materi diatas menunjukkan rata-rata aspek kesesuaian materi sebesar 69,60% (Layak) dan pada aspek kesesuaian bahasa sebesar 75% (Layak)

Lampiran 21. Tabel Perhitungan Validasi Ahli Media

Nama	Desain Tampilan												Audio			Video			Animasi			Kemudahan			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Ghanis Putra W, S.Pd., M.Pd	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3
Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd	3	3	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	1	4	3
Jumlah	Ahli 1												11			12			12			10			
	Ahli 2												6			9			12			8			
Persentase	Ahli 1												91,60%			100%			75%			83,30%			
	Ahli 2												50%			75%			75%			66,67%			
Rata-rata		85,40%												70,80%			87,50%			75%			74%		

Range persentase kriteria kualitatif:

Interval	Kriteria
81,25% > Skor ≤ 100%	Sangat Layak
62,50% > Skor ≤ 81,25%	Layak
43,75% > Skor ≤ 62,50%	Cukup Layak
25% ≥ Skor ≤ 43,75%	Kurang Layak

Tabel perhitungan validasi oleh ahli media di atas menunjukkan rata-rata aspek desain tampilan sebesar 85,40% (Sangat Layak) dan pada aspek audio sebesar 70,80% (Layak), pada aspek video sebesar 87,50% (Sangat Layak), pada aspek animasi sebesar 75% (Layak), pada aspek kemudahan penggunaan media sebesar 74% (Layak).

Lampiran 22. Tabel Perhitungan Minat Siswa (*Pretest*)

KODE	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	b16	b17	b18	b19	b20	b21	b22	b23	b24	b25	SKOR MAX.	JUMLAH SKOR
R1	1	1	3	1	1	2	3	3	2	3	1	3	2	3	2	1	2	3	1	1	3	3	1	3	1	100	50
R2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	1	2	3	4	1	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1	100	49
R3	2	2	3	3	1	4	3	3	2	3	2	2	2	4	3	1	1	3	3	1	3	3	3	3	1	100	61
R4	2	2	2	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	100	48
R5	2	1	3	1	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	100	61
R6	1	3	4	2	1	2	4	2	2	2	1	2	2	3	1	1	3	2	1	2	3	2	2	1	1	100	50
R7	3	3	4	3	1	2	3	3	1	3	3	4	2	4	3	1	1	3	1	1	3	4	1	2	2	100	61
R8	1	2	3	1	3	2	3	3	2	3	1	3	2	4	3	3	2	3	2	1	2	3	1	2	2	100	57
R9	1	1	1	1	1	3	2	3	1	3	1	3	3	4	2	3	1	2	1	2	2	2	3	2	1	100	49
R10	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	1	2	1	100	60
R11	1	1	4	1	1	2	4	3	2	2	2	4	2	4	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	100	60
R12	1	1	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	100	50
R13	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	1	1	3	2	2	3	2	1	100	58
R14	1	1	2	3	1	2	3	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	100	50
R15	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	2	2	1	100	47
R16	1	1	2	3	2	2	4	3	1	3	2	4	3	2	1	3	3	3	2	1	2	3	2	1	2	100	56
R17	1	2	2	1	1	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	1	1	3	1	2	2	2	2	1	100	50
R18	2	2	3	3	1	2	3	3	1	3	2	3	3	3	1	1	2	3	1	1	1	2	3	2	2	100	53
R19	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	1	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	100	55
R20	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	100	58
R21	1	1	3	1	1	3	4	3	3	1	3	3	2	1	2	3	2	1	3	1	3	2	2	2	1	100	52
R22	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	1	2	3	1	3	3	2	2	3	1	1	100	55
R23	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	1	2	1	3	3	3	3	2	100	60
R24	1	2	3	1	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	100	61
R25	3	3	3	2	1	2	3	2	2	3	1	3	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3	3	1	100	59
R26	1	2	1	3	1	3	3	2	2	4	1	3	3	4	1	3	2	2	1	1	3	4	2	3	1	100	56
R27	3	1	2	2	3	2	4	3	1	2	2	2	2	4	2	3	3	2	1	3	1	1	2	1	2	100	54
R28	2	3	3	1	2	3	4	3	2	2	3	4	3	4	3	2	2	2	2	1	3	3	1	2	1	100	61
R29	1	2	3	1	1	2	3	3	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	3	3	2	3	2	3	2	100	52
R30	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	1	3	1	1	3	2	3	2	1	1	100	57
R31	1	1	3	1	1	2	4	3	2	3	3	4	2	4	2	3	1	2	1	2	3	3	3	1	1	100	58
R32	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	100	50
	RATA-RATA																									54,9375	

Lampiran 23. Tabel Perhitungan Minat Siswa (*Posttest*)

KODE	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	b16	b17	b18	b19	b20	b21	b22	b23	b24	b25	JUMLAH SKOR	SKOR MAX.
R1	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	90	100
R2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	100
R3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	82	100
R4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	87	100
R5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	92	100
R6	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	90	100
R7	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	81	100
R8	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91	100
R9	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	100
R10	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	80	100
R11	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	90	100
R12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	80	100
R13	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	90	100
R14	3	3	4	4	3	2	4	3	2	4	2	3	2	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	80	100
R15	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	81	100
R16	3	3	4	3	2	4	4	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	80	100
R17	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	81	100
R18	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95	100
R19	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	86	100
R20	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	80	100
R21	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	87	100
R22	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	88	100
R23	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	90	100
R24	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	89	100
R25	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	86	100
R26	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	85	100
R27	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	94	100
R28	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91	100
R29	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	86	100
R30	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	92	100
R31	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	86	100
R32	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	93	100
RATA-RATA																									87,09375		



Lampiran 24. Tabel Perhitungan Uji N-gain

KODE	PRETEST	POSTEST	SKOR MAX.	UJI GAIN	KETERANGAN
R1	50	90	100	0,8	Tinggi
R2	49	92	100	1	Tinggi
R3	61	82	100	0,53	Sedang
R4	48	87	100	0,92	Tinggi
R5	61	92	100	0,79	Tinggi
R6	50	90	100	0,8	Tinggi
R7	61	81	100	0,51	Sedang
R8	57	91	100	0,79	Tinggi
R9	49	92	100	1,04	Tinggi
R10	60	80	100	0,5	Sedang
R11	60	90	100	0,75	Tinggi
R12	50	80	100	0,6	Sedang
R13	58	90	100	0,76	Tinggi
R14	50	80	100	0,6	Sedang
R15	47	81	100	0,79	Tinggi
R16	56	80	100	0,54	Sedang
R17	50	81	100	0,62	Sedang
R18	53	95	100	0,93	Tinggi
R19	55	86	100	0,68	Sedang
R20	58	80	100	0,52	Sedang
R21	52	87	100	0,72	Tinggi
R22	55	88	100	0,73	Tinggi
R23	60	90	100	0,75	Tinggi
R24	61	89	100	0,71	Tinggi
R25	59	86	100	0,65	Sedang
R26	56	85	100	0,65	Sedang
R27	54	94	100	0,86	Tinggi
R28	61	91	100	0,76	Tinggi
R29	52	86	100	0,71	Tinggi
R30	57	92	100	0,81	Tinggi
R31	58	86	100	0,66	Sedang
R32	50	93	100	0,86	Tinggi
RATA-RATA				0,72938	Tinggi

Kriteria besarnya faktor gain:

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel perhitungan uji gain diatas menunjukkan hasil sebesar 0,72. Berdasarkan kriteria besarnya faktor gain maka peningkatan minat belajar siswa tergolong tinggi.

Lampiran 25. Tabel Perhitungan Hasil Pengamatan Minat Siswa Oleh Guru

Keterangan	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	b16	b17	b18	b19	b20	b21	b22	b23
Pretest	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1
Posttest	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3
Jumlah	Pretest	46																					
	Posttest	82																					
Skor max.	92																						
Uji Gain	0,8 (Tinggi)																						

Kriteria besarnya faktor gain:

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel perhitungan uji gain diatas menunjukkan hasil sebesar 0,8. Berdasarkan kriteria besarnya faktor gain maka hasil pengamatan minat siswa oleh guru tergolong tinggi.

Lampiran 26. Tabel Perhitungan Hasil Minat Belajar Per Indikator

Indikator 1 – Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (N-gain 0,69)

