

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI PELAYANAN
REHABILITASI SOSIAL KORBAN NAPZA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi Pendidikan Kesejahteraan
Keluarga Konsentrasi Pekerja Sosial



Oleh :
Dyanisita Angganaristi
1605463

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**



DYANISITA ANGGANARISTI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI PELAYANAN
REHABILITASI SOSIAL KORBAN NAPZA**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I

Dra. Neni Rohaeni, M.Pd.
NIP. 19610115 198603 2 002

Pembimbing II

Dr. Isma Widiaty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710607 200112 2 001

Mengetahui,

Ketua Departemen PKK FPTK UPI

Dr. Sri Subekti, M.Pd
NIP. 19590928 198503 2 001

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI PELAYANAN REHABILITASI KORBAN NAPZA

Oleh :
Dyanisita Angganaristi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Dyanisita Angganaristi 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI PELAYANAN
REHABILITASI SOSIAL KORBAN NAPZA**

**Dyanisita Angganaristi
1605463**

ABSTRAK

Pandemik *covid-19* di Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan pada sistem kegiatan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran jarak jauh. Perubahan ini membuat sektor pendidikan harus beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media agar kegiatan pembelajaran tetap bisa terlaksana. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA masih menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Media tersebut perlu dikembangkan agar pembelajaran menjadi lebih optimal. Materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA merupakan materi yang kompleks dan sulit dipahami oleh peserta didik, karena banyak tahapan yang perlu dipelajari, sehingga dibutuhkan media yang memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development (R&D)* dengan model *Planning, Production, dan Evaluation (PPE)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, studi dokumentasi dan validasi *expert judgment*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif meliputi analisis kebutuhan dan pembuatan naskah materi, *flowchart*, serta *storyboard*. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat navigasi, input materi dan multimedia yang sudah dirancang sebelumnya. Tahap validasi dilakukan oleh dua ahli materi NAPZA dan dua ahli media pembelajaran, hasil validasi dinyatakan “sangat layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON THE
ARTICULATE STORYLINE 3 APPLICATION IN THE SOCIAL
REHABILITATION SERVICES OF DRUG ABUSE**

**Dyanisita Angganaristi
1605463**

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic in Indonesia caused changes to the conventional learning activity system into distance learning. This change brings about the education sector has to adapt by utilizing information technology as a media so that learning activities can still be carried out. The learning media used by teachers still using Microsoft PowerPoint. The media needs to be developed so that learning become more optimal. Subject matter for social rehabilitation services of drug abuse is complex and difficult for students to understand because many stages need to be studied, so needed media that makes it easier for students to learn. This study aims to develop interactive learning media based on the *Articulate Storyline 3* application in subject matter for Social Rehabilitation Services of Drug Abuse. The method used in this research is Research and Development with the Planning, Production, and Evaluation model. The data collection techniques used were interviews, literature study, and expert judgment validation. Based on the results of the research that has been done, the planning stage for developing interactive learning media includes analysis of needs and making subject matter scripts, flowcharts, and storyboards. The development stage is carried out by making navigation, material input, and multimedia by the concept that has been previously designed. The validation stage was carried out by two drug material experts and two instructional media experts, the results of the validation were declared "very feasible" and could be used as a learning media in teaching and learning activities.

Keyword: Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Social Rehabilitation Services of Drug Abuse

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA	7
2.2. Media Pembelajaran Interaktif	10
2.3. Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	13
2.4. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	24
2.5. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1. Desain Penelitian	28
3.2. Partisipan.....	29
3.3. Instrumen Penelitian	29
3.4. Analisis Data	31
3.5. Pengolahan Data	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Temuan Penelitian	34
4.2. Pembahasan Penelitian.....	45
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	50
5.1. Simpulan.....	50
5.2. Rekomendasi	50

DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi.....	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media	31
Tabel 3.3 Kriteria Kualifikasi Penilaian.....	32
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi.....	40
Tabel 4.4 Persentase Data Hasil Validasi Ahli Materi	41
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi.....	42
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media	43
Tabel 4.7 Persentase Data Uji Validasi Ahli Media	44
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Validator Ahli Media	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Hasil Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	16
Gambar 2.2	Contoh Tampilan Soal <i>Multichoice</i> pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	16
Gambar 2.3	Contoh Tampilan Soal <i>Drag & Drop</i> pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	17
Gambar 2.4	Contoh Tampilan <i>Feedback</i> Jawaban Soal pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	17
Gambar 2.5	Contoh Hasil Skor pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	18
Gambar 2.6	Contoh Tampilan Fitur <i>Marker</i> pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	18
Gambar 2.7	<i>Workspace Articulate Storyline 3</i>	19
Gambar 2.8	<i>Workspace</i> Microsoft PowerPoint	20
Gambar 2.9	<i>Tab Menu Insert Articulate Storyline 3</i>	21
Gambar 2.10	<i>Tab Menu Insert Microsoft PowerPoint</i>	21
Gambar 2.11	<i>Tab Menu Slides Articulate Storyline 3</i>	21
Gambar 2.12	<i>Preview Articulate Storyline 3</i>	22
Gambar 2.13	Contoh Tampilan <i>Opening</i>	25
Gambar 2.14	Contoh Tampilan Menu Utama	25
Gambar 2.15	Contoh Tampilan Menu Materi	26
Gambar 2.16	Contoh Tampilan Kuis	26
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i>	36
Gambar 4.2	Tampilan <i>Opening</i>	38
Gambar 4.3	Tampilan <i>Opening Dialog</i>	38
Gambar 4.4	Tampilan Video <i>Opening</i>	38
Gambar 4.5	Tampilan Menu Utama	38
Gambar 4.6	Tampilan Menu Materi	38
Gambar 4.7	Tampilan Materi	38
Gambar 4.8	Tampilan <i>Login</i> Kuis	39
Gambar 4.9	Tampilan Hasil Kuis	39

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	27
-----------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelrahman, L. A. M., Attaran, M., & Hai-Leng, C. (2013). What does PowerPoint Mean to you? A Phenomenological Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1319–1326. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.462>
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan Pendoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Paktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*. Gava Media.
- Haryanto. (2015). Kajian Konseptual Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3(4), 32–40.
- Hidayat, D., & Noeraida. (2020). Pengalaman Komunikasi Siswa Melakukan Kelas Online Selama Pandemi Covid – 19. *JIKE Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 3(1), 172–182. <https://doi.org/10.32534/jike.v3i2.1017>
- Hussin, A. A. (2018). Education 4 . 0 Made Simple : Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98.
- Jordan, L. A., & Papp, R. (2014). PowerPoint ® : It ’ s not “ y es ” or “ n o ” – it ’ s “ w hen ” and “ h ow .” *Research in Higher Education Journal*, 1–11.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Menteri Sosial Republik Indonesia. (2009). *Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor : 56 / Huk / 2009 Tentang Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial Korban Penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif Lainnya*. Jakarta: Kementerian Sosial Republik Indonesia.
- Milman, N. B. (2015). Distance Education. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (Second Edi, Vol. 6). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4>

- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275–279. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um003v3i22017p145>
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5, 52–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jbti.v5i1.7898>
- Rahman, S. R., & Firman. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 02(02), 81–89.
- Reeves, T. C. (2012). Interactive Media. *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_4451
- Riduwan. (2009). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58–78. Diambil dari <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>
- Satriansyah, M. E. (2016). *Penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Konsep Usaha dan Energi di MTSS Ulumul Quran Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam.
- Silberman, M. L. (2014). *Active learning : 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Technology-Enabled Learning. (2014). Pedagogical criteria for PowerPoint slides. Diambil dari Commonwealth of Learning website: <https://tell.colvee.org/mod/book/view.php?id=175&chapterid=258>
- Triyono, M. B. (2017). Tantangan Revolusi Industri Ke 4 (i4.0) Bagi Pendidikan Vokasi. *Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*, 4, 1–5. Denpasar.

- Yahya, F., Fatoni, A., & Walidain, S. N. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis Adobe Flash Materi Cahaya Siswa Smp Kelas Viii*. 358–365. <https://doi.org/10.31227/osf.io/rq2ze>
- Yasa, K. A. P., Ariawa, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS Di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal pendidikan dan kejuruan*, 14(2), 199–209.
- Young, J. (2004). When Good Technology Means Bad Teaching: Giving professors gadgets without training can do more harm than good in the classroom, students say. *November*, 12.