<i>Pretest</i>								<i>Posttest</i>								SKOR MAX.	UJI GAIN	KETERANGAN
KODE	b1	b2	b3	b4	b5	b6	JUMLAH	KODE	b1	b2	b3	b4	b5	b6	JUMLAH			
R1	1	1	3	1	1	2	9	R1	3	3	3	4	3	3	19	24	0,66	Sedang
R2	2	3	2	2	2	2	13	R2	4	3	4	3	3	4	21	24	0,72	Tinggi
R3	2	2	3	3	1	4	15	R3	3	3	3	3	3	4	19	24	0,44	Sedang
R4	2	2	2	1	1	3	11	R4	3	3	4	3	3	3	19	24	0,62	Sedang
R5	2	1	3	1	1	3	11	R5	3	3	4	4	3	4	21	24	0,77	Tinggi
R6	1	3	4	2	1	2	13	R6	4	4	4	4	4	3	23	24	0,9	Tinggi
R7	3	3	4	3	1	2	16	R7	3	4	4	3	3	3	20	24	0,5	Sedang
R8	1	2	3	1	3	2	12	R8	4	4	4	4	3	4	23	24	0,91	Tinggi
R9	1	1	1	1	1	3	8	R9	4	4	4	3	4	3	22	24	0,87	Tinggi
R10	3	1	3	3	3	3	16	R10	3	4	3	3	3	3	19	24	0,37	Sedang
R11	1	1	4	1	1	2	10	R11	4	4	3	3	3	4	21	24	0,78	Tinggi
R12	1	1	2	3	2	3	12	R12	3	3	3	3	3	3	18	24	0,5	Sedang
R13	3	3	3	2	2	3	16	R13	4	4	4	4	3	4	23	24	0,87	Tinggi
R14	1	1	2	3	1	2	10	R14	3	3	4	4	3	2	19	24	0,64	Sedang
R15	2	2	2	2	3	3	14	R15	4	3	4	3	3	3	20	24	0,6	Sedang
R16	1	1	2	3	2	2	11	R16	3	3	4	3	2	4	19	24	0,62	Sedang
R17	1	2	2	1	1	3	10	R17	3	4	3	3	3	3	19	24	0,64	Sedang
R18	2	2	3	3	1	2	13	R18	4	4	3	3	3	4	21	24	0,72	Tinggi
R19	2	3	3	2	2	3	15	R19	4	3	4	3	3	3	20	24	0,55	Sedang
R20	3	3	3	3	3	3	18	R20	3	3	3	4	3	3	19	24	0,25	Remdah
R21	1	1	3	1	1	3	10	R21	4	4	4	4	3	3	22	24	0,85	Tinggi
R22	3	3	2	3	2	2	15	R22	4	4	4	4	4	3	23	24	0,88	Tinggi
R23	2	3	3	3	2	2	15	R23	3	4	4	3	4	4	22	24	0,77	Tinggi
R24	1	2	3	1	3	3	13	R24	4	4	4	4	3	4	23	24	0,9	Tinggi
R25	3	3	3	2	1	2	14	R25	4	3	3	3	3	3	19	24	0,5	Sedang
R26	1	2	1	3	1	3	11	R26	3	3	3	3	3	4	19	24	0,61	Sedang
R27	3	1	2	2	3	2	13	R27	4	4	4	4	4	4	24	24	1	Tinggi
R28	2	3	3	1	2	3	14	R28	4	4	3	4	3	3	21	24	0,7	Sedang
R29	1	2	3	1	1	2	10	R29	3	3	4	3	3	3	19	24	0,64	Sedang
R30	3	3	1	2	2	2	13	R30	3	4	4	3	3	4	21	24	0,78	Tinggi
R31	1	1	3	1	1	2	9	R31	4	3	3	4	2	4	20	24	0,73	Tinggi
R32	2	2	2	2	1	2	11	R32	4	4	3	4	4	4	23	24	0,92	Tinggi
RATA-RATA							12,531	RATA-RATA							20,656	Rata-rata	0,69406	Sedang

Indikator 2 – Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (N-gain 0,52)

<i>Pretest</i>						<i>Posttest</i>						SKOR MAX.	UJI GAIN	KETERANGAN
KODE	b7	b8	b9	b10	JUMLAH	KODE	b7	b8	b9	b10	JUMLAH			
R1	3	3	2	3	11	R1	3	4	4	4	15	16	0,8	Tinggi
R2	3	3	1	3	10	R2	3	3	4	4	14	16	0,66	Sedang
R3	3	3	2	3	11	R3	3	3	3	3	12	16	0,14	Rendah
R4	3	3	3	2	11	R4	4	3	4	3	14	16	0,6	Sedang
R5	3	3	2	3	11	R5	4	3	4	4	15	16	0,8	Tinggi
R6	4	2	2	2	10	R6	4	3	3	3	13	16	0,5	Sedang
R7	3	3	1	3	10	R7	4	4	3	3	14	16	0,66	Sedang
R8	3	3	2	3	11	R8	3	3	4	3	13	16	0,4	Sedang
R9	2	3	1	3	9	R9	4	4	4	3	15	16	0,85	Tinggi
R10	3	3	2	2	10	R10	3	3	2	3	11	16	0,2	Rendah
R11	4	3	2	2	11	R11	4	3	3	3	13	16	0,4	Sedang
R12	3	3	1	3	10	R12	3	3	3	2	11	16	0,2	Rendah
R13	3	2	1	2	8	R13	3	4	3	3	13	16	0,62	Sedang
R14	2	3	2	3	10	R14	4	3	2	4	13	16	0,5	Sedang
R15	2	2	1	2	7	R15	3	3	2	3	11	16	0,44	Sedang
R16	4	3	1	3	11	R16	4	3	2	3	12	16	0,2	Rendah
R17	3	3	2	3	11	R17	3	3	3	3	12	16	0,2	Rendah
R18	3	3	1	3	10	R18	4	3	3	4	14	16	0,66	Sedang
R19	3	3	1	3	10	R19	3	3	3	4	13	16	0,5	Sedang
R20	4	3	2	2	11	R20	3	3	2	3	11	16	0	Rendah
R21	4	3	3	1	11	R21	4	3	4	3	14	16	0,6	Sedang
R22	3	3	1	2	9	R22	3	3	3	3	12	16	1	Tinggi
R23	4	3	3	2	12	R23	4	4	4	3	15	16	0,25	Rendah
R24	3	3	2	3	11	R24	4	3	4	3	14	16	0,6	Sedang
R25	3	2	2	3	10	R25	3	4	4	3	14	16	0,66	Sedang
R26	3	2	2	4	11	R26	4	4	2	4	14	16	0,6	Sedang
R27	4	3	1	2	10	R27	4	3	4	3	14	16	0,66	Sedang
R28	4	3	2	2	11	R28	4	3	3	4	14	16	0,6	Sedang
R29	3	3	1	1	8	R29	3	4	3	3	13	16	0,62	Sedang
R30	3	3	2	2	10	R30	3	4	4	3	14	16	0,66	Sedang
R31	4	3	2	3	12	R31	4	3	3	4	14	16	0,5	Sedang
R32	2	2	1	2	7	R32	3	4	3	4	14	16	0,77	Tinggi
RATA-RATA					10,156	RATA-RATA					13,281	Rate-rata	0,5266	Sedang

Indikator 3 – Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab (N-gain 0,50)

KODE	b11	b12	b13	JUMLAH		KODE	b11	b12	b13	JUMLAH		SKOR MAX.	UJI GAIN	KETERANGAN
R1	1	3	2	6		R1	3	4	3	10		12	0,66	Sedang
R2	1	2	3	6		R2	4	3	3	10		12	0,66	Sedang
R3	2	2	2	6		R3	3	3	4	10		12	0,66	Sedang
R4	3	3	3	9		R4	4	3	4	11		12	0,66	Sedang
R5	2	3	3	8		R5	3	3	4	10		12	0,5	Sedang
R6	1	2	2	5		R6	3	3	3	9		12	0,57	Sedang
R7	3	4	2	9		R7	3	3	3	9		12	0	Rendah
R8	1	3	2	6		R8	3	3	4	10		12	0,66	Sedang
R9	1	3	3	7		R9	3	3	3	9		12	0,5	Sedang
R10	2	3	3	8		R10	2	3	4	9		12	0,25	Rendah
R11	2	4	2	8		R11	4	4	3	11		12	0,75	Tinggi
R12	3	3	2	8		R12	2	4	3	9		12	0,25	Rendah
R13	2	3	3	8		R13	3	3	4	10		12	0,5	Sedang
R14	1	3	3	7		R14	2	3	2	7		12	0	Rendah
R15	2	2	2	6		R15	2	3	3	8		12	0,33	Sedang
R16	2	4	3	9		R16	2	3	4	9		12	0	Rendah
R17	1	3	2	6		R17	2	3	3	8		12	0,5	Sedang
R18	2	3	3	8		R18	4	4	4	12		12	1	Tinggi
R19	1	3	2	6		R19	3	3	3	9		12	0,5	Sedang
R20	2	3	2	7		R20	4	3	3	10		12	0,75	Tinggi
R21	3	3	2	8		R21	3	3	3	9		12	0,25	Rendah
R22	2	2	2	6		R22	3	3	3	9		12	0,5	Sedang
R23	2	3	3	8		R23	3	3	3	9		12	0,25	Rendah
R24	1	3	3	7		R24	3	3	3	9		12	0,5	Sedang
R25	1	3	3	7		R25	4	3	3	10		12	0,75	Tinggi
R26	1	3	3	7		R26	4	3	3	10		12	0,75	Tinggi
R27	2	2	2	6		R27	3	4	4	11		12	0,83	Tinggi
R28	3	4	3	10		R28	3	4	3	10		12	0	Rendah
R29	2	2	3	7		R29	3	3	3	9		12	0,5	Sedang
R30	2	3	3	8		R30	4	4	4	12		12	1	Tinggi
R31	3	4	2	9		R31	2	4	4	10		12	0,5	Sedang
R32	1	3	2	6		R32	4	3	3	10		12	0,66	Sedang
RATA-RATA				7,25		RATA-RATA				9,625		Rata-rata	0,5059	Sedang

Indikator 4 – Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran (N-gain 0,69)

Pretest

Posttest

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KODE	b14	b15	b16	b17	JUMLAH		KODE	b14	b15	b16	b17	JUMLAH		SKOR MAX.	UJI GAIN	KETERANGAN
R1	3	2	1	2	8		R1	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R2	4	1	2	3	10		R2	4	3	4	4	15		16	0,83	Tinggi
R3	4	3	1	1	9		R3	3	3	4	3	13		16	0,57	Sedang
R4	2	2	1	1	6		R4	4	3	3	3	13		16	0,7	Sedang
R5	3	3	3	2	11		R5	4	4	3	4	15		16	0,8	Tinggi
R6	3	1	1	3	8		R6	4	4	4	3	15		16	0,87	Tinggi
R7	4	3	1	1	9		R7	4	3	3	4	14		16	0,71	Tinggi
R8	4	3	3	2	12		R8	3	3	3	4	13		16	0,25	Rendah
R9	4	2	3	1	10		R9	4	3	3	4	14		16	0,33	Sedang
R10	3	3	1	1	8		R10	4	3	4	3	14		16	0,5	Sedang
R11	4	2	1	1	8		R11	4	3	3	3	13		16	0,62	Sedang
R12	3	1	2	1	7		R12	3	3	3	4	13		16	0,66	Sedang
R13	3	2	3	3	11		R13	4	4	3	4	15		16	0,8	Tinggi
R14	2	2	2	2	8		R14	4	2	3	3	12		16	0,75	Tinggi
R15	2	1	2	2	7		R15	4	2	3	4	13		16	0,66	Sedang
R16	2	1	3	3	9		R16	4	3	3	3	13		16	0,8	Tinggi
R17	3	3	2	1	9		R17	3	3	3	3	12		16	0,42	Sedang
R18	3	1	1	2	7		R18	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R19	3	1	2	2	8		R19	4	3	3	3	13		16	0,62	Sedang
R20	3	3	1	1	8		R20	4	3	3	4	14		16	0,75	Tinggi
R21	1	2	3	2	8		R21	4	3	3	4	14		16	0,75	Tinggi
R22	3	1	2	3	9		R22	4	4	3	4	15		16	0,85	Tinggi
R23	2	2	1	2	7		R23	4	3	4	3	14		16	0,77	Tinggi
R24	3	2	1	3	9		R24	3	3	3	3	12		16	0,42	Sedang
R25	3	2	1	2	8		R25	3	4	3	4	14		16	0,75	Tinggi
R26	4	1	3	2	10		R26	4	3	3	3	13		16	0,5	Sedang
R27	4	2	3	3	12		R27	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R28	4	3	2	2	11		R28	4	3	3	4	14		16	0,6	Sedang
R29	3	2	2	1	8		R29	4	4	3	3	14		16	0,75	Tinggi
R30	4	3	1	3	11		R30	4	3	4	4	15		16	0,8	Tinggi
R31	4	2	3	1	10		R31	4	3	3	4	14		16	0,66	Sedang
R32	3	3	2	2	10		R32	4	4	3	3	14		16	0,6	Sedang
RATA-RATA					8,9375		RATA-RATA					13,906		Rata-rata	0,6903	Sedang

Indikator 5 – Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran (N-gain 0,81)

Prestest

Posttest

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI GEMARANG

KODE	b18	b19	b20	b21	JUMLAH		KODE	b18	b19	b20	b21	JUMLAH		SKOR MAX.	UJI GAIN	KETERANGAN
R1	3	1	1	3	8		R1	3	4	4	4	15		16	0,87	Tinggi
R2	1	1	1	2	5		R2	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R3	3	3	1	3	10		R3	4	3	3	4	14		16	0,6	Tinggi
R4	1	1	1	2	5		R4	4	3	3	4	14		16	0,8	Tinggi
R5	2	1	3	3	9		R5	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R6	2	1	2	3	8		R6	3	3	4	4	14		16	0,75	Tinggi
R7	3	1	1	3	8		R7	3	3	3	3	12		16	0,5	Sedang
R8	3	2	1	2	8		R8	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R9	2	1	2	2	7		R9	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R10	3	3	2	3	11		R10	3	4	3	3	13		16	0,4	Sedang
R11	3	2	3	3	11		R11	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R12	2	1	1	2	6		R12	4	3	3	4	14		16	0,8	Tinggi
R13	1	1	3	2	7		R13	4	4	4	3	15		16	0,88	Tinggi
R14	2	2	2	2	8		R14	4	4	3	4	15		16	0,87	Tinggi
R15	1	2	1	1	5		R15	4	3	2	4	13		16	0,72	Tinggi
R16	3	2	1	2	8		R16	4	3	3	4	14		16	0,75	Tinggi
R17	1	3	1	2	7		R17	3	3	4	4	14		16	0,77	Tinggi
R18	3	1	1	1	6		R18	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R19	3	2	2	2	9		R19	3	4	4	4	15		16	0,85	Tinggi
R20	1	2	1	3	7		R20	3	3	3	3	12		16	0,55	Sedang
R21	1	3	1	3	8		R21	4	3	3	3	13		16	0,62	Sedang
R22	1	3	3	2	9		R22	3	4	4	4	15		16	0,85	Tinggi
R23	1	2	1	3	7		R23	4	4	4	3	15		16	0,88	Tinggi
R24	2	3	3	3	11		R24	4	3	4	4	15		16	0,8	Tinggi
R25	3	2	3	3	11		R25	3	4	3	4	14		16	0,6	Sedang
R26	2	1	1	3	7		R26	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R27	2	1	3	1	7		R27	4	3	3	3	13		16	0,66	Sedang
R28	2	2	1	3	8		R28	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R29	1	3	3	2	9		R29	4	4	3	4	15		16	0,85	Tinggi
R30	1	1	3	2	7		R30	4	4	4	3	15		16	0,88	Tinggi
R31	2	1	2	3	8		R31	4	3	4	4	15		16	0,87	Tinggi
R32	2	2	2	2	8		R32	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
RATA-RATA					7,90625		RATA-RATA					14,625		Rata-rata	0,81625	Tinggi

Indikator 6 – Reaksi peserta didik dalam menganggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran (N-gain 0,83)

Pretest

Posttest

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KODE	b22	b23	b24	b25	JUMLAH		KODE	b22	b23	b24	b25	JUMLAH		SKOR MAX.	UJI GAIN	KETERANGAN
R1	3	1	3	1	8		R1	4	4	3	4	15		16	0,87	Tinggi
R2	1	2	1	1	5		R2	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R3	3	3	3	1	10		R3	3	3	4	4	14		16	0,66	Sedang
R4	2	1	1	2	6		R4	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R5	3	2	3	3	11		R5	4	3	4	4	15		16	0,8	Tinggi
R6	2	2	1	1	6		R6	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R7	4	1	2	2	9		R7	3	3	3	3	12		16	0,42	Sedang
R8	3	1	2	2	8		R8	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R9	2	3	2	1	8		R9	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R10	3	1	2	1	7		R10	3	4	3	4	14		16	0,77	Tinggi
R11	3	3	3	3	12		R11	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R12	2	2	2	1	7		R12	3	4	4	4	15		16	0,88	Tinggi
R13	2	3	2	1	8		R13	3	4	4	3	14		16	0,75	Tinggi
R14	2	2	2	1	7		R14	4	4	3	3	14		16	0,77	Tinggi
R15	3	2	2	1	8		R15	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R16	3	2	1	2	8		R16	4	4	2	3	13		16	0,62	Sedang
R17	2	2	2	1	7		R17	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R18	2	3	2	2	9		R18	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R19	1	2	2	2	7		R19	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R20	3	2	1	1	7		R20	4	3	4	3	14		16	0,77	Tinggi
R21	2	2	2	1	7		R21	3	4	4	4	15		16	0,88	Tinggi
R22	2	3	1	1	7		R22	4	3	3	4	14		16	0,77	Tinggi
R23	3	3	3	2	11		R23	4	4	4	3	15		16	0,66	Sedang
R24	3	2	3	2	10		R24	4	4	4	4	16		16	0,85	Tinggi
R25	2	3	3	1	9		R25	4	4	3	4	15		16	0,5	Sedang
R26	4	2	3	1	10		R26	3	3	3	4	13		16	0,5	Sedang
R27	1	2	1	2	6		R27	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R28	3	1	2	1	7		R28	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R29	3	2	3	2	10		R29	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
R30	3	2	2	1	8		R30	4	4	4	3	15		16	0,87	Tinggi
R31	3	3	3	1	10		R31	4	3	3	3	13		16	0,5	Sedang
R32	2	2	2	2	8		R32	4	4	4	4	16		16	1	Tinggi
RATA-RATA					8.1563		RATA-RATA					15		Rata-rata	0.8388	Tinggi

Lampiran 27. Uji Validitas Instrumen

Butir	Koefisien Korelasi	Keterangan
Butir 1	.446	Valid
Butir 2	.652	Valid
Butir 3	.446	Valid
Butir 4	.439	Valid
Butir 5	.629	Valid
Butir 6	.713	Valid
Butir 7	.755	Valid
Butir 8	.550	Valid
Butir 9	.550	Valid
Butir 10	.665	Valid
Butir 11	.528	Valid
Butir 12	.495	Valid
Butir 13	.665	Valid
Butir 14	.453	Valid
Butir 15	.453	Valid
Butir 16	.528	Valid
Butir 17	.747	Valid
Butir 18	.769	Valid
Butir 19	.691	Valid
Butir 20	.752	Valid
Butir 21	.752	Valid
Butir 22	.691	Valid
Butir 23	.581	Valid
Butir 24	.708	Valid
Butir 25	.752	Valid

	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	b16	b17	b18	b19	b20	b21	b22	b23	b24	b25	total	
b1	Pearson Correlation	1	.276	1.000*	.365	.323	.195	.271	.000	.000	.284	.323	.000	.284	.365	.365	.323	.318	.318	.620**	.000	.000	.620**	.331	.365	.000	.446*
	Sig. (2-tailed)		.238	.000	.113	.165	.411	.248	1.000	1.000	.225	.165	1.000	.225	.113	.113	.165	.172	.172	.004	1.000	1.000	.004	.153	.113	1.000	.049
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b2	Pearson Correlation	.276	1	.276	.454*	.749**	.473*	.270	.376	.376	.298	.571**	.603**	.298	.151	.151	.571**	.413	.729**	.240	.261	.261	.240	.540*	.353	.261	.652*
	Sig. (2-tailed)	.238		.238	.044	.000	.035	.250	.103	.103	.202	.009	.005	.202	.524	.524	.009	.071	.000	.308	.267	.267	.308	.014	.127	.267	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b3	Pearson Correlation	1.000*	.276	1	.365	.323	.195	.271	.000	.000	.284	.323	.000	.284	.365	.365	.323	.318	.318	.620**	.000	.000	.620**	.331	.365	.000	.446*
	Sig. (2-tailed)	.000	.238		.113	.165	.411	.248	1.000	1.000	.225	.165	1.000	.225	.113	.113	.165	.172	.172	.004	1.000	1.000	.004	.153	.113	1.000	.049
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

b4	Pearson Correlation	.365	.454	.365	1	.471	.284	.000	.182	.182	.104	.236	.252	.104	.067	.067	.236	.522*	.290	.453*	.221	.221	.453*	.303	.067	.221	.439
	Sig. (2-tailed)	.113	.044	.113		.036	.224	1.000	.444	.444	.664	.317	.283	.664	.780	.780	.317	.018	.215	.045	.350	.350	.045	.195	.780	.350	.053
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b5	Pearson Correlation	.323	.749**	.323	.471*	1	.578**	.385	.471*	.471*	.110	.375	.499*	.110	.000	.000	.375	.492*	.533*	.520*	.281	.281	.520*	.385	.236	.281	.629*
	Sig. (2-tailed)	.165	.000	.165	.036		.008	.094	.036	.036	.644	.103	.025	.644	1.000	1.000	.103	.027	.015	.019	.230	.230	.019	.094	.317	.230	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b6	Pearson Correlation	.195	.473*	.195	.284	.578**	1	.570**	.439	.439	.464*	-.050	.172	.464*	.426	.426	-.050	.594**	.520*	.386	.527*	.527*	.386	.594*	.569**	.527*	.713*
	Sig. (2-tailed)	.411	.035	.411	.224	.008		.009	.053	.053	.039	.833	.468	.039	.061	.061	.833	.006	.019	.093	.017	.017	.093	.006	.009	.017	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b7	Pearson Correlation	.271	.270	.271	.000	.385	.570**	1	.503*	.503*	.678**	.210	.180	.678**	.396	.396	.210	.448*	.586**	.572**	.551*	.551*	.572**	.575*	.594**	.551*	.755*
	Sig. (2-tailed)																										
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

	Sig. (2-tailed)	.248	.250	.248	1.000	.094	.009		.024	.024	.001	.374	.448	.001	.084	.084	.374	.048	.007	.008	.012	.012	.008	.008	.006	.012	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b8	Pearson Correlation	.000	.376	.000	.182	.471	.439	.503	1	1.000*	.358	.257	.266	.358	.182	-.182	.257	.390	.348	.288	.393	.393	.288	.319	.303	.393	.550*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.103	1.000	.444	.036	.053	.024	.000	.000	.121	.274	.258	.121	.444	.444	.274	.089	.133	.218	.087	.087	.218	.171	.195	.087	.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b9	Pearson Correlation	.000	.376	.000	.182	.471	.439	.503	1.000*	1	.358	.257	.266	.358	.182	-.182	.257	.390	.348	.288	.393	.393	.288	.319	.303	.393	.550*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.103	1.000	.444	.036	.053	.024	.000	.000	.121	.274	.258	.121	.444	.444	.274	.089	.133	.218	.087	.087	.218	.171	.195	.087	.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b10	Pearson Correlation	.284	.298	.284	.104	.110	.464	.678	.358	.358	1	.110	-.141	1.000**	.518	.518	.110	.415	.487	.387	.426	.426	.387	.772*	.518	.426	.665*
	Sig. (2-tailed)	.225	.202	.225	.664	.644	.039	.001	.121	.121	.644	.553	.000	.019	.019	.644	.069	.029	.091	.061	.061	.091	.000	.019	.061	.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

b11	Pearson Correlation	.323	.571**	.323	.236	.375	-.050	.210	.257	.257	.110	1	.678**	.110	.000	.000	1.000**	.287	.533**	.320	.437	.437	.320	-.043	.236	.437	.528*
	Sig. (2-tailed)	.165	.009	.165	.317	.103	.833	.374	.274	.274	.644		.001	.644	1.000	1.000	.000	.220	.015	.169	.054	.054	.169	.858	.317	.054	.017
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b12	Pearson Correlation	.000	.603**	.000	.252	.499	.172	.180	.266	.266	-.141	-.678**	1	-.141	-.050	-.050	.678**	.378	.588**	.274	.474*	.474*	.274	-.082	.353	.474*	.495*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.005	1.000	.283	.025	.468	.448	.258	.258	.553	.001		.553	.833	.833	.001	.101	.006	.242	.035	.035	.242	.730	.127	.035	.026
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b13	Pearson Correlation	.284	.298	.284	.104	.110	.464	.678**	.358	.358	1.000	.110	-.141	1	.518	.518*	.110	.415	.487*	.387	.426	.426	.387	.772*	.518	.426	.665*
	Sig. (2-tailed)	.225	.202	.225	.664	.644	.039	.001	.121	.121	.000	.644	.553		.019	.019	.644	.069	.029	.091	.061	.061	.091	.000	.019	.061	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b14	Pearson Correlation	.365	.151	.365	.067	.000	.426	.396	-.182	-.182	.518	.000	-.050	.518	1	1.000*	.000	.174	.174	.226	.309	.309	.226	.424	.733**	.309	.453*
	Sig. (2-tailed)	.113	.524	.113	.780	1.000	.061	.084	.444	.444	.019	1.000	.833	.019		.000	1.000	.463	.463	.337	.185	.185	.337	.063	.000	.185	.045

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b15	Pearson Correlation	.365	.151	.365	.067	.000	.426	.396	-.182	-.182	.518	.000	-.050	.518	1.000	1	.000	.174	.174	.226	.309	.309	.226	.424	.733	.309	.453
	Sig. (2-tailed)	.113	.524	.113	.780	1.000	.061	.084	.444	.444	.019	1.000	.833	.019	.000	1.000	.463	.463	.337	.185	.185	.337	.063	.000	.185	.045	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b16	Pearson Correlation	.323	.571	.323	.236	.375	-.050	.210	.257	.257	.110	1.000	.678	.110	.000	.000	1	.287	.533	.320	.437	.437	.320	-.043	.236	.437	.528
	Sig. (2-tailed)	.165	.009	.165	.317	.103	.833	.374	.274	.274	.644	.000	.001	.644	1.000	1.000	.220	.015	.169	.054	.054	.169	.858	.317	.054	.017	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b17	Pearson Correlation	.318	.413	.318	.522	.492	.594	.448	.390	.390	.415	.287	.378	.415	.174	.174	.287	1	.515	.552	.638	.638	.552	.453	.406	.638	.747
	Sig. (2-tailed)	.172	.071	.172	.018	.027	.006	.048	.089	.089	.069	.220	.101	.069	.463	.463	.220	.020	.012	.002	.002	.012	.045	.076	.002	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b18	Pearson Correlation	.318	.729	.318	.290	.533	.520	.586	.348	.348	.487	.533	.588	.487	.174	.174	.533	.515	1	.434	.515	.515	.434	.495	.406	.515	.769

	Sig. (2-tailed)	.172	.000	.172	.215	.015	.019	.007	.133	.133	.029	.015	.006	.029	.463	.463	.015	.020		.056	.020	.020	.056	.026	.076	.020	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b19	Pearson Correlation	.620**	.240	.620**	.453*	.520*	.386	.572**	.288	.288	.387	.320	.274	.387	.226	.226	.320	.552*	.434	1	.390	.390	1.000*	.329	.453*	.390	.691*
	Sig. (2-tailed)	.004	.308	.004	.045	.019	.093	.008	.218	.218	.091	.169	.242	.091	.337	.337	.169	.012	.056		.089	.089	.000	.157	.045	.089	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b20	Pearson Correlation	.000	.261	.000	.221	.281	.527*	.551*	.393	.393	.426	.437	.474*	.426	.309	.309	.437	.638**	.515*	.390	1	1.000*	.390	.088	.486*	1.000*	.752*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.267	1.000	.350	.230	.017	.012	.087	.087	.061	.054	.035	.061	.185	.185	.054	.002	.020	.089		.000	.089	.712	.030	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b21	Pearson Correlation	.000	.261	.000	.221	.281	.527*	.551*	.393	.393	.426	.437	.474*	.426	.309	.309	.437	.638**	.515*	.390	1.000*	1	.390	.088	.486*	1.000*	.752*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.267	1.000	.350	.230	.017	.012	.087	.087	.061	.054	.035	.061	.185	.185	.054	.002	.020	.089		.000	.089	.712	.030	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b22	Pearson Correlation	.620**	.240	.620**	.453*	.520*	.386	.572**	.288	.288	.387	.320	.274	.387	.226	.226	.320	.552*	.434	1.000*	.390	.390	1	.329	.453*	.390	.691*

	Sig. (2-tailed)	.004	.308	.004	.045	.019	.093	.008	.218	.218	.091	.169	.242	.091	.337	.337	.169	.012	.056	.000	.089	.089		.157	.045	.089	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b23	Pearson Correlation	.331	.540*	.331	.303	.385	.594**	.575**	.319	.319	.772**	-.043	-.082	.772**	.424	.424	-.043	.453*	.495*	.329	.088	.088	.329	1	.424	.088	.581*
	Sig. (2-tailed)	.153	.014	.153	.195	.094	.006	.008	.171	.171	.000	.858	.730	.000	.063	.063	.858	.045	.026	.157	.712	.712	.157		.063	.712	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b24	Pearson Correlation	.365	.353	.365	.067	.236	.569**	.594**	.303	.303	.518*	.236	.353	.518*	.733**	.733**	.236	.406	.406	.453*	.486*	.486*	.453*	.424	1	.486*	.708*
	Sig. (2-tailed)	.113	.127	.113	.780	.317	.009	.006	.195	.195	.019	.317	.127	.019	.000	.000	.317	.076	.076	.045	.030	.030	.045	.063		.030	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b25	Pearson Correlation	.000	.261	.000	.221	.281	.527*	.551*	.393	.393	.426	.437	.474*	.426	.309	.309	.437	.638**	.515*	.390	1.000*	1.000*	.390	.088	.486*	1	.752*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.267	1.000	.350	.230	.017	.012	.087	.087	.061	.054	.035	.061	.185	.185	.054	.002	.020	.089	.000	.000	.089	.712	.030		.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	.446*	.652**	.446*	.439	.629**	.713**	.755**	.550*	.550*	.665**	.528*	.495*	.665**	.453*	.453*	.528*	.747**	.769**	.691**	.752**	.752**	.691**	.581*	.708**	.752**	1

Sig. (2-tailed)	.049	.002	.049	.053	.003	.000	.000	.012	.012	.001	.017	.026	.001	.045	.045	.017	.000	.000	.001	.000	.000	.001	.007	.000	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 28. Uji Reliabilitas Instrumen

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100
	Excluded ^a	0	0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.933	25

Pada r kritik 5% dengan $N=20$ diperoleh r_{tabel} 0,422

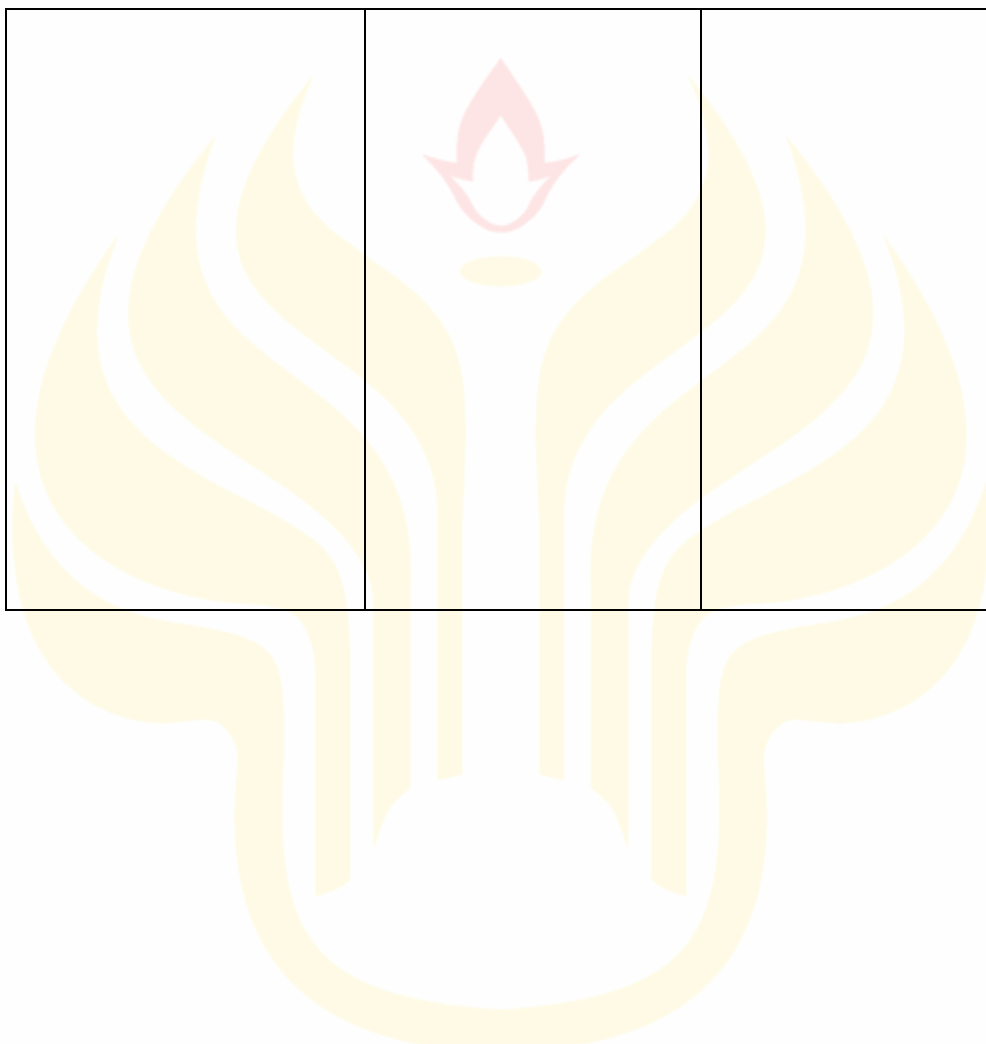
Koefisien Alpha 0,933 > 0,422 maka instrumen reliabel.

Lampiran 29. Garis Besar Isi Media**Garis Besar Isi Media (GBIM)**

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia (SMK)
 Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Praaksara
 Penulis : Tri Dewi Nugraheni
 Pengkaji Media :

NO.	TUJUAN	POKOK BAHASAN (MATERI)
(1)	(2)	(3)
1.	Siswa/user dapat mengenali corak kehidupan pra aksara	1. Corak kehidupan masyarakat pra aksara

SUB MATERI	MEDIA			
	VIDEO	ANIMASI	SIMULASI	GRAFIS/GAMBAR
(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Pola Hunian	Video Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara			Peta sepanjang aliran Bengawan Solo
Berburu-Meramu sampai Bercocok Tanam				Gambar pola hidup masyarakat
Sistem Kepercayaan				
Tes/Kuis			Kuis True/False	
			Word Bank	
			Multiple Response	
			Fill in the Blank	

	Matching Drag an Drop	
	Squence Drag and Drop	
	Pick One	Sarkofagus, Kapak Lonjong
	Drag and drop	Kapak Genggam, Perhiasan Perunggu, Kapak Persegi, Kapak Lonjong, Manik-manik
	Pick Many	Sarkofagus, Gua Karang, Lukisan di dinding gua, Menhir
Multiple Choice		

Lampiran 30. Jabaran Materi

Jabaran Materi

Corak Hidup Masyarakat Pra Aksara

A. Pola Hunian

Pola hunian manusia purba yang memperlihatkan dua karakter khas hunian purba yaitu, (1) kedekatan dengan sumber air dan (2) kehidupan di alam terbuka. Pola hunian itu dapat dilihat dari letak geografis situs-situs serta kondisi lingkungannya. Beberapa contoh yang menunjukkan pola hunian seperti itu adalah situs-situs purba di sepanjang aliran Bengawan Solo (Sangiran, Sambungmacan, Trinil, Ngawi, dan Ngandong) merupakan contoh-contoh dari adanya kecenderungan manusia purba menghuni lingkungan di pinggir sungai. Kondisi itu dapat dipahami mengingat keberadaan air memberikan beragam manfaat. Air merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Air juga diperlukan oleh tumbuhan maupun binatang. Keberadaan air pada suatu lingkungan mengundang hadirnya berbagai binatang untuk hidup di sekitarnya. Begitu pula dengan tumbuh-tumbuhan, air memberikan kesuburan bagi tanaman. Keberadaan air juga dimanfaatkan manusia sebagai sarana penghubung dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui sungai, manusia dapat melakukan mobilitas dari satu tempat ketempat yang lainnya.

Dari Berburu, Meramu, sampai Bercocok Tanam

Masa manusia purba berburu dan meramu itu sering disebut dengan masa *food gathering*. Mereka hanya mengumpulkan dan menyeleksi makanan karena belum dapat mengusahakan jenis tanaman untuk dijadikan bahan makanan. Dalam perkembangannya mulai ada sekelompok manusia purba yang bertempat tinggal sementara, misalnya di gua-gua, atau di tepi pantai. Peralihan Zaman Mesolitikum ke Neolitikum menandakan adanya revolusi kebudayaan dari *food gathering* menuju *food producing* dengan *Homo sapien* sebagai pendukungnya. Mereka tidak hanya

mengumpulkan makanan tetapi mencoba memproduksi makanan dengan menanam. Kegiatan bercocok tanam dilakukan ketika mereka sudah mulai bertempat tinggal, walaupun masih bersifat sementara. Mereka melihat biji-bijian sisa makanan yang tumbuh di tanah setelah tersiram air hujan.

B. Sistem Kepercayaan

Nenek moyang kita mengenal kepercayaan kehidupan setelah mati. Mereka percaya pada kekuatan lain yang maha kuat di luar dirinya. Mereka selalu menjaga diri agar setelah mati tetap dihormati. Berikut ini kita akan menelaah bagaimana sistem kepercayaan manusia zaman pra-aksara, yang menjadi nenek moyang kita. Perwujudan kepercayaannya dituangkan dalam berbagai bentuk diantaranya karya seni. Satu di antaranya berfungsi sebagai bekal untuk orang yang meninggal. Tentu kamu masih ingat tentang Perhiasan yang digunakan sebagai bekal kubur. Seiring dengan bekal kubur ini, maka pada zaman purba manusia mengenal penguburan mayat. Pada saat inilah manusia mengenal sistem kepercayaan. Sebelum meninggal manusia menyiapkan dirinya dengan membuat berbagai bekal kubur, dan juga tempat penguburan yang menghasilkan karya seni cukup bagus pada masa sekarang. Untuk itulah kita mengenal dolmen, sarkofagus, menhir dan lain sebagainya.

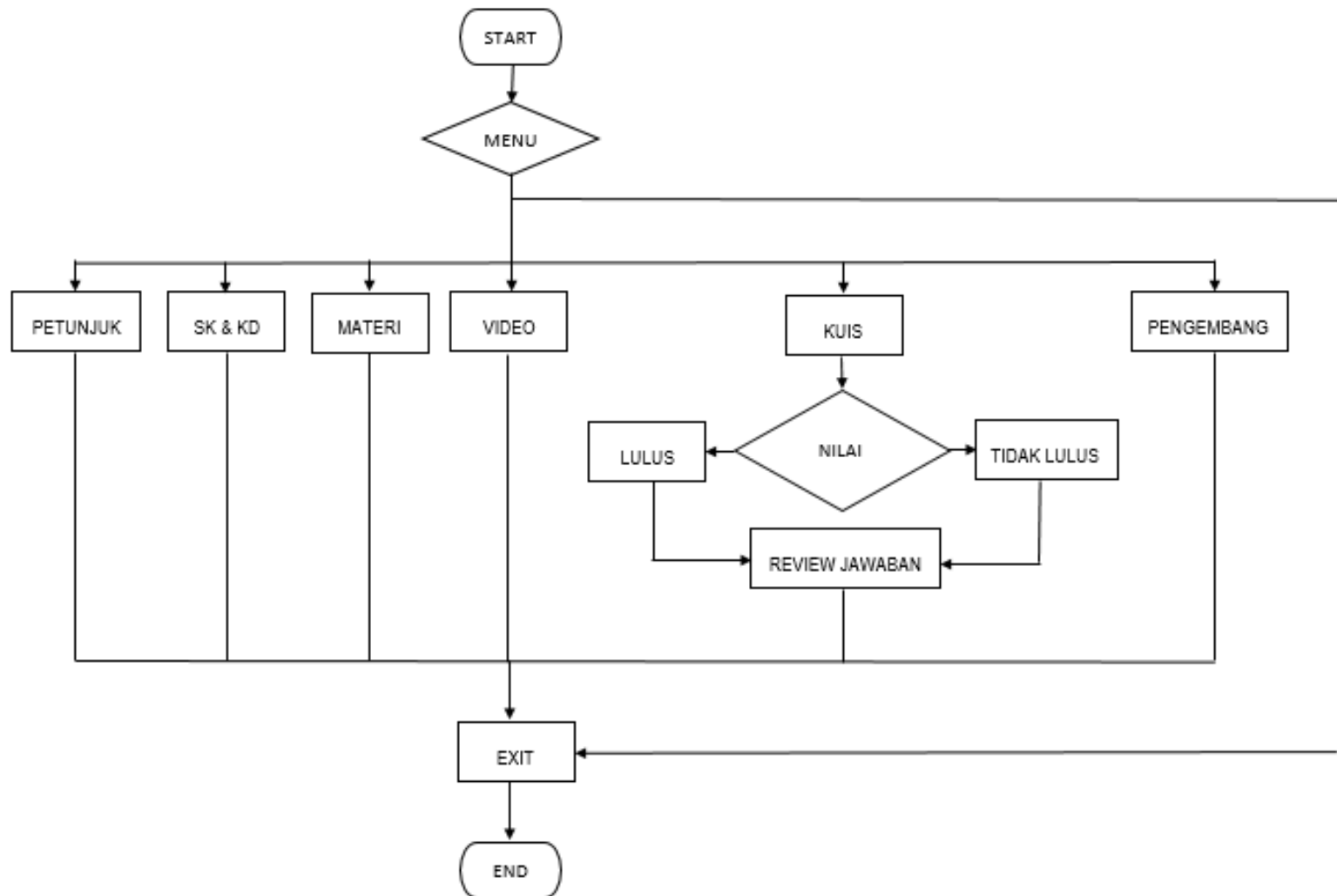
Daftar Pustaka

Dwi, Amurwani (dkk). 2014. *Sejarah Indonesia: Kelas X untuk SMA/MA dan SMK/MAK*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran 31. *Flowchart/Alir Media*

Flowchart/Alir Media

1. START
Opening media pembelajaran berupa animasi *split* pada teks judul.
2. MENU
Home/Front page dalam media pembelajaran ini berisi tombol menu SK & KD, Materi, Video, Kuis, Tentang, dan Petunjuk.
3. PETUNJUK
Halaman Petunjuk berisi petunjuk penggunaan aplikasi.
4. SK & KD
Halaman SK & KD berisi teks SK & KD materi pembelajaran yang ada dalam media.
5. MATERI
Halaman Materi berisi 3 tombol berupa teks sebagai pilihan materi.
6. VIDEO
Halaman Video berisi 3 tombol yang berupa *icon* sebagai pilihan video.
7. KUIS
Halaman KUIS berisi petunjuk pengerjaan kuis.
Tekan tombol *next* jika ingin memulai kuis.
 - a. Nilai
Halaman Nilai akan muncul nilai dari kuis yang telah dikerjakan sebelumnya.
Tersedia tombol Review Jawaban untuk melihat/cek kembali kuis yang telah dikerjakan.
 - b. Review Jawaban
Tombol Review Jawaban jika di klik akan mengarah pada review kuis yang Anda kerjakan mulai dari kuis 1.
8. PENGEMBANG
Halaman PENGEMBANG berisi identitas pengembang media dan penjelasan singkat mengenai media pembelajaran interaktif berjudul Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara.
9. EXIT
Keluar dari aplikasi/ menutup aplikasi.



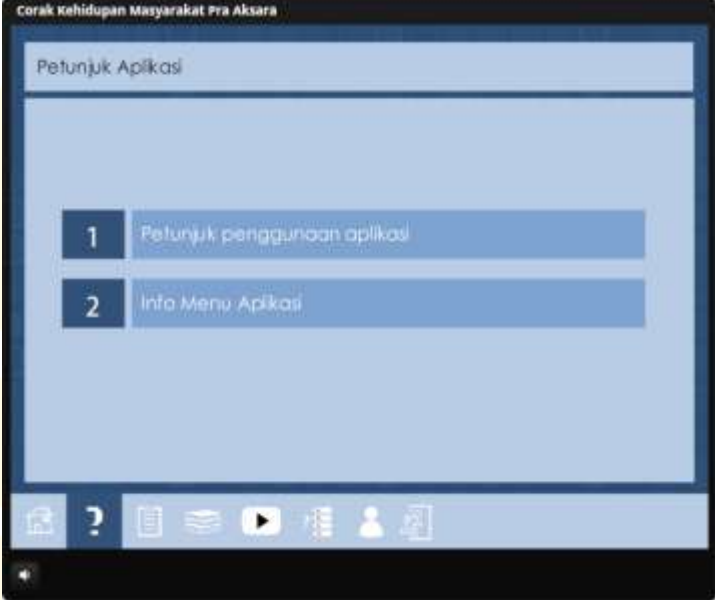
Lampiran 32. Naskah Media

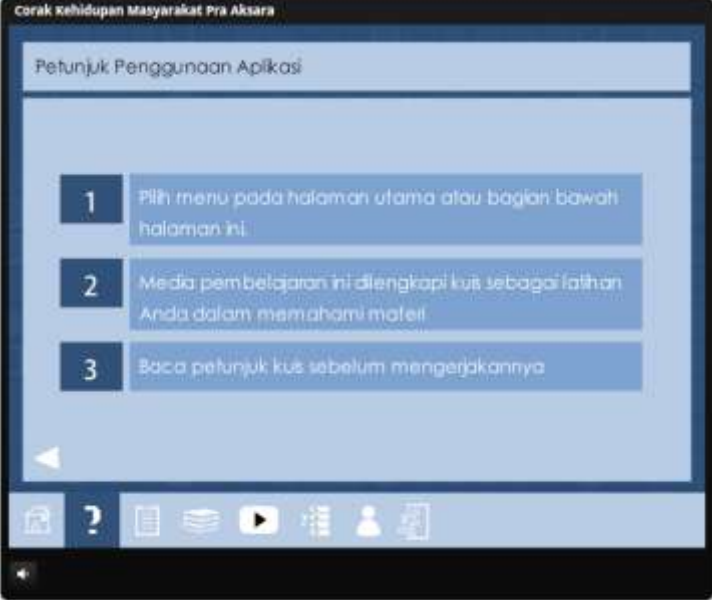
Naskah Media Pembelajaran Interaktif Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Untuk SMK Kelas X Semester 1





SINOPSIS : Media Pembelajaran Interaktif “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” disajikan dalam bentuk visual yang menarik. Kelebihan dalam media pembelajaran ini adalah disediakan kuis sebagai latihan user/siswa dalam memahami materi.


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Menu Utama</p>	<p>No. Halaman : 1 No. Frame : 1</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Ilustrasi/gambar corak kehidupan masyarakat pra aksara - Judul “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara/Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Untuk SMK Kelas X Semester 1” dibagian kiri - Tombol disertai <i>icon</i> dibagian kanan: Pentunjuk , SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>backsound</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Judul muncul dengan animasi <i>split</i>. - Semua tombol, gambar muncul <i>appear</i>. - Navigasi <ul style="list-style-type: none"> Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang 	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Petunjuk	No. Halaman : 2 No. Frame : 2
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Petunjuk Aplikasi” sebagai judul pada halaman. - Teks “1. Petunjuk pada....” sebagai isi halaman. - Tombol di bagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks Petunjuk Aplikasi muncul dengan animasi <i>split</i>. - Navigasi muncul <i>appear</i>. <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Petunjuk	No. Halaman : 3 No. Frame : 2
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Petunjuk Penggunaan Aplikasi” sebagai judul pada halaman. - Teks “1. Pilih menu...” sebagai isi halaman. - Tombol di bagian bawah: Back, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks Petunjuk Aplikasi muncul dengan animasi <i>split</i>. - Navigasi muncul <i>appear</i>. <p>Tombol Back: jika di klik menuju Halaman sebelumnya Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Petunjuk</p>	<p>No. Halaman : 4 No. Frame : 2</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Info Menu Aplikasi” sebagai judul pada halaman. - Teks “Halaman menu...” sebagai isi halaman. - Tombol di bagian bawah: Back, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks Petunjuk Aplikasi muncul dengan animasi <i>split</i>. - Navigasi muncul <i>appear</i>. <p>Tombol Back: jika di klik menuju Halaman sebelumnya Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : SK & KD</p>	<p>No. Halaman : 5 No. Frame : 3</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Standar Komepetensi dan Komepetensi Dasar “ di atas sebagai judul halaman. - Teks petunjuk “Memahami, menerapkan, dan...” sebagai isi halaman. - Tombol dibagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua tombol. Teks SK&KD muncul dengan animasi <i>split</i>. - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Materi	No. Halaman : 6 No. Frame : 4
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks dan tombol: 1. Pola hunian, 2. Berburu, meramu, dan bercocok tanam, 3. Sistem kepercayaan - Tombol dibagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u> - <i>button</i></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>split</i> pada teks dan tombol: 1. Pola hunian, 2. Berburu, meramu, dan bercocok tanam, 3. Sistem kepercayaan - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Materi 1</p>	<p>No. Halaman : 7 No. Frame : 4</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Pola Hunian” sebagai judul halaman. - Teks materi pola hunian dan gambar - Tombol dibagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u> - <i>button</i></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>split</i> pada teks isi dan gambar - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	


Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Materi 2.1	No. Halaman : 8 No. Frame : 4
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Berburu, Meramu, dan Bercocok Tanam” sebagai judul halaman - Teks materi dan gambar berburu, meramu, dan bercocok tanam. - Tombol di bagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u> - <i>button</i></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>split</i> pada teks dan gambar materi, dan tombol <i>next</i> - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Materi 2.2</p>	<p>No. Halaman : 9 No. Frame : 4</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Berburu, Meramu, dan Bercocok Tanam” sebagai judul halaman - Teks dan gambar materi berburu meramu dan bercocok tanam - Tombol di bagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>split</i> pada teks, gambar dan tombol <i>previous</i> - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Materi 3.1</p>	<p>No. Halaman : 10 No. Frame : 4</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Sistem Kepercayaan” sebagai judul halaman. - Teks materi sistem kepercayaan. - Tombol di bagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u> - <i>button</i></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>split</i> pada teks - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Materi 3.2</p>	<p>No. Halaman : 11 No. Frame : 4</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Sistem Kepercayaan” sebagai judul halaman. - Teks materi sistem kepercayaan. - Tombol di bagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u> - <i>button</i></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>split</i> pada teks - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Video</p>	<p>No. Halaman : 12 No. Frame : 5</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks Video sebagai judul pada halaman - Terdapat 3 icon sebagai tombol sebagai masing-masing cuplikan video - Tombol di bagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>Split</i> pada icon dan tombol video: <ul style="list-style-type: none"> Manusia Pra Aksara Bag.1 jika di klik menuju halaman video 1 Manusia Pra Aksara Bag.2 jika di klik menuju halaman video 2 Manusia Pra Aksara Bag.3 jika di klik menuju halaman video 3 - Navigasi muncul <i>appear</i> <ul style="list-style-type: none"> Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi 	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Video 1</p>	<p>No. Halaman : 13 No. Frame : 5</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks Video sebagai judul pada halaman - Terdapat 3 icon sebagai tombol sebagai masing-masing cuplikan video - Tombol di bagian bawah: Back, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Animasi <i>Split</i> pada icon dan tombol video: Manusia Pra Aksara Bag.1 jika di klik menuju halaman video 1 Manusia Pra Aksara Bag.2 jika di klik menuju halaman video 2 Manusia Pra Aksara Bag.3 jika di klik menuju halaman video 3 - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Back: jika di klik menuju Halaman sebelumnya Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	


Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Video 1.1	No. Halaman : 14 No. Frame : 5
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Manusia Pra Aksara Bag.1” sebagai judul halaman - Terdapat <i>icon</i> tombol sumber video yang terletak di samping video - Video Manusia Pra Aksara Bag.1 dengan otomatis memutar - Tombol di bagian bawah: 1, 2, 3, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Video dan teks muncul dengan animasi <i>split</i>. - Icon dan tombol sumber video jika di klik akan muncul secara <i>pop-up</i> - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol 1: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 1 Tombol 2: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 2 Tombol 3: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 3 Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Video 1.2</p>	<p>No. Halaman : 15 No. Frame : 5</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Manusia Pra Aksara Bag.2” sebagai judul pada halaman - Terdapat <i>icon</i> dan tombol sumber video yang terletak di samping video - Video Manusia Pra Aksara Bag.2 dengan otomatis memutar - Tombol dibagian bawah: 1, 2, 3, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Video dan teks muncul dengan animasi <i>split</i>. - Icon dan tombol sumber video jika di klik akan muncul secara <i>pop-up</i> - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol 1: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 1 Tombol 2: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 2 Tombol 3: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 3 Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Video 1.3	No. Halaman :16 No. Frame : 5
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Manusia Pra Aksara Bag.3” sebagai judul pada halaman - Terdapat <i>icon</i> dan tombol sumber video yang terletak di samping video - Video Manusia Pra Aksara Bag.3 dengan otomatis memutar - Tombol dibagian bawah: 1, 2, 3, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Video dan teks muncul dengan animasi <i>split</i>. - Icon dan tombol sumber video jika di klik akan muncul secara <i>pop-up</i> - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol 1: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 1 Tombol 2: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 2 Tombol 3: jika di klik menuju halaman video Manusia Pra Aksara bagian 3 Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Video 2	No. Halaman :17 No. Frame : 5
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Pra Aksara-A Time Before Writing” sebagai judul pada halaman - Terdapat <i>icon</i> dan tombol sumber video yang terletak di samping video - Video Pra Aksara-A Time Before Writing dengan otomatis memutar - Tombol dibagian bawah: Back, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Video dan teks muncul dengan animasi <i>split</i>. - Icon dan tombol sumber video jika di klik akan muncul secara <i>pop-up</i> - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Back: jika di klik menuju Halaman sebelumnya Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

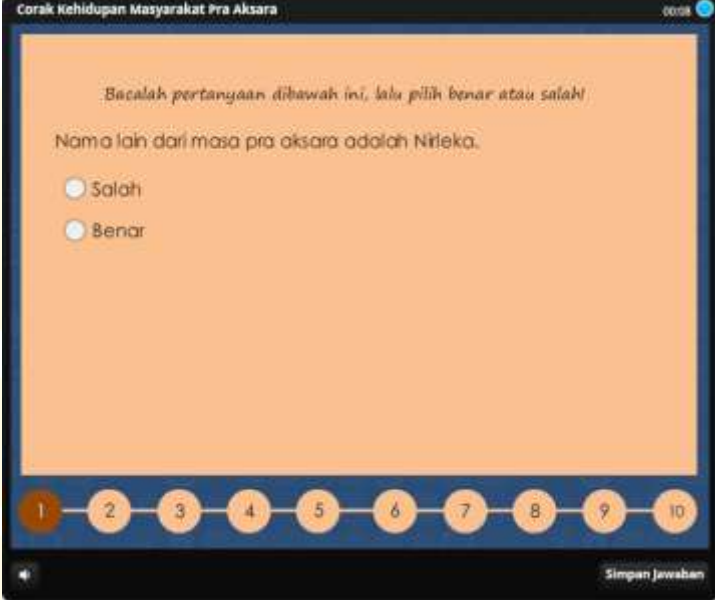
Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Video 2	No. Halaman :18 No. Frame : 5
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Kepercayaan Masyarakat Awal di Indonesia” sebagai judul pada halaman - Terdapat <i>icon</i> dan tombol sumber video yang terletak di samping video - Video Kepercayaan Masyarakat Awal di Indonesia dengan otomatis memutar - Tombol dibagian bawah: Back, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Video dan teks muncul dengan animasi <i>split</i>. - Icon dan tombol sumber video jika di klik akan muncul secara <i>pop-up</i> - Navigasi muncul <i>appear</i> <p>Tombol Back: jika di klik menuju Halaman sebelumnya Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis</p>	<p>No. Halaman : 19 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak dipojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks “Petunjuk Kuis“ di atas sebagai judul halaman. - Teks “Klik tombol...” sebagai petunjuk pengerjaan Kuis. - Tombol di bagian bawah: Next, Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua tombol muncul appear. - Terdapat animasi <i>split</i> pada teks petunjuk kuis. - Tombol “next” jika di klik mengarah ke halaman Kuis - Navigasi Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi 	

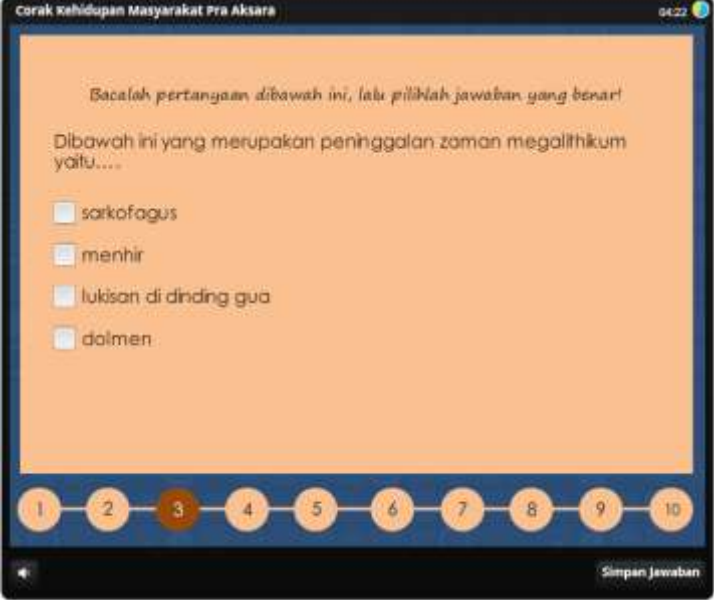



UNNES


UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 1</p>	<p>No. Halaman :20 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>True or False</i>. - <i>Icon number 1-10</i> sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi / Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 2</p>	<p>No. Halaman :21 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Word Bank</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 3</p>	<p>No. Halaman :22 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Multiple Response</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban” 	<p><u>Keterangan Narasi / Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	


<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 4</p>	<p>No. Halaman : 23 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Fill in The Blank</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban” 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah petunjuk kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	

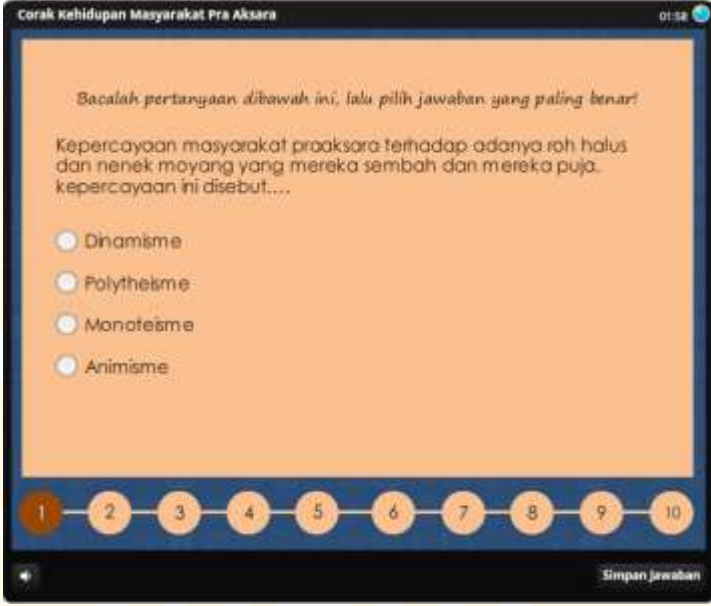
Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 5	No. Halaman : 24 No. Frame : 6
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Matching Drag and Drop</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah petunjuk kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 6	No. Halaman : 25 No. Frame : 6
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Sequence Drag and Drop</i>. - <i>Icon number 1-10</i> sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah petunjuk kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 7	No. Halaman : 26 No. Frame : 6
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Pick One</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah petunjuk kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 8</p>	<p>No. Halaman : 27 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Drag and Drop</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah petunjuk kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 9</p>	<p>No. Halaman :28 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Pick Many</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah petunjuk kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	

<p>Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 10</p>	<p>No. Halaman :29 No. Frame : 6</p>
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Timer kuis terletak di kanan atas halaman. - Teks kuis <i>Multiple Choice</i>. - <i>Icon number</i> 1-10 sebagai penomoran kuis terletak di bagian bawah kuis. - Tombol “simpan jawaban”. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks kuis muncul <i>appear</i>. - Tombol “simpan jawaban” letak di kanan bawah petunjuk kuis untuk memasukkan jawaban kuis. 	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Kuis 11	No. Halaman : 30 No. Frame : 6
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks skor kuis. - Tombol “lihat ulasan kuis”. - Tombol di bagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> <u>/ Audio</u> - <i>button</i></p>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua teks dan tombol muncul <i>appear</i>. - Tombol “lihat ulasan kuis” untuk mereview kembali jawaban kuis Anda - Navigasi. <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

Judul : Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Nama Frame : Pengembang	No. Halaman : 31 No. Frame : 7
	
<p><u>Keterangan Tampilan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teks “Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara” terletak di pojok kiri atas aplikasi sebagai nama aplikasi. - Teks dan gambar “Biodata....” sebagai identitas pengembang media. - Teks petunjuk “Ulasan tentang....” sebagai isi halaman. - Tombol dibagian bawah: Home, Petunjuk, SK&KD, Materi, Video, Kuis, Pengembang, Keluar. 	<p><u>Keterangan Narasi</u> / <u>Audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>button</i>
<p><u>Keterangan Navigasi dan Animasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua tombol, teks Tentang Aplikasi muncul dengan animasi <i>split</i>. - Navigasi muncul <i>appear</i>. <p>Tombol Home: jika di klik menuju Halaman utama Tombol Petunjuk : jika di klik menuju ke halaman Petunjuk Tombol SK&KD: jika di klik menuju ke halaman SK&KD Tombol Materi : jika di klik menuju ke halaman Materi Tombol Video : jika di klik menuju ke halaman Video Tombol Kuis : jika di klik menuju ke halaman Kuis Tombol Pengembang : jika di klik menuju ke halaman Pengembang Tombol Keluar : jika di klik keluar dari aplikasi</p>	

Lampiran 33. Surat Ijin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel: fip@mail.unnes.ac.id</p>	
<hr/>		
Nomor	: 9780/UN37.1.1/LT/2017	07 September 2017
Hal	: Izin Penelitian	
Yth. Kepala SMK Negeri 1 Kebumen		
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:		
Nama	: Tri Dewi Nugrahani	
NIM	: 1102413002	
Program Studi	: Teknologi Pendidikan, S1	
Semester	: Gasal	
Tahun akademik	: 2017/2018	
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Kebumen	
Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu September-November 2017.		
Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.		
		<p>a.n. Dekan FIP Wakil Dekan Bid. Akademik,  Dr. Drs. Izy Purwanto, M.Si. NIP 196301211987031001</p>
Tembusan: Dekan FIP; Universitas Negeri Semarang		
		
Nomor Agenda Surat : 963 670 729 3		Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2017-09-07 12:44:44)

Lampiran 34. Surat Telah Melakukan Penelitian

 <p>PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 KEBUMEN</p> <p><small>Jalan Cemara 37 Karang Sari Kebumen Kode Pos 54351 Telepon 0287-381132 Faksimile 0287-381132 Surat Elektronik smkn1.kebumen@jaboo.com</small></p>								
<p><u>SURAT – KETERANGAN</u> Nomor : 423.4/990</p>								
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 1 Kebumen menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :</p>								
<table> <tr> <td>Nama</td> <td>: Tri Dewi Nugraheni</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 1102413002</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Teknologi Pendidikan</td> </tr> <tr> <td>Perguruan Tinggi</td> <td>: Universitas Negeri Semarang</td> </tr> </table>	Nama	: Tri Dewi Nugraheni	NIM	: 1102413002	Program Studi	: Teknologi Pendidikan	Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Semarang
Nama	: Tri Dewi Nugraheni							
NIM	: 1102413002							
Program Studi	: Teknologi Pendidikan							
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Semarang							
<p>Telah melakukan penelitian/observasi dengan judul "<i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK Negeri 1 Kebumen</i>" pada tanggal 13 September 2017 di SMK Negeri 1 Kebumen.</p>								
<p>Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>								
<p>Kebumen, 14 September 2017</p>								
<p>KEPALA SMK NEGERI 1 KEBUMEN  S.Pd., M.Pd. Pembina NIP. 19700901 200312 1 001</p>								

Lampiran 35. Daftar Nilai Ulangan Harian Sejarah Indonesia Kelas X AP 1

Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa X AP 1 Mapel Sejarah Indonesia tahun Ajaran 2017/2018

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN	
			TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Afni Milawati	85	√	
2	Alfi Utami	80	√	
3	Apriyanti	60		√
4	Ariningsih	60		√
5	Betty Nurcahyani Sulung	80	√	
6	Cici Nurohmah	70		√
7	Defi Anjarwati	95	√	
8	Dini Anggraeni	80	√	
9	Emy Septiyani	75	√	
10	Fanny Permata Sari	75	√	
11	Farah Nur Sabrina	75	√	
12	Hani Khayati	75	√	
13	Hani Nur Fatimah	80	√	
14	Kamaliya Husna	85	√	
15	Larasati Duta Pratiwi	60		√
16	Lensi Sulistiyani	80	√	
17	Lilik Mukaromah	70		√
18	Lutfi Nur Azizah	80	√	
19	Mafiatun Isnaeni	80	√	
20	Nainis Apriliya	80	√	
21	Nisaun Nafisah	70		√
22	Nur Khikmah	65		√
23	Putri Puji Astuti	65		√
24	Risma Milawati	65		√
25	Septiana Kurniasih	70		√
26	Septiana Putri Dwi S.	85	√	
27	Septiana Alti	85	√	
28	Shalsya Lintang Nourmalasari	80	√	
29	Siska Aprilia Rahayu	75	√	
30	Sukma Adheanti	75	√	
31	Qorri Nur Isnaeni	75	√	
32	Zidna Faizahtur R	60		√



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 36. Daftar Responden Sampel**Daftar Responden Sampel**

Kode	Nama	Kelas
R1	Afni Milawati	X AP 1
R2	Alfi Utami	X AP 1
R3	Apriyanti	X AP 1
R4	Ariningsih	X AP 1
R5	Betty Nurcahyani Sulung	X AP 1
R6	Cici Nurohmah	X AP 1
R7	Defi Anjarwati	X AP 1
R8	Dini Anggraeni	X AP 1
R9	Emy Septiyani	X AP 1
R10	Fanny Permata Sari	X AP 1
R11	Farah Nur Sabrina	X AP 1
R12	Hani Khayati	X AP 1
R13	Hani Nur Fatimah	X AP 1
R14	Kamaliya Husna	X AP 1
R15	Larasati Duta Pratiwi	X AP 1
R16	Lensi Sulistiyani	X AP 1
R17	Lilik Mukaromah	X AP 1
R18	Lutfi Nur Azizah	X AP 1
R19	Mafiatun Isnaeni	X AP 1
R20	Nainis Apriliya	X AP 1
R21	Nisaun Nafisah	X AP 1
R22	Nur Khikmah	X AP 1
R23	Putri Puji Astuti	X AP 1
R24	Risma Milawati	X AP 1
R25	Septiana Kurniasih	X AP 1
R26	Septiana Putri Dwi S.	X AP 1
R27	Septiana Alti	X AP 1
R28	Shalsya Lintang Nourmalasari	X AP 1
R29	Siska Aprilia Rahayu	X AP 1
R30	Sukma Adheanti	X AP 1
R31	Qorri Nur Isnaeni	X AP 1
R32	Zidna Faizah R	X AP 1

Lampiran 37. Daftar Responden Uji Coba**Daftar Responden Uji Coba**

Kode	Nama	Kelas
UC1	Afriyani	X TN 1
UC2	Anifatun Zahroh	X TN 1
UC3	Cholifatul Ummah	X TN 1
UC4	Dinda Audia F.	X TN 1
UC5	Erina Widianingsih	X TN 1
UC6	Eva Nurul B.	X TN 1
UC7	Hillda Azzahra	X TN 1
UC8	Laila Nurul Mabubah	X TN 1
UC9	Latifatul Nur Faizah	X TN 1
UC10	Lian Nathasya Putri	X TN 1
UC11	Nur Sagita	X TN 1
UC12	Olivia Yulia Padmasari	X TN 1
UC13	Putri	X TN 1
UC14	Putri Agustina	X TN 1
UC15	Prima Zada Almirah	X TN 1
UC16	Rifka Nur Fauziah	X TN 1
UC17	Rizka Amalia	X TN 1
UC18	Tiara Diah Apriliani	X TN 1
UC19	Umi Setiani	X TN 1
UC20	Wulan Intan P.P	X TN 1

Lampiran 38. Dokumentasi Penelitian

Siswa mengerjakan *pretest*



Siswa menggunakan media



Guru mengawasi kegiatan pembelajaran



Siswa mengerjakan *posttest